



## Guía docente

Datos Identificativos					2023/24
Asignatura (*)	Interpretación de Personajes Animados		Código	616G02028	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5	
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció	Correo electrónico	i.carpe1@udc.es		
Profesorado	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció Navarro Álvarez, Adriana	Correo electrónico	i.carpe1@udc.es a.navarro@udc.es		
Web					
Descripción general	Esta materia pretende dotar al alumnado de los conocimientos precisos para analizar los componentes de la interpretación de personajes animados y sus posibilidades expresivas corporales y faciales en diversos géneros y formatos.				

## Competencias / Resultados del título

Código	Competencias / Resultados del título
A7	CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
A15	CE15 - Conocer, comprender y saber aplicar los fundamentos artísticos y las técnicas y métodos necesarios para la creación y animación de personajes virtuales y props.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.



C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C2	CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Dotar de humanidad y emoción a los personajes animados	A7	B1	C1
	A15	B2	C3
		B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
Incrementar las posibilidades expresivas de los personajes animados	A7	B1	C1
	A15	B2	C2
		B3	C3
		B4	C4
		B5	C6
		B6	C7
		B7	C8
		B8	C9
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	



Emplear las relaciones espaciales como forma de expresión	A7	B1	C1
	A15	B2	C3
		B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	

Contenidos	
Tema	Subtema
? Captura de referencias para animación.	Videoreferencia, thumbnails, sketchbook.
? Proceso de animación de planos y secuencias de animación	Producción de planos
? La psicología del personaje y sus movimientos.	El lenguaje corporal y facial. Emociones que provocan acciones físicas.
? Negociación dentro de una escena.	Roles e influencia en la interpretación coral
? Acciones y objetivos.	Dimensión psicológica y sociológica del personaje animado.
? El análisis del personaje.	El diseño de la identidad a través de la performance.
? Transacciones de estado. Arcos.	Cambios internos y transformación externa del personaje animado
? Evolución del personaje	Del estereotipo a la personalidad única.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A7 A15 B1	14	0	14
Estudio de casos	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C7 C8 C9	0	24	24
Aprendizaje colaborativo	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	0	14	14
Presentación oral	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	2	0	2
Trabajos tutelados	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	14.5	43	57.5
Atención personalizada		1	0	1

(\*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción



Sesión magistral	Análisis de los componentes de la interpretación de personajes animados y sus posibilidades expresivas corporales y faciales en diversos géneros y formatos.
Estudio de casos	Análisis de actuación en referencias de imagen animada.
Aprendizaje colaborativo	Aprendizaje colaborativo a partir del estudio de casos
Presentación oral	Presentación de los trabajos tutelados en formato reel. En la presentación se explicará el proceso y realización llevado a cabo, además de responder a preguntas por parte de sus compañeros/ras sobre las decisiones tomadas en el plano estético.
Trabajos tutelados	Desarrollo de diferentes actividades de carácter práctico cuyo objeto es poner en juego todos aquellos conocimientos que, sobre la interpretación de personajes animados, fueron tratados durante las clases expositivas. La entrega de dichas prácticas se efectuará en el tiempo y en la forma fijado por la profesora.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	En el caso de los trabajos tutelados que detenten un mayor carga de trabajo autónomo, el seguimiento de estas actividades se efectuará en las clases prácticas señaladas para tal fin, así como en tutorías personalizadas a demanda del/la estudiante.

### Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Presentación oral	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Presentación oral de los trabajos tutelados.  En esta presentación, cada alumno/a deberá explicar el proceso y ejecución de una interpretación completa de personajes animados, especialmente en lo que respeta a las decisiones estéticas, y responder a las preguntas de los/las compañeros/las. Cada una de estas presentaciones finales será valorado por los/las estudiantes a partir de una rúbrica de evaluación propuesta por la profesora.  Para la evaluación de la presentación oral se deben cumplir los siguientes requisitos: (1) asistir y participar en la presentación. (2) entregar la rúbrica de evaluación cubierta. (3) haber entregado los trabajos tutelados en tiempo y forma.	10
Trabajos tutelados	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	De realización individual, se desarrollarán diferentes actividades de carácter práctico cuyo objeto es poner en juego todos aquellos conocimientos que, sobre la interpretación de personajes animados, fueron tratados durante las clases expositivas. La entrega de dichas prácticas se efectuará en el tiempo y en la forma fijado por la profesora. Para el cómputo de los trabajos tutelados el/la estudiante tiene que haber entregado al menos el 80% de las prácticas de la materia (grupo mediano).	60
Estudio de casos	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C7 C8 C9	De realización grupal, se trata de analizar casos de estudio de imágenes animadas. Han de constar los diferentes roles de participación de cada alumno/a.	30

### Observaciones evaluación



Con la propuesta de cada trabajo y/o actividad la profesora explicará detalladamente el contenido, las normas estéticas y formales, así como el tipo de soporte y fecha de entrega. Para superar la materia en la CONVOCATORIA DE JUNIO (sistema de evaluación continua) el/la estudiante deberá obtener el 50% de la puntuación global (en la suma total de las evaluaciones de los diversos trabajos y prácticas de la materia. En este cómputo no se incluyen los ejercicios no originales del/la estudiante, así como tampoco aquellos trabajos entregados fuera de plazo o en un formato diferente al indicado. Para superar a materia en la CONVOCATORIA DE JULIO el/la estudiante deberá: Entregar de forma individual la creación audiovisual de interpretaciones completas de personajes animados, propuesta por la docente, con el correspondiente dossier [siguiendo las normas del "Proyecto final"]. Este trabajo y su presentación, en la que se justifiquen aquellas decisiones tomadas en relación a la interpretación de personajes animados tendrá un valor de 70% en la nota final (60% proyecto + 10% presentación)? Aprobar el examen en la fecha oficial. Esta prueba teórica, de preguntas breves tipo test, versará sobre los contenidos del libro "Acting for Animators." Ed Hooks, 2023. Este examen constituirá el 30% de la nota final.

### Fuentes de información

<b>Básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beiman, Nancy (2021). <i>Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life</i>. Bloomsbury Academic USA;</li> <li>- Culhane, Shamus (1990). <i>Animation: From Script to Screen</i>. St Martin's Press</li> <li>- Giesen, Rolf; Khan, Anna (2017). <i>Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing</i>. CRC Press</li> <li>- Goldberg, Eric (2008). <i>Character Animation Crash Course!</i>. Silman-James Press, U.S</li> <li>- Hayes, Derek (2013). <i>Acting and performance for animation</i>. Routledge</li> <li>- Hooks, Ed (2023). <i>Acting for animators</i>. Abingdon : Routledge</li> <li>- Kundert-Gibbs, John; Kundert-Gibbs, Kristin (2009). <i>Action! acting lessons for CG animators</i>. Sybex</li> <li>- Purves, Barry (2007). <i>Stop Motion: Passion, Process, and Performance</i>. Focal Pres</li> <li>- Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1995). <i>The Illusion of Life: Disney Animation</i>. DISNEY PR</li> </ul> <p>Ademais destas fontes de referencia a través de *Moodle distribuiranse máis materiais e outro tipo de recursos que faciliten a comprensión da materia, tratenen concreto algún exemplo ilustrativo ou permitan profundar nalgún tema de interese.</p>
<b>Complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Batkin, Jane (2017). <i>Identity in Animation: A Journey into Self, Difference, Culture and the Bod</i>. Routledge</li> <li>- Beiman, Nancy (2017). <i>Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts</i>. CRC Press</li> <li>- Chekhov, Michael (1993). <i>On the Technique of Acting</i>. Harper Paperbacks</li> <li>- Meisner, Sanford (1987). <i>On Acting</i>. Vintage</li> <li>- Parr, Peter (2018). <i>Sketching for Animation. Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook</i>. Bloomsbury Academic</li> <li>- Uhrig, Meike (2018). <i>Emotion in Animated Films</i>. Routledge</li> </ul>

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Animación 2/616G02019  
 Animación de Personajes/616G02020  
 Animación 1/616G02018

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Videojuegos 2D/616G02043  
 Animación 2D/616G02029

#### Asignaturas que continúan el temario

Trabajo Fin de Grado/616G02050  
 Prácticas Externas/616G02049

#### Otros comentarios



(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías