UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Teaching Guide				
Identifying Data				2024/25
Subject (*)	Acting for Character Animation		Code	616G02028
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	Fourth	Optional	4.5
Language	Spanish			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Navarro Álvarez, Adriana	E-mail	a.navarro@udc.es	
Lecturers	Navarro Álvarez, Adriana	E-mail	a.navarro@udc.es	
Web				
General description	A asignatura está deseñada para dar vida a personaxes animados dotándoos de humanidade e emoción. O curso abrangue unha combinación de psicoloxía do movemento físico, análise de personaxes e estratexias de actuación. Durante o curso, os estudantes investigarán a relación entre a mecánica do movemento corporal e a expresión emocional. Tamén se analizarán as dinámicas de poder e negociación en escena, así como a representación de accións e obxectivos de forma coherente e auténtica. Un enfoque detallado do análise de personaxes incluirá a creación de biografías exhaustivas e a comprensión das súas motivacións e desexos. Ademais, estudarase a evolución dos personaxes ao longo da narrativa, utilizando técnicas para expresar emocións complexas mediante a empatía e xestos psicolóxicos. En definitiva, trátase de comunicar unha historia a través do movemento dos personaxes aplicada a calquera técnica de imaxe animada (2D, 3D). Esta asignatura é fundamental para quen desexa perfeccionar as súas habilidades de actuación en animación e crear personaxes animados que resulten verdadeiramente convincentes.			

Study programme competences / results	
Code	Study programme competences / results
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 os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecmentos procedentes da vanguarda do seu campo de estudo
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 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C2	CT2 - Mastering oral and written expression in a foreign language.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes	**Study programme competences / results**		
Comunicarse a través da animación de personaxes	A7 A15	B3 B4 B5 B6 B7 B9 B11 B13	C1 C2 C4 C7 C8
Dotar de humanidade e emoción aos personaxes animados	A7 A15	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Incrementar as posibilidades expresivas dos personaxes animados	A7 A15	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9
Empregar as relacións espaciais como forma de expresión	A7 A15	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Contents	
Topic	Sub-topic
Captura de referencias para animación	Videoreferencia, thumbnails, sketchbook
A análise do personaxe	O deseño da identidade a través da performance.
Accións e obxectivos.	Dimensión psicolóxica e sociolóxica do personaxe animado.
Proceso de animación de planos e secuencias de animación	Produción de planos
A psicoloxía do personaxe e os seus movementos	A linguaxe corporal e facial. Emocións que provocan accións físicas.
Negociación dentro dunha escena.	Roles, influencia e actitudes entre personaxes.
Transaccións de estado. Arcos	Cambios internos e transformación externa do personaxe animado
Evolución do personaxe	Arquetipos. Do estereotipo á personalidade única.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A7 A15 B1	11	0	11
Case study	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C7 C8 C9	0	6	6
Oral presentation	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	0	24	24

Oral presentation	B1 B2 B6 B8 B11 B12 B13 C1 C3 C7 C9	2	0	2
Supervised projects	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	20.5	48	68.5
Personalized attention		1	0	1
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	**Description**
Guest lecture / keynote speech	Análise dos compoñentes da interpretación de personaxes animados e as súas posibilidades expresivas corporais e faciais en diversos xéneros e formatos.
Case study	Análise de actuación en referencias de imaxe animada.
Oral presentation	Presentación final do traballo grupal e defensa diante do profesorado da materia.
Oral presentation	Vídeos breves realizados polo alumnado de maneira periódica nos que deberán amosar e xustificar os avances realizados de maneira individual, así como nos traballos grupais da asignatura.
Supervised projects	Desenvolvemento de diferentes actividades de carácter práctico cuxo obxecto é pór en xogo todos aqueles coñecementos que, sobre a interpretación de personaxes animados, foron tratados durante as clases expositivas. A entrega de ditas prácticas efectuarase no tempo e na forma fixado pola profesora.

Personalized attention	
Methodologies	**Description**
Supervised projects	No caso dos traballos tutelados que detenten un maior carga de traballo autónomo, o seguimento destas actividades efectuarase nas clases prácticas sinaladas para tal fin, así como en *tutorías personalizadas a demanda do/a estudante.

Assessment			
Methodologies	**Competencies / Results**	**Description**	**Qualification**
Oral presentation	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Presentación 1 Cada alumno/a deberá explicar o proceso e execución das interpretacións completas de personaxes animados, especialmente no que respecta ás decisións actorais, mediante a realización de vídeos breves de maneira periódica nos que amosarán e xustificarán os avances realizados de forma individual, así como nos traballos grupais da asignatura. Presentación 2 Presentación final do traballo grupal e defensa diante do profesorado da materia.	40
Supervised projects	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Desenvolveranse diferentes actividades de carácter práctico cuxo obxecto é poñer en xogo todos aqueles coñecementos que, sobre a interpretación de personaxes animados, foron tratados durante as clases expositivas. A entrega das devanditas prácticas efectuarase no tempo e na forma fixada polo profesorado.	50
Case study	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C7 C8 C9	Trátase de analizar a interpretación e actuación de personaxes animados, incluíndo a evolución da súa personalidade, uso da linguaxe e/ou voz, e expresión de emocións complexas en diversos xéneros e formatos.	10

Assessment comments
Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.Coa proposta de cada traballo e/ou actividade a profesora explicará detalladamente o contido, as normas estéticas e formais, así como o tipo de soporte e data de entrega. Para superar a materia na primeira oportunidade (sistema de avaliación continua) o/a estudante deberá obter o 50% da puntuación global) na suma total das avaliacións dos diversos traballos e prácticas da materia. Neste cómputo non se inclúen os exercicios non orixinais do/a estudante, así como tampouco aqueles traballos entregados fóra de prazo ou nun formato diferente ao indicado. Para superar a materia na segunda oportunidade e convocatoria adiantada o/a estudante deberá: Entregar de forma individual a creación audiovisual de interpretacións de personaxes animados, proposta polo equipo docente, co correspondente dossier [seguindo as normas do "Proxecto final"]. Este traballo e a súa presentación, na que se xustifiquen aquelas decisións tomadas en relación á interpretación de personaxes animados terá un valor de 70% na nota final (60% proxecto 10% presentación)Aprobar o exame na data oficial. Esta proba teórica, de preguntas breves tipo test, versará sobre os contidos do libro "Acting for Animators." Ed Hooks, 2023. Este exame constituirá o 30% da nota final.

Sources of information	
Basic	- Beiman, Nancy (2021). Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life. Bloomsbury Academic USA; - Culhane, Shamus (1990). Animation: From Script to Screen. St Martin's Press - Giesen, Rolf; Khan, Anna (2017). Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing. CRC Press - Goldberg, Eric (2008). Character Animation Crash Course! . Silman-James Press,U.S - Hayes, Derek (2013). Acting and performance for animation. Routledge - Hooks, Ed (2023). Acting for animators. Abingdon : Routledge - Kundert-Gibbs, John; Kundert-Gibbs, Kristin (2009). Action! acting lessons for CG animators. Sybex - Purves, Barry (2007). Stop Motion: Passion, Process, and Performance. Focal Pres - Thomas, Frank; Johnston, Ollie (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. DISNEY PR 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.
Complementary	- Batkin, Jane (2017). Identity in Animation: A Journey into Self, Difference, Culture and the Bod. Routledge - Beiman, Nancy (2017). Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. CRC Press - Chekhov, Michael (1993). On the Technique of Acting. Harper Paperbacks - Meisner, Sanford (1987). On Acting. Vintage - Parr, Peter (2018). Sketching for Animation. Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook. Bloomsbury Academic - Uhrig, Meike (2018). Emotion in Animated Films. Routledge

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Animation 2/616G02019 Character Animation/616G02020 Animation 1/616G02018
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
2D Video Games/616G02043 2D Animation/616G02029
Subjects that continue the syllabus
Degree Thesis/616G02050 Internship/616G02049
Other comments

1.-
A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:

1.1.
Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático

1.2.
Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos

1.3.
De se realizar en papel:

-
Non se empregarán plásticos.

-
Realizaranse impresións a dobre cara.

-
Empregarase papel reciclado.

-
Evitarase a impresión de borradores.

2.-
Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural

3.-
Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais

4.-
Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas...)

5.-
Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade

6.
Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas

7.
Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado,

igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.