



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2023/24
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	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció	E-mail	i.carpe1@udc.es	
Lecturers	Carpe Pérez, Inmaculada Concepció Navarro Álvarez, Adriana	E-mail	i.carpe1@udc.es a.navarro@udc.es	
Web				
General description	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.			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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 posuír 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 coñecementos procedentes da vangarda 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	
Dotar de humanidade e emoción aos personaxes animados	A7	B1	C1
	A15	B2	C3
		B3	C4
		B4	C6
		B5	C7
		B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
Incrementar as posibilidades expresivas dos personaxes animados	A7	B1	C1
	A15	B2	C2
		B3	C3
		B4	C4
		B5	C6
		B6	C7
		B7	C8
		B8	C9
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	



Empregar as relacións espaciais 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	

Contents	
Topic	Sub-topic
Proceso de animación de planos e secuencias de animación	Producción de planos
Captura de referencias para animación	Videoreferencia, thumbnails, sketchbook
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.
Accións e obxectivos.	Dimensión psicolóxica e sociolóxica do personaxe animado.
A análise do personaxe	O deseño da identidade a través da performance.
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	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A7 A15 B1	14	0	14
Case study	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C7 C8 C9	0	24	24
Collaborative learning	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
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	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	14.5	43	57.5
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.
Collaborative learning	Aprendizaxe *colaborativo a partir do estudo de casos
Oral presentation	Presentación dos traballos tutelados en formato *reel. Na presentación explicárase o proceso e realización levado a cabo, ademais de responder a preguntas por parte dos seus compañeiros/niveis sobre as decisións tomadas no plano estético.
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 do *obradoiro e 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	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 oral dos traballos tutelados. Nesta presentación, cada alumno/a deberá explicar o proceso e execución dunha interpretación completa de personaxes animados, especialmente no que respecta ás decisións estéticas, e responder as preguntas dos/os compañeiros/as. Cada unha destas presentacións finais será valorado polos/as estudantes a partir dunha rúbrica de avaliación proposta pola profesora. Para a avaliación da presentación oral débense cumprir os seguintes requisitos: (1) asistir e participar na presentación. (2) entregar a rúbrica de avaliación cuberta. (3) entregar os traballos tutelados en tempo e forma.	10
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	De realización individual, desenvolveranse 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. Para o cómputo dos traballos tutelados o/a estudante ten que entregar polo menos o 80% das prácticas da materia (grupo mediano).	60
Case study	A7 A15 B1 B2 B3 B4 B5 B11 C1 C2 C4 C6 C7 C8 C9	De realización *grupala, trátase de analizar casos de estudo de imaxes animadas. Han de constar os diferentes roles de participación de cada alumno/a.	30

Assessment comments



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 CONVOCATORIA ORDINARIA (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 CONVOCATORIA EXTRARDINARIA o/a estudante deberá:

Entregar de forma individual a creación audiovisual de interpretacións completas de personaxes animados, proposta pola 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



(*)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.