

Curso Académico: 2025/26

201992 - Interpretación de Personajes Animados

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 201992

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Adriana Navarro Álvarez

Profesorado: Adriana Navarro Álvarez

1. Descripción general

Esta asignatura está orientada a que el alumnado aprenda a comunicar a través de la animación, dotando a los personajes de humanidad, emoción y veracidad interpretativa, aplicable a cualquier técnica de imagen animada (2D, 3D). Parte de la idea de que todo animador es también un actor; por ello, se trabajan los fundamentos de la interpretación corporal y emocional del mismo modo que lo harían los actores en escena y en los medios audiovisuales, utilizándolos como base fundamental para dar vida a los personajes. El movimiento y la creatividad constituyen la base de la interpretación, convirtiéndose en los pilares expresivos de la animación.

La asignatura combina contenidos de entrenamiento psicofísico, psicología del movimiento, análisis e imitación del comportamiento del personaje, pantomima, gestos, microexpresiones y transacciones emocionales, con un enfoque aplicado. El alumnado lo pondrá en práctica animando planos en los que desarrollarán escenas interpretadas por ellos mismos, con objetivos claros, emociones y acciones del personaje bien definidas. Durante el curso, se grabarán y analizarán videorreferencias propias, se crearán thumbnails y animáticas como paso previo a la animación pose a pose, y se prestará especial atención a las relaciones espaciales como forma de expresión dramática. El objetivo final es que el estudiante sea capaz de crear interpretaciones animadas creíbles y expresivas, aplicando todos los recursos de la actuación al servicio del movimiento animado.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A07]** 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.
- **[A08]** CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
- **[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.

- **[B01]** 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
- **[B02]** 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
- **[B03]** 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** 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.
- **[B07]** 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.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** 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.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** 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.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** 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.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

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

		B11 B12 B13	
Incrementar las posibilidades expresivas de los personajes animados	A7 A15	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C2 C3 C4 C6 C7 C8 C9
Emplear las relaciones espaciales 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

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	- Proceso de animación de planos y secuencias de animación: Producción de planos	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, C01, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	- El análisis del personaje: El diseño de la identidad a través de la performance.	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	- Acciones y objetivos: Dimensión psicológica y sociológica del personaje animado.	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C03, C04,	MAG39, MAG42.	SEG42.

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
		C08, C09.		
Tema	- Captura de referencias para animación: Videoreferencia, thumbnails, sketchbook.	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	- La psicología del personaje y sus movimientos: El lenguaje corporal y facial. Emociones que provocan acciones físicas.	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	- Negociación dentro de una escena: Roles e influencia en la interpretación coral	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	- Transacciones de estado. Arcos: Cambios internos y transformación externa del personaje animado	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	Captura de referencias para animación	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	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.	2,00	0,00	0,00	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.
Presentación oral [MAG22]	Intervención inherente a los procesos de enseñanza-aprendizaje basada en la exposición verbal a través de la que el alumnado y profesorado interactúan de un modo ordenado, planteando cuestiones, haciendo aclaraciones y exponiendo temas, trabajos, conceptos, hechos o principios de forma dinámica.	0,00	0,00	6,00	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C03, C04, C07, C08, C09.
Sesión magistral [MAG39]	Análisis de los componentes de la interpretación de personajes animados y sus posibilidades expresivas corporales y faciales en diversos géneros y formatos.	10,00	0,00	0,00	A07, A08, B01, B02, B04, B10, B11, C08, C09.
Trabajos tutelados [MAG42]	Metodología diseñada para promover el aprendizaje autónomo del estudiantado, bajo la tutela del profesorado y en escenarios variados (académicos y profesionales). Está referida prioritariamente al aprendizaje del cómo hacer las cosas. Constituye una opción basada en la asunción por el estudiantado de la responsabilidad por su propio aprendizaje.	19,50	0,00	75,00	A07, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C07, C08, C09.
Suma de horas por tipo		31,50	0,00	81,00	
Horas totales				112,50	

5. Evaluación

Modalidad Presencial				
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	
Taller [SEG16]	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías/pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la que el alumnado desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.	0,00	A07, A08, A15, B01, B02, B03, B04, B05, B08, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.	
Presentación oral [SEG22]	Intervención inherente a los procesos de enseñanza-aprendizaje basada en la exposición verbal a través de la que el alumnado y profesorado interactúan de un modo ordenado, planteando cuestiones, haciendo aclaraciones y exponiendo temas, trabajos, conceptos, hechos o principios de forma dinámica.	10,00	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, C01, C03, C04, C07, C08, C09.	
Trabajos tutelados [SEG42]	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 el profesorado.	90,00	A07, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C07, C08, C09.	

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

La evaluación continua consistirá en la realización de ejercicios prácticos preparatorios en los que se aplicarán los contenidos teóricos explicados en las sesiones magistrales. Todos estos ejercicios son obligatorios, y su no realización en tiempo y/o el incumplimiento de las indicaciones supondrá una penalización en la calificación global de la asignatura.

El trabajo tutorizado supone el 90 % de la nota final. Consistirá en un proyecto final en el que el alumnado deberá demostrar todo lo aprendido a lo largo del curso a partir de los ejercicios preparatorios.

La presentación oral de este trabajo representa el 10 % de la calificación final. Servirá como defensa del trabajo final.

El desarrollo de la evaluación continua, el trabajo tutorizado y la presentación oral se explicarán con más detalle en la documentación disponible en el Moodle de la asignatura, así como toda la información relativa a los contenidos teóricos, condiciones e instrucciones de los trabajos, fechas de entrega, tutorías personalizadas, etc.

5.2. Segunda oportunidad

La forma de evaluación en la Segunda Oportunidad se realizará del mismo modo que en la Primera Oportunidad.

5.3. Oportunidad adelantada

La forma de evaluación en la Oportunidad adelantada se realizará del mismo modo que en la Primera y la Segunda Oportunidad.

5.4. Dispensa académica

Todos os aspectos relacionados coa “dispensa académica”, a “dedicación ao estudo”, a “permanencia” e o “fraude académico” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

O alumnado con dispensa académica deberá poñerse en contacto co profesorado por correo electrónico ao inicio do curso académico, co fin de estudar o seu caso concreto e acordar un seguimento.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Beiman, N. (2021). *Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life*. Bloomsbury Academic USA. Libro.
- Chéjov, M. (2002). *Sobre la técnica de la actuación*. Alba Editorial. Libro. [URL](#)
- Chéjov, M. (2006). *Lecciones para el actor profesional*. Alba Editorial. Libro.
- Giesen, R.; Khan, A. (2017). *Acting and Character Animation: The Art of Animated Films, Acting and Visualizing*. CRC Press. Libro.
- Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course!*. Silman-James Press, U.S. Libro.
- Hagen, Uta (2002). *Un reto para el actor*. Alba Editorial. Libro.
- Hayes, D. (2013). *Acting and performance for animation*. Routledge. Libro.
- Hooks, E. (2023). *Acting for animators*. Routledge. Libro.
- Kundert-Gibbs, J.; Kundert-Gibbs, K. (2009). *Action! acting lessons for CG animators*. Sybex. Libro.
- Layton, W. (2020). *¿Por qué? El trampolín del actor*. Editorial Fundamentos. Libro.
- Lecoq, J. (2003). *El cuerpo poético: una pedagogía de la creación teatral*. Alba Editorial. Libro.
- Meisner, S. (2002). *Sobre la actuación*. La Avispa. Libro.
- Stanislavski, K. (2003). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación*. Alba Editorial. Libro.
- Stanislavski, K. (2003). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*. Alba Editorial.

Bibliografía Complementaria

- Donnellan, D. (2018). *El actor y la diana*. Other Publishers. Libro.
- Fischer, L. (2022). *Animated Emotions: Emblems of Feeling in Inside Out and the Emoji Movie en Emotion Pictures: Movies and Feelings*. Routledge Advances in Film Studies. Libro.
- Newlove, J. (1993). *Laban for Actors and Dancers: Putting Laban's Movement Theory into Practice - A Step-by-Step Guide*. Nick Hern Books. Libro.
- Parr, P. (2018). *Sketching for Animation. Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook*. Bloomsbury

Academic. Libro.

- Purves, Barry J.C. autor (2007). Stop motion: passion, process and performance. Focal Press. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

RECOMENDACIONES

Materias que se recomienda haber cursado previamente:

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

Materias que se recomienda cursar simultáneamente:

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

Materias que continúan el temario:

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

OBSERVACIONES

1. La entrega de los trabajos documentales realizados en esta asignatura:

- 1.1. Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.
- 1.2. Se realizará a través de Moodle, en formato digital, sin necesidad de imprimirlos.
- 1.3. En caso de entregarse en papel:
 - No se utilizarán plásticos.
 - Se imprimirá a doble cara.
 - Se usará papel reciclado.
 - Se evitará imprimir borradores.

2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y prevenir impactos negativos sobre el medio natural.

3. Debe tenerse en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad, tanto en el comportamiento personal como profesional.

4. De acuerdo con las distintas normativas aplicables a la docencia universitaria, se deberá incorporar la perspectiva de género en esta asignatura (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se fomentará la participación en clase de estudiantes de todos los géneros...).

5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, así como para influir en el entorno promoviendo valores de respeto e igualdad.

6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.

7. Se facilitará la plena integración del alumnado que, por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades para acceder de forma adecuada, igualitaria y provechosa a la vida universitaria.