

Curso académico: 2025/26

201992 - Interpretación de Personaxes Animados

A guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 201992

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Primeiro cuadrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: Adriana Navarro Álvarez

Profesorado: Adriana Navarro Álvarez

1. Descrición xeral

This subject is designed to help students learn how to communicate through animation by infusing characters with humanity, emotion, and interpretative truth—applicable to any animated image technique (2D or 3D). It is based on the idea that every animator is also an actor; therefore, the fundamentals of physical and emotional acting are explored in the same way as actors approach their craft on stage and in audiovisual media, using this as a foundation for bringing characters to life. Movement and creativity form the basis of performance, becoming the expressive pillars of animation.

The course combines content on psychophysical training, the psychology of movement, analysis and imitation of character behaviour, pantomime, gestures, micro-expressions, and emotional transactions, all with a practical focus. Students will apply this knowledge by animating shots in which they develop scenes performed by themselves, with clear objectives, well-defined emotions, and character actions. Throughout the course, students will record and analyse their own video references, create thumbnails and animatics as preparatory steps for pose-to-pose animation, and pay special attention to spatial relationships as a means of dramatic expression. The ultimate goal is for students to be capable of creating believable and expressive animated performances, applying all the tools of acting in service of animated movement.

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A07]** CE7 - Capacidade para analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou da arte conceptual para recrear dixitalmente os elementos visuais dunha animación ou videoxogo.
- **[A08]** CE8 - Deseñar personaxes animados con personalidade e comportamento definidos a partir dunha historia.
- **[A15]** CE15 - Coñecer, comprender e saber aplicar os fundamentos artísticos, técnicas e métodos necesarios para a creación e animación de personaxes virtuais e props.

- **[B01]** CB1 - Que o estudantado teña demostrado posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e que adoita atoparse a un nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
- **[B06]** CG1 - Capacidade de organización e planificación. Especialmente no deseño de traballos dirixidos á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen unha produción de animación ou un videoxogo.
- **[B07]** CG2 - Capacidade para resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no eido da creación de contidos dixitais interactivos e de animación.
- **[B08]** CG3 - Coñecementos informáticos, especialmente os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo.
- **[B09]** CG4 - Coñecer os procedementos, destrezas e metodoloxías necesarios para adaptar o proceso creativo ao medio dixital e producir obras artísticas a través de tecnoloxías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para aplicalos na resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[B12]** CG7 - Traballo en equipo. Capacidade para abordar proxectos en colaboración con outros/as estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos para co grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidade para aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
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	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

		B12 B13	
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

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	Proceso de animación de planos e secuencias de animación. Análise e deseño de planos animados desde a perspectiva interpretativa, empregando a intención emocional, a elección de planos segundo o estado do personaxe, poses clave, timing expresivo e coherencia dramática ao longo das secuencias.	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, C01, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	Captura de referencias para animación. Exploración de la planificación, grabación y análisis de actuaciones reales con intención emocional y física, empleadas como base interpretativa en el proceso de animación para construir movimiento expresivo y coherente	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	A Análise do Personaxe. Análise integral do personaxe a través da súa biografía, motivacións, relacións, características físicas e psicolóxicas, empregando diversos métodos e técnicas interpretativas (Uta Hagen, Stanislavski, etc.)	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C03, C04, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	Representar Accións, Perseguir Obxectivos. Exploración profunda da acción dramática mediante a análise dos obxectivos, obstáculos, coherencia de acción, e o uso de técnicas interpretativas para representar con autenticidade a intención e o resultado das accións do personaxe (Stanislavski, Meisner, etc.)	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	A Empatía e o Xesto Psicológico. Análise do papel da empatía na actuación a través de técnicas como o xesto psicológico, a construción emocional e a expresión xestual (Michael Chekhov)	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	A psicoloxía do personaxe e os seus movementos. Exploración da linguaxe corporal e facial como reflexo da vida interna do personaxe, analizando como as emocións provocan accións físicas e como o movemento expresa diferentes estados psicológicos.	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	Negociación dentro dunha escena. Análise das dinámicas escénicas de poder, persuasión e conflito a través das tácticas, o subtexto, a comunicación non verbal, as estratexias de negociación e os roles, influencias e actitudes entre personaxes segundo o contexto e os seus obxectivos.	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.
Tema	Transaccións de estado. Arcos. Análise da evolución do personaxe a través dos seus cambios emocionais internos e transformacións externas, estudando o arco dramático, o crecemento persoal, e a relación entre historia interna e eventos externos, e analizando comparativamente distintos arcos en diversas obras.	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG42.

4. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada	No caso dos traballos tutelados cunha maior carga de traballo autónomo, o seguimento	2,00	0,00	0,00	A07, A08, B01, B02, B03, B04,

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
[MAG00]	destas actividades realizarase durante as sesións prácticas especificamente destinadas a tal fin. Ademais, o alumnado poderá solicitar titorías personalizadas segundo as súas necesidades, co obxectivo de resolver dúbidas, orientar o proceso de traballo e afondar nos contidos de forma individualizada.				B05, B06, B07, B09, B10, B11, B13, C01, C04, C07, C08, C09.
Presentación oral [MAG22]	Intervención inherente aos procesos de ensino-aprendizaxe baseada na exposición verbal a través da que o alumnado e profesorado interactúan dun modo ordenado, propoñendo cuestións, facendo aclaracións e expoñendo temas, traballos, conceptos, feitos ou 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 maxistral [MAG39]	Exposición estruturada a través de exemplos audiovisuais e explicacións teóricas, na que se abordarán os contidos clave da materia, facilitando a comprensión da interpretación de personaxes animados en diversos xéneros e formatos.	10,00	0,00	0,00	A07, A08, B01, B02, B04, B10, B11, C08, C09.
Traballos tutelados [MAG42]	Metodoloxía deseñada para promover a aprendizaxe autónoma do estudantado, baixo a tutela do profesorado e en escenarios variados (académicos e profesionais). Está referida prioritariamente a aprendizaxe do como facer as cousas. Constitúe unha opción baseada na asunción polo estudantado da responsabilidade pola súa propia aprendizaxe.	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 totais				112,50	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Obradoiro [SEG16]	Estas actividades preparatorias e de aplicación do temario teórico corresponden á avaliación continua e son de realización obrigatoria. Están deseñadas para facerse en grupo ou de maneira individual. A súa non realización penalizará a cualificación global da materia	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]	Defensa oral gravada polo propio alumnado na que se presenta, de forma clara, visual e ordenada, o proceso seguido na práctica longa.	10,00	A07, A08, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, C01, C03, C04, C07, C08, C09.
Traballos tutelados [SEG42]	90% Práctica larga: se pondrá de manifesto todo lo aprendido durante el curso.	90,00	A07, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B09, B10, B11, B12, B13, C01, C03,

Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
			C04, C07, C08, C09.
	Total (%)	100,00	

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

A avaliación continua consistirá na realización de exercicios prácticos preparatorios nos que se aplicarán os contidos teóricos explicados nas sesións maxistras. Todos estes exercicios son obrigatorios, e a súa non realización en tempo e/ou o incumprimento das indicacións suporá unha penalización na cualificación global da materia.

O traballo titorizado supón o 90 % da nota final. Consistirá nun proxecto final no que o alumnado deberá demostrar todo o aprendido ao longo do curso a partir dos exercicios preparatorios.

A presentación oral desta práctica representa o 10 % da cualificación final. Servirá como defensa do traballo final.

O desenvolvemento da avaliación continua, o traballo titorizado e a presentación oral explicaranse con máis detalle na documentación dispoñible no Moodle da materia, así como toda a información relativa aos contidos teóricos, condicións e instrucións dos traballos, datas de entrega, titorías personalizadas, etc.

5.2. Segunda oportunidade

A forma de valoración na Segunda Oportunidade realizarase da mesma forma que a Primeira Oportunidade.

5.3. Oportunidade adiantada

A forma de valoración na Oportunidade adiantada realizarase da mesma forma que a Primeira e a Segunda Oportunidade.

5.4. Dispensa académica

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

El alumnado con dispensa académica ha de ponerse en contacto con el profesorado vía correo electrónico a principio del curso académico para estudiar su caso concreto y acordar un seguimiento.

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. Recomendacións

RECOMENDACIÓN

Materias que se recomenda ter cursado previamente:

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

Materias que se recomenda cursar simultaneamente:

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

Materias que continúan o temario:

- Traballo Fin de Grao/616G02050
- Prácticas Externas/616G02049

OBSERVACIÓN

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 sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)

5.-Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, 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.