

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DISEÑO de PERSONAJES

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)		
Departamento/Instituto:	Arte y Diseño		
Materia:	Creación de Personajes y Elementos		
Denominación de la asignatura:	Diseño de Personajes		
Código:	50009		
Curso:	Primero		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Borja Montoro/ Antonio Reyna		
Profesor/a:	Borja Montoro/ Antonio Reyna		
Grupos:	1º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	
E-mail:	Borja.montoro@live.u.tad.com Antonio.reyna@live.u.tad.com		
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
Es recomendable que a los requisitos propios del título de grado se le sumen los conocimientos y competencias adquiridas en las siguientes asignaturas: <ul style="list-style-type: none"> -Dibujo del cuerpo. -Anatomía humana y animal.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Técnicas tradicionales / Materia: Creación de personajes y elementos Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
El personaje es uno de los pilares sobre los que se asienta toda narración. Su creación implica prácticamente a todos los departamentos dentro de una producción, desde, por supuesto, el guión y el story, hasta la animación, el sonido, etc. Esta asignatura lo estudia desde su apariencia externa, gráfica. Su diseño, uno de los componentes más decisivos del personaje. Comprender cómo ha de ser un buen diseño de personaje y de qué modo el trabajo está en constante e íntima relación con el resto de las fases de producción y con el conjunto de la obra; aprender el proceso por el que se llega a un buen diseño; realizar ejercicios prácticos para completar la formación teórica del trabajo, todos estos son requisitos insoslayables para quien quiera adquirir una formación académica y profesional completa dirigida al campo de la Animación.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Dentro del sector de la industria de la Animación, el diseño de personajes es pura y simplemente esencial. Es imposible concebir la realización de una obra con cierta garantía de éxito sin prestar una atención determinante al diseño de los personajes que habrán de intervenir en ella. El diseño de personajes, además, resulta ser no sólo un campo profesional históricamente imprescindible, sino también una actividad profesional que se encuentra actualmente en un proceso de expansión dentro de la industria, debido a

los nuevos métodos de producción recientemente implementados con éxito por los grandes estudios.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE7 - Conocer el proceso de creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales.</p> <p>CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa.</p> <p>CE14 - Conocer las técnicas de expresión en la trasmisión de sentimientos y emociones.</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p> <p>CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</p>	<p>Poder definir estéticamente y mover nuestros personajes convincentemente con un enfoque de entretenimiento</p> <p>Ayudarnos a seguir un proceso creativo para poder sintetizar ideas en formas plásticas.</p> <p>Ayudarnos acotar y definir los ángulos y movimientos para poder animar.</p> <p>Aprender las expresiones básicas y el lenguaje gestual, a partir de la psicología del personaje</p> <p>Relacionar técnica con arte y biología para seducir con la imagen generada del personaje humano y animal.</p> <p>Analizar la apariencia visual, rasgos, vestimenta y complementos a partir de la búsqueda de documentación.</p>

--	--

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

1. Introducción al Diseño de Personajes.

1.1. El dibujo para la animación.

- 1.1.1. Definiciones. El personaje animable y su psicología.
- 1.1.2. Diseño de personajes. Diferencias entre creación y diseño de personajes. Humanización.
- 1.1.3. Las necesidades de la producción. Tipos de producción. Largometraje. Series de televisión. Especial. Video-Juegos. Publicidad. 2D y 3D.
- 1.1.4. Los distintos estilos tradicionales. Realismo. Caricatura. Cartoon.
- 1.1.5. Frescura VS. Cliché.

2. El entorno de trabajo. Situación dentro de la Producción audiovisual.

- 2.1.1. El guión y el story-board, puntos de partida.
- 2.1.2. La dirección de arte.
- 2.1.3. El trabajo en equipo.
- 2.1.4. Las referencias visuales. La interpretación frente a la copia.
- 2.1.5. Las distintas reuniones de trabajo. La presentación del trabajo.
- 2.1.6. Aprender a pensar para el diseño. La aceptación natural de la crítica. las preguntas oportunas y las conclusiones adecuadas

1. Morfología básica del diseño

1.1. Simplificación y visión espacial para animar.

- 1.1.1. Forma, Gesto, Estructura y Ritmo.
- 1.1.2. Breve análisis sobre el color.
- 1.1.3. "Landmaks".
- 1.1.4. Características y clasificación de Formas.
- 1.1.5. Datos generales de anatomía comparada.
- 1.1.6. La presencia anatómica en el modelo.
- 1.1.7. Prácticas.

1.2. La forma.

- 1.1.1. Analisis de formas simples y complejas.
- 1.1.2. Fundamentos de dibujo y anatomía aplicada.
- 1.1.3. Siluetas y contraste entre personajes.
- 1.1.4. "Thumbnailing" y Prácticas.

1.3. El Gesto. Morfología y acción dinámica.

- 1.1.1. Fluidez del movimiento, silueta y línea de acción.
- 1.1.2. El dibujo en movimiento.

- 1.1.3. Test de animación. Eliminando lo superficial.
- 1.1.4. Prácticas.

1.4. La Estructura. Comprensión del personaje.

- 1.1.1. Identificación y características de la geometría esencial.
- 1.1.2. Elementos de Anatomía simplificada: La cintura escapular y pelviana.
- 1.1.3. La concepción tridimensional de la forma.
- 1.1.4. Identificación subcutánea y Prácticas.

1.5. El Ritmo.

- 1.1.1. La columna vertebral y el esqueleto apendicular.
- 1.1.2. Líneas de superficie.
- 1.1.3. Las fuerzas opuestas. Sólido Vs. Flexible.
- 1.1.4. Distintos consejos para crear ritmo en el Diseño.
- 1.1.5. Prácticas de poses rápidas.

4. El proceso del diseño y sus etapas

1.1. Primera fase: Los primeros bocetos.

- 4.1.1. Poses rápidas. Sketches. Roughs. Perder el miedo a la papelera.
- 4.1.2. La exageración.
- 4.1.3. La búsqueda forzada de la variedad.
- 4.1.4. Preguntas esenciales en esta etapa.
- 4.1.5. La aceptación de la crítica.
- 4.1.6. ¿Qué conservar y qué desechar?. Primeras respuestas. Notas.

1.2. Segunda fase: Hacia la concreción del personaje.

- 1.1.1. La actitud. Expresiones faciales y corporales.
- 1.1.2. La estructura y la forma básicas.
- 1.1.3. Comparativas. El "Line Up".
- 1.1.4. Los elementos identificativos.
- 1.1.5. Los props, el vestuario y el color.
- 1.1.6. Preguntas esenciales en esta etapa.

1.3. Tercera fase: "The Hero Pose".

- 1.1.1. ¿Qué es una "Hero Pose" y a quién va dirigida.
- 1.1.2. Elementos esenciales.
- 1.1.3. El color y la materia.
- 1.1.4. El cuidado de los detalles.
- 1.1.5. El examen final. La capacidad de ver la obra propia con los ojos de otro.
- 1.1.6. Preguntas a las que la "Hero Pose" debe responder.
- 1.1.7. La presentación del trabajo.

5. Breve disertación acerca del portfolio.

- 5.1.1. La importancia del portfolio
- 5.1.2. Desarrollando una Estrategia.
- 5.1.3. Galería. Qué incluir y cómo es el enfoque.

5.1.4. Información de contacto.

5.1.5. Propiedad intelectual. Proteger tu trabajo. Lanzamiento y mantenimiento

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1 - Tema 2	Enero-Febrero
Tema 3 - Tema 4	Febrero-Abril
Tema 5	Abril-Mayo
Tema 5.	Mayo-Fin Curso

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	8	0	8

Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación		8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	22	22
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
PRACTICAS EN CLASE	<ul style="list-style-type: none"> Poner en práctica lo explicado en clase. 	10%
PRACTICAS FUERA DEL AULA.	<ul style="list-style-type: none"> Afianzar conocimientos basados en las explicaciones 	20%
EJERCICIOS PERIÓDICOS.	<ul style="list-style-type: none"> Profundizar en algunos aspectos fundamentales. 	20%

EXAMEN FINAL.	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra del trabajo y de los conocimientos adquiridos durante el curso. 	50%
---------------	---	-----

--

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar. • Seguimiento del trabajo en el aula. • Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos. • Será necesario presentar todas las prácticas para poder aprobar la asignatura. • La convocatoria extraordinaria se regirá por las mismas consideraciones que la evaluación general. |
|---|

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

WALT STANCHFIELD: *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1 Y 2*. Ed: Focal Press (23 de abril de 2009). ISBN-13: 978-0240811079

MICHAEL MATTESI: *Force: Character Design from Life Drawing*. Ed: Focal Press (13 de mayo de 2008). ISBN-13: 978-0240809939

MICHAEL MATTESI: *Force: Dynamic Life Drawing for Animators*. Ed: Focal Press; Edición: 2nd Revised edition (10 de octubre de 2006). ISBN-13: 978-0240808451.

DONALD W. GRAHAM: *Composing Pictures*. Editor: Silman-James Pr (1 de junio de 2010). ISBN-13: 978-1935247005

PETER DE SÈVE: *A Sketchy Past, the art o of Peter*. Akileos Ed. Octubre 2009. ISBN: 978-2-35574-099-2.

MICHAEL MATTESI: *Force: Animal Drawing: Animal Locomotion and Design Concepts for Animators*. Editor: Focal Press (14 de junio de 2011). ISBN-13: 978-0240814353.

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

PETER DE SÈVE: *A Sketchy Past, the arto of Peter*. Akileos Ed. Octubre 2009. ISBN: 978-2-35574-099-2.

MICHAEL MATTESI: *Force: Animal Drawing: Animal Locomotion and Design Concepts for Animators*. Editor: Focal Press (14 de junio de 2011). ISBN-13: 978-0240814353.

KIMBERLY ELAM: *La geometría del diseño: Estudios sobre la proporción y la composición*. Editor: Editorial Gustavo Gili, S.L.; Edición: 1 (5 de mayo de 2014). ISBN-13: 978-8425226380.

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula de dibujo con caballetes y estrado.

Aula con tabletas Wacom y pantalla para proyección de imágenes

MATERIALES:

Los propios del aula

SOFTWARE:

- Soporte para visualización de Ipad.
- Adobe Photoshop.
- Autodesk SketchBook Pro