

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

**Diseño de Personajes / Character Design**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Fundamentos Artísticos / Artistic Foundations
Denominación de la asignatura:	Diseño de Personajes / Character Design
Curso:	Segundo
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Pendiente de contratación
E-mail:	Pendiente de contratación
Teléfono:	916402811

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

La materia fundamentos artísticos está proporciona a los alumnos los fundamentos necesarios para un creador de gráficos digitales: reconocimiento y contexto histórico de las corrientes artísticas, conocimientos del color, la luz y la fotografía, la representación tridimensional del espacio y el aprendizaje de las bases y principios clásicos de la animación y del desarrollo visual.

El conocimiento y aprendizaje de los principios y técnicas tradicionales es una de las bases imprescindibles para formar profesionales capaces de adaptarse y aprovechar el avance de la tecnología de animación digital.

### Subject Description

The subject Artistic Foundations provides the students with the necessary fundamentals for a digital graphics creator: identification and historical context of artistic currents, knowledge of color, light and photography, three-dimensional representation of space and learning of the basis and classical principles of animation and visual development.

Knowledge and learning of traditional principles and techniques is one of the essential basis for training professionals to be able to adapt and take advantage of the progress of digital animation technology.

### **Descripción de la asignatura**

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.

## **3. COMPETENCIAS**

### **3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)**

CG1- Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

CG2 - Conocer el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.

CG4.-Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.

CG10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CE 7.- Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.

## **4. CONTENIDOS**

- Observación y análisis de la estética de los caracteres
- Forma, figura y carácter
- Psicología de los personajes
- Análisis y estudio de la estilización del personaje
- Posturas dinámicas y neutrales
- Diseño de la piel y vestimenta

### English contents:

- *Observation and aesthetic analysis of the characters*
- *Form, shape and personality*
- *Psychology of the characters*

- *Analysis and study of the character visual style.*
- *Dynamic and neutral poses.*
- *Fur, skin and character's clothing*

## 5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### 5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

### 5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	16	100%
AF2 Clases Prácticas	10	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	25	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	16	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

## 6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### **Bibliografía básica**

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

### **Bibliografía recomendada**

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

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.

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

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

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

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

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

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