



1. Identificación

1.1. De la Asignatura

Curso Académico	2020/2021
Titulación	GRADO PROPIO MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
Nombre de la Asignatura	DISEÑO CONCEPTUAL DE PERSONAJES
Código	MA03
Curso	PRIMERO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	6
Estimación del volumen de trabajo del alumno	150
Organización Temporal/Temporalidad	C1
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

1.2. Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES			
ROCÍO MARTÍNEZ Coordinadora de la asignatura Grupo: 1	Categoría	ARTISTA CONCEPTUAL/ANIMADORA			
	Correo Electrónico	r.martinezmontiel@um.es			
	Página web				
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI			
	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar
SIONI LÓPEZ Grupo: 1				ILUSTRADORA / DISEÑADORA DE PERSONAJES	



2. Presentación

La asignatura tiene como objetivo que el estudiante se familiarice con el trabajo de diseñar y preparar varios personajes para su posterior realización en 3D. Durante el curso iremos aprendiendo técnicas para el desarrollo y caracterización (personalidad, características y factores primordiales para definirlos.) de los personajes en base a una idea o guion. Se verán los distintos flujos de trabajo en función de las diferentes etapas, desde la documentación hasta el acabado final, pasando por las ideas, planteamiento, boceto, movimiento y expresión corporal. Estudiaremos cómo presentar los personajes como parte fundamental de una biblia para la producción de un proyecto audiovisual.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No existen

3.2. Recomendaciones

No existen recomendaciones.

4. Competencias

Competencias básicas

- **CB1.** Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como general.
- **CB2.** Conocer en su entorno laboral la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de la animación y los videojuegos.
- **CB3.** Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía y complejidad.
- **CB4.** Reunir e interpretar datos relevantes dentro del sector de la animación y los videojuegos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- **CB5.** Adquirir conocimientos en el área de la animación y videojuegos que partiendo de la base de la educación secundaria general, llegue a un nivel en el que puedan consultar en libros de texto avanzados conocimientos procedentes de la vanguardia en la animación y los videojuegos.
- **CB1.** Poseer y comprender conocimientos en el área del diseño de Personajes para animación y videojuegos que parte de la base teórica de fácil comprensión, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también aspectos que son comprensibles a nivel práctico y que implica acceder a conocimientos actuales del diseño de personajes.
- **CB2.** Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del diseño de personajes.
- **CB3.** Poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- **CB4.** Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales

- **CG1.-** Realizar proyectos de personajes para animación y videojuegos a través de un proceso metodológico de síntesis formal.

- **CG6.-** Aprender la teoría del color y su aplicación en la creación de texturas.
- **CG7.-** Desarrollar un personaje a partir de un boceto.

Competencias específicas

- **CE1.** Comprender el espacio estructural verificable en la forma humana a través de una fase de búsqueda gráfico/visual
- **CE2.** Entender la forma humana en el espacio
- **CE2.** Entender la psicología del personaje.
- **CE4.** Aprender a construir un personaje a partir de un briefing.
- **CE5.** Adquirir destrezas a la hora de saber qué es necesario en el diseño del personaje.
- **CE5.** Aprender a reflejar la dinámica del personaje en sus movimientos.
- **CE5.** Aprender a aplicar colores e imágenes para simular texturas.
- **CE5.** Aprender a reflejar la expresividad del rostro humano en las creaciones.
- **CE9.** Realizar diseños de personajes desde tradicional a digital.
- **CE10.** Presentar profesionalmente los diseños de personajes para proyectos de animación y videojuegos.

5. Contenidos y temporalización aproximada

La planificación aquí presentada es de carácter orientativo para el estudiante. El desarrollo del curso, las particularidades del grupo, el calendario académico, festividades y otro tipo de circunstancias que surgen a lo largo del curso pueden dar lugar a variaciones lógicas en el mismo.

BLOQUE 1: Teoría e introducción

En este bloque se verá la parte teórica del curso en el que trabajaremos el diseño conceptual del personaje para animación y videojuegos, una introducción al uso del Photoshop y ejercicios prácticos para fijar los contenidos.

Semana 1 / **Tema 1**– Presentación e introducción al curso. Referencias

Semana 2 / **Tema 2** – Iniciación al arte digital. Trabajar con la herramienta digital.

Semana 3/ **Tema 3** – Iniciación a la construcción de expresiones y gestos del personaje.

Semana 4/ **Tema 4** – Iniciación a la construcción de expresiones corporales del personaje.

Semana 5/ **Tema 5** – Profundización en la construcción de expresiones corporales: escorzos.

Semana 6/ **Tema 6** – Estructura del personaje. Comprensión del canon y proporciones.

BLOQUE 2: Construcción de Personaje

Semana 7/ **Tema 7** – Definiendo el personaje. Briefing, documentación y recursos.

Semana 8/ **Tema 8** – Dinámica del movimiento. Expresividad corporal. Dándole personalidad.

Semana 9/ **Tema 9**– Modelsheet. Presentar a tu personaje – Hoja de personaje.

Semana 10/ **Tema 10** –Construcción y presentación de personaje en proceso de trabajo I

Semana 11/ **Tema 11** –Construcción y presentación de personaje en proceso de trabajo II

Semana 12/ **Tema 12** –Construcción y presentación de personaje en proceso de trabajo III



6. Metodología Docente

6.1. Actividades y Metodología

La metodología docente estará centrada en clases magistrales al comienzo de cada tema y del trabajo del alumno supervisado por el profesor.

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF01. Actividades dirigidas	Clases magistrales/expositivas	10	15	25
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	50	75	125
		60	90	150

7. Horario de la asignatura

<http://www.um.es/web/digitalmed/cp/2017-18/horarios>

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados y asistencia del alumnos a las clases. La entrega de los ejercicios es obligatoria.

La evaluación de los trabajos realizados se basa en cómo el alumno ha sido capaz de entender la teoría y técnicas explicadas en la clase y por tanto su puesta en práctica en el ejercicio. También se valorará la atención en clase e interés prestado en las mismas. La correcta entrega de los ejercicios y su puntualidad.

Cada semana se llevará a cabo una sesión de corrección y crítica en clase. Se compartirán los trabajos de todos los alumnos para poder hacer un análisis sobre el trabajo realizado, de esta manera todos aprenderán a la vez a mejorar en conjunto y ganarán en plasticidad mental a la hora de afrontar un trabajo en equipo.

Factores de evaluación	Porcentaje
Entrega de los ejercicios a evaluar:	75%
• Consecución de los requisitos específicos del ejercicio*	25%
• Aplicación de los conceptos teóricos del temario**	25%
• Creatividad	25%

Aclaraciones:

- *obligatorio y contará la entrega en la fecha establecida también.
- ** incluye consejos e indicaciones que te haya dado el profesor.

**9. Bibliografía básica operativa.**

- Bancroft, Tom (2016). **Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation Video Games, and Graphic Novels**. Watson-Guption. ASIN: B018CHA32C
- Bancroft, Tom (2013). **Aprende a dibujar personajes. Anaya Multimedia**. ISBN-10: 8.441.533.233
- Crossley, Kevin (2014). **Character design from the ground up: Make your sketches come to life**. (2014)
- González Jiménez, Daniel (2014). **Arte de videojuegos. Da forma a tus sueños**. Ra-Ma. ISBN-10: 8.499.642.764
- Solarski, Chris (2012). **Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Warming Video Game Design**. (2012). ISBN-10: 0.823.098.478.
- Stoneham, Bill (2012). **Cómo crear arte fantástico para videojuegos: una guía completa para la creación de conceptos, personajes y mundos**. ISBN-10: 8.467.907.490

10. Observaciones

Esta asignatura está enfocada fundamentalmente al 2D y en los procesos previos al 3D, no se necesita ser un experto para poder aprender los contenidos de la misma ya que se centran en poner en práctica la teoría. Cada persona desarrolla su propio lenguaje visual con el tiempo y practicando.

