

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Diseño de Personajes y Concept Art
Titulación	Grado en Diseño de Videojuegos
Escuela/ Facultad	Arquitectura, ingeniería y diseño - Campus creativo
Curso	1º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Básica
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial/Online
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2023-2024
Docente coordinador	Verónica Rufo Baena

2. PRESENTACIÓN

Introducción al proceso de creación de personajes y mundos. Documentación y fuentes de inspiración. Bocetado y diseño preliminar, posturas, expresión, modelsheets o modelos definitivos. Entornos y Props.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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.
- 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.
- 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.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias transversales:

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.

- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT04: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE3: Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE12: Capacidad para saber representar la anatomía, forma y proporción del cuerpo humano que aplican al diseño de la animación.
- CE13: Conocimiento para aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes animados.
- CE14: Conocimiento para aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de vehículos y props.
- CE15: Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de entornos animados.
- CE22: Capacidad para aplicar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de videojuegos.
- CE26: Capacidad para ejecutar con soltura el dibujo a mano alzada, tanto para la ideación como para la representación de contenidos digitales interactivos y videojuegos.
- CE27: Capacidad para realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas en cada proyecto de videojuegos.
- CE28: Capacidad para aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios en un proyecto de videojuegos.

Resultados de aprendizaje:

- RA01: Adquirir la capacidad para desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.
- RA02: Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial.
- RA03: Adquirir la capacidad para la creación y el diseño de mundos y personajes.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB01, CB02, CB03, CB04 CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT08, CT13, CT14, CT18 CE12, CE13, CE15, CE26, CE28	RA01: Adquirir la capacidad para desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.
CB01, CB02, CB03, CB04 CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT08, CT13, CT14, CT18 CE03, CE22, CE26, CE27, CE28	RA02: Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial.
CB01, CB02, CB03, CB04 CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT08, CT13, CT14, CT18 CE14, CE15, CE22, CE26, CE28	RA03: Adquirir la capacidad para la creación y el diseño de mundos y personajes.

4. CONTENIDOS

- Conceptos de diseño de personaje
- Anatomía básica
- Técnicas de diseño de personaje
- Personalidad, acting y expresividad
- Concept art de personajes, escenarios y props
- Anexo: Pixel art

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	30 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16 h
Exposición oral de trabajos	6 h
Investigaciones y proyectos	6 h

Informes y escritos	8 h
Actividades en talleres y laboratorios	6 h
Trabajo autónomo	50 h
Debates y coloquios	8 h
Tutoría y seguimiento académico	18 h
Prueba de conocimientos	2 h
TOTAL	150 h

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	30 h
Ejercicios prácticos y resolución de problemas	16 h
Exposición oral de trabajos	6 h
Investigaciones y proyectos	6 h
Informes y escritos	8 h
Actividades en talleres y laboratorios	6 h
Trabajo autónomo	50 h
Debates y coloquios	8 h
Tutoría y seguimiento académico	18 h
Prueba de conocimientos	2 h
TOTAL	

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y/o presentación de trabajos	15%
Proyectos (mediante evaluación continua)	25%
Pruebas de conocimientos	60%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Entrega y/o presentación de trabajos	25%
Proyectos mediante evaluación continua (incluido un 5% de actitud y participación)	15%
Pruebas de conocimientos	60%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Trabajos relacionados con Diseño de Personajes	Semana 1 – 08
Trabajos relacionados con Concept art	Semana 09 – 12
Trabajo final	Semana 12 – 16

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. Design Studio Press.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Sastrawinata-Lemay, N. (2015). *100 Tuesday Tips*. Grizandnorm.
- 3Dtotal, P. (2022). *Beginner's Guide to Creating Portraits: Learning the Essentials & Developing Your Own Style*. 3dtotal Publishing.
- P. (2020). *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development (Illustrated ed.)*. 3dtotal Publishing.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.