

1. DATOS BÁSICOS

| | |
|----------------------------|--|
| Asignatura | Diseño de personajes y Concept art |
| Titulación | Grado en Animación |
| Escuela/ Facultad | Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño/Campus Creativo |
| Curso | 1 |
| ECTS | 6 |
| Carácter | Básica |
| Idioma/s | Español |
| Modalidad | Presencial |
| Semestre | 2 |
| Curso académico | 2023/2024 |
| Docente coordinador | Guillermo Castilla Cebrián |

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.
- 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.
- 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.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- 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 generales:

- CG1. Capacidad para representar de manera gráfica una idea o tema de forma creativa y original.
- CG2. Capacidad para realizar análisis críticos de proyectos de animación, tanto el trabajo propio como el de otros.

Competencias específicas:

- CE02 Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE06 Capacidad para crear en entornos digitales una estética o estilo artístico determinado en base al conocimiento de los códigos visuales aplicables a una imagen.
- CE09 Capacidad para representar la anatomía, forma y proporción del cuerpo humano que aplican al diseño de la animación.
- CE10 Capacidad para aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes animados, vehículos o props.
- CE16 Conocimiento para poder aplicar la teoría y las técnicas tradicionales o herramientas de iluminación en la producción de contenidos audiovisuales animados.
- CE17 Capacidad para aplicar las técnicas tradicionales o herramientas de creación artística al ámbito de la animación.
- CE20 Capacidad para realizar trabajos profesionales de animación a través de la ejecución de imágenes con un alto nivel de acabado, utilizando las herramientas más adecuadas en cada proyecto de animación, utilizando dibujos a mano alzada y/o dibujo técnico y/o con técnicas digitales.

Resultados de aprendizaje:

- Desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.

- Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial.
- Creación y 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 |
|---|--|
| Competencias Básicas y Transversales, Generales y Específicas CE02, CE06, CE09, CE10, CE16, CE17 y CE20 | Desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano. |
| Competencias Básicas y Transversales, Generales y Específicas CE02, CE06, CE09, CE10, CE16, CE17 y CE20 | Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial. |
| Competencias Básicas y Transversales, Generales y Específicas CE02, CE06, CE09, CE10, CE16, CE17 y CE20 | Creación y diseño de mundos y personajes. |

4. CONTENIDOS

- Referencias y estilos
- Dimensión Física de un personaje
- Dimensión Mental de un personaje
- Dimensión Social de un personaje
- Dimensión Narrativa de un personaje
- Briefing de cliente
- Concept Art y photo bashing
- Pixel Art
- Adobe Photoshop
- Tinta y trama tradicional

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase Magistral
- Aprendizaje Cooperativo
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)
- 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 |
|--|-----------------|
| Lecciones Magistrales | 12.5 |
| Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas | 50 |
| Exposición de trabajos | 12.5 |
| Trabajo en grupo de carácter integrador | 12.5 |
| Investigaciones y Proyectos | 12.5 |
| Trabajo autónomo | 25 |
| Tutoría, seguimiento académico y evaluación | 25 |
| TOTAL | 150 |

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 |
|--|------|
| Pruebas de conocimiento | 25 |
| Entrega de y/o presentación de trabajos | 35 |
| Proyectos (mediante evaluación continua) | 40 |

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 |
|--|-----------|
| Actividad 1: El Turnaround | Semana 1 |
| Actividad 2: Los 12 rostros | Semana 1 |
| Actividad 3: Los 3 autorretratos | Semana 2 |
| Actividad 4: La anatomía completa | Semana 2 |
| Actividad 5: La personalidad y la expresión | Semana 3 |
| Actividad 6: Pixel Art | Semana 3 |
| Actividad 7: Tinta y trama | Semana 4 |
| Actividad 8: La mancha | Semana 4 |
| Actividad 9: Concept Art 1 - Los thumbnails - esbozo | Semana 5 |
| Actividad 10: Concept Art 2 - Photobashing de clase | Semana 5 |
| Actividad 11: Concept Art 3 - Photobashing propio | Semana 6 |
| Actividad 12: Trabajo específico 1 | Semana 7 |
| Actividad 13: El briefing del cliente - Método Potato | Semana 8 |
| Actividad 14: Diseño de personaje INDIVIDUAL | Semana 8 |
| Actividad 15: Diseño de personajes GRUPAL - ENTREGA | Semana 9 |
| Actividad 16: Diseño de personajes GRUPAL - PRESENTACIÓN | Semana 9 |
| Actividad 17: Trabajo específico 2 | Semana 10 |

| | |
|---|-----------|
| Actividad 18: Proyecto FINAL de Diseño de PJs y Concept Art | Semana 11 |
| Actividad 19: El diario - Entrega de Portfolio - 1 | Semana 1 |
| Actividad 20: El diario - Entrega de Portfolio - 2 | Semana 3 |
| Actividad 21: El diario - Entrega de Portfolio - 3 | Semana 5 |
| Actividad 22: El diario - Entrega de Portfolio - 4 | Semana 7 |
| Actividad 23: El diario - Entrega de Portfolio - 5 | Semana 9 |
| Actividad 24: El diario - Entrega de Portfolio - 6 | Semana 11 |

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 ATENCIÓN A LA 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.