

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Diseño de personajes y Concept art
<b>Titulación</b>	Grado en Animación
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
<b>Curso</b>	1
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Básica
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	2
<b>Curso académico</b>	2022/2023
<b>Docente coordinador</b>	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.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

**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 específicas:**

- CE1: Conocimiento de los fundamentos teórico-prácticos de física que aplican al diseño de la animación.
- CE3: Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE8: Conocimiento de los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.
- 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.

**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 y CE1, CE3, CE13	Desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.

Competencias Básicas y Transversales y CE3	Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial.
Competencias Básicas y Transversales y CE13, CE14, CE15	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
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 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

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## 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.