



**1. Identificación**

1.1. De la Asignatura

<b>Curso Académico</b>	2017/2018
<b>Titulación</b>	CURSO UNIVERSITARIO DE CREACIÓN DE PERSONAJES PARA LA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS
<b>Nombre de la Asignatura</b>	DISEÑO CONCEPTUAL DE PERSONAJES
<b>Código</b>	MA03
<b>Curso</b>	PRIMERO
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Nº Grupos (Teoría / Prácticas)</b>	1
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Estimación del volumen de trabajo del alumno</b>	150
<b>Organización Temporal/Temporalidad</b>	Anual
<b>Idiomas en que se imparte</b>	ESPAÑOL
<b>Tipo de Enseñanza</b>	Presencial

1.2. Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	<b>DIBUJO / BELLAS ARTES</b>				
<b>Coordinador de la asignatura</b>	Categoría	ILUSTRADOR / DISEÑADOR DE COMICS				
	Correo Electrónico					
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
<b>Grupo: 1</b>	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
<b>SIONI LÓPEZ</b>		ILUSTRADORA / DISEÑADORA DE PERSONAJES				



## 2. Presentación

La asignatura tiene como objetivo que el estudiante se familiarice con el trabajo de diseñar y preparar un personaje para su realización en 3D. Durante el curso iremos aprendiendo y desarrollando la personalidad, características y factores que son importantes para definir el personaje. 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 como presentar un personaje para la producción.

## 3. Condiciones de acceso a la asignatura

### 3.1. Incompatibilidades

No existen

### 3.2. Recomendaciones

No existen recomendaciones.

## 4. Competencias

### Competencias básicas

- **CB1.** Poseer y comprender conocimientos en el área de los Personajes para animación y videojuegos 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 los Personajes para animación y videojuegos.
- **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 de los personajes para animación y videojuegos.
- **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.
- **CG2.** Aprender una construcción de la figura humana a través de su tridimensionalidad y equilibrio.
- **CG4.** Desarrollar un personaje a partir de un boceto.

### Competencias específicas

- **CE2.** Entender la forma humana en el espacio.
- **CE4.** Aprender a construir moldes para la reproducción de modelos.
- **CE5.** Adquirir destrezas en el dibujo del cuerpo humano.
- **CE8.** Aprender a reflejar la expresividad del rostro humano en las creaciones.
- **CE9.** Realizar diseños básicos de personajes digitales.
- **CE10.** Presentar adecuadamente sus personajes.



## 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. Prueba de nivel de los estudiantes.

Semana 01 / **Tema 2** – Definiendo el personaje. Documentación, recursos, personajes en conjunto.

Semana 02/ **Tema 3** – *Workflow* o flujos de trabajo. Preproducción, *briefing*, fechas de entrega y *milestone*.

Semana 03/ **Tema 4**– Estructura básica del personaje con formas geométricas. Comprensión del canon y proporciones.

Semana 04/ **Tema 5** – Dinámicas del movimiento. Expresividad corporal. Escorzos. Dándole personalidad.

Semana 05/ **Tema 6** – Estructura básica de la cara, expresiones faciales y variantes en la estructura.

Semana 06/ **Tema 7** – Acabados del diseño de personaje según necesidad del proyecto.

Semana 07/ **Tema 8** – Preparación de la hoja de personaje para producción.

### BLOQUE 2: Fase de producción

En este bloque se pondrá en práctica lo aprendido en el bloque 1. Su estructura estará basada en ejercicios cuyo objetivo es formar el portafolio del estudiante y parte del proyecto final del curso.

Semana 08 / **Tema 9** – Ejercicio de diseño de personaje a color.

Semana 09 / **Tema 10** – Ejercicio de diseño de personaje con entorno.

Semana 10 / **Tema 11** – Ejercicio de ilustraciones para el uso en el videojuego.

Semana 11 / **Tema 12** – Ejercicio de vistas de personaje para modelado en 3D. Diseño propio del alumno.

Semana 12 / **Tema 13** – Ejercicio de vistas de personaje para modelado en 3D. Diseño para producción externa.

Semana 13 / **Tema 14** – Ejercicio de vistas de personaje para modelado en 3D. Diseño para proyecto final.



## Prácticas.

Cada semana se harán ejercicios prácticos para asentar los conocimientos teóricos impartidos. Además se realizarán las siguientes prácticas para su evaluación.

- **Práctica 1. Definir un personaje** (*Bloque 1*)
- **Práctica 2. Hoja de personaje** (*Bloque 1*)
- **Práctica 3. Diseño de personaje 3D propio** (*Bloque 2*)
- **Práctica 4. Diseño de personaje 3D proyecto** (*Bloque 2*)

## 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.

## 9. Bibliografía básica operativa.

- Bancroft, Tom (2016). **Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation Video Games, and Graphic Novels**. Watson-Guptil. 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
- Solariski, Chris (2012). **Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Wimming 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

