

GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

DISEÑO Y CREACIÓN DE PERSONAJES

Curso 2014-2015

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTR E	CRÉDITOS	TIPO
COMPLEMENTOS ESPECÍFICOS DE FORMACIÓN PARA ANIMACIÓN Y DISEÑO	DISEÑO DE PRE-PRODUCCIÓN	3º	6º	6	OPTATIVA
PROFESOR(ES)		DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)			
Nacho Belda Mercado		Nacho Belda Mercado nachobelda@ugr.es Segundo Semestre Jueves de 11: 00 a 14:00 Aula T13 Viernes de 11:00 a 14:00 Aula D6			
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE		OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR			
Grado en Bellas Artes					
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (Si ha lugar)					
Requisitos previos: Haber superado el 100% de los módulos 1, 2 y 3. Nivel de dibujo medio-alto.					


ugr

 Universidad
de Granada

 INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES DE LA UGR
<http://grados.ugr.es>

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)

Diseño y construcción de personajes. Caracterización de personajes. Diseño de indumentaria y complementos.

COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG3. Capacidad de comunicación.
- CG4. Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción.
- CG5. Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG6. Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG7. Capacidad para trabajar en equipo.
- CG9. Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico.
- CG11. Capacidad de iniciativa propia, automotivación y espíritu emprendedor.
- CG15. Sensibilidad estética.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE6. Conocimiento del vocabulario, códigos, y concepto inherentes al ámbito artístico.
- CE7. Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular
- CE12. Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE17. Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos
- CE19. Capacidad de utilización de los diferentes recursos plásticos
- CE20. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
- CE21. Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico
- CE22. Capacidad para aplicar los materiales y procedimiento adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE23. Capacidad para representar e interpretar espacios y formas mediante lenguajes técnicos y artísticos.
- CE32. Habilidades y capacidades para la creación artística.



OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS DE APRENDIZAJE)

Competencias Específicas de la Mención en Animación y Diseño (CEMAD) (conceptuales, procedimentales y actitudinales), expresadas como Resultados de Aprendizaje:

- CEMAD-2- Capacidad de desarrollar de manera creativa e innovadora una gramática visual propia orientada a la Animación y el Diseño.
- CEMAD-3- Conocimiento del vocabulario, códigos y conceptos inherentes al ámbito disciplinar.
- CEMAD-7- Conocimiento básico de la Historia del Diseño.
- CEMAD-9- Conocimiento y aplicación de los procesos de creación visual relacionados con el diseño de pre-producción en Animación.
- CEMAD-12- Capacidad de uso de las herramientas tradicionales y tecnológicas propias de la disciplina.
- CEMAD-13- Capacidad de proponer crítica, creativa e imaginativamente soluciones en el ámbito de la disciplina.
- CEMAD-15- Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos de Diseño.
- CEMAD-16- Habilidad para comunicar y difundir proyectos de Diseño.
- CEMAD-17- Habilidad para presentar adecuadamente proyectos de Diseño.
- CEMAD-19- Valoración de la capacidad del creador como agente de desarrollo y avance de la sociedad y la cultura a través de la innovación en diseño.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA



TEMARIO TEÓRICO

Tema 1. Definición y categorías del personaje. Construcción.

Formas básicas

Siluetas y thumbnails.

Categorías de personajes. Icónico, simple, broad o cartoon, secundario y principal, hiperrealista

Edades del personaje.

Arquetipos y estereotipos

Protagonista.

Antagonista.

Secundarios.

Personajes de equilibrio.

Personajes de contraste.

Objetos y complementos de interacción.

Documentación.

Ficción.

No ficción.

Modelos de referencia.

Esculturas.

Rotoscopio.

Live Action Video.

Tema 2. Hojas de modelos. Model Sheet

Modelos de rotación

Modelos de expresión.

Modelos de contraste.

Cartas de color.

Line up de personajes.



ugr

Universidad
de Granada

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES DE LA UGR
<http://grados.ugr.es>

Tema 3. Tipologías del diseño de personajes.

Animación.

2D tradicional.

Stopmotion.

3D

Ilustración.

Cómic.

Videojuegos

Diseño de producción en cine no animado y Televisión

Aplicaciones escenográficas varias.

Tema 4. Técnicas de abocetado.

Técnicas analógicas.

Técnicas digitales.

Mixtas.

Tema 5. Fundamentos artísticos

Tendencias y mercados.

Coherencia gráfica.

El diseño de personajes como trabajo en equipo.

Coherencia del conjunto.

Desarrollo del Arte final.

Interacciones.

Figura y espacio.

Entre personajes.

Color y luz

Composición

Perspectiva y Profundidad

Narrativa



ugr

Universidad
de Granada

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES DE LA UGR
<http://grados.ugr.es>

El portfolio

Tema 5. Estudio de modelos de referencia.

Gesto

Formas básicas constructivas

La cabeza

Tipologías y proporciones. Edad

Anatomía: esqueleto y músculos

Tronco, brazo, mano, pierna, pie, cuello, abdomen

Iluminación y sombras.

Tejidos y ropajes. Vestimenta y props

Anatomía animal

TEMARIO PRÁCTICO

Grupo Prácticas 1. Estudios y desarrollos individuales de diseño de personajes con aplicación a cada una de las tipologías explicadas en la teoría.

Grupo Prácticas 2. Trabajos grupales para su aplicación en animación en la que se debe guardar una coherencia con respecto al conjunto.



ugr

Universidad
de Granada

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES DE LA UGR
<http://grados.ugr.es>

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA:

- AAVV, Dopress Book. *CG Scenes From sketch to finish*. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.
- AAVV, Dopress Book. *CG Characters From sketch to finish*. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2014.
- AA, VV. *Collected Stories from the film's creators*. New York. Welcome Enterprises, Inc. Disney Editions.
- AAVV. *Costume Design and Illustration*. Design Studio Press. Culver City, CA. 2014.
- AAVV. *Creative Essence: Creatures*. Ballistic Publishing. Adelaide, Australia. 2013.
- AAVV. *PhotoShop for 3D artists*. V1. 3dTOTAL publishing. UK. 2011.
- AA, VV. *The art of collection*. San Francisco. Chronicle books.
- AA, VV. *The art of collection*. Tokio. Studio Ghibli Library.
- BARON, Cynthia L. *Designing a Digital Portfolio*, second Edition. New Riders. Berkeley, CA. 2010.
- BELOEIL, Gilles; RIABOVITCHEV, Andrei; CASTRO, Roberto F. *Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth*. 3dTOTAL publishing. UK. 2013
- BLAIR, Preston. *Dibujos animados*. Köln: Evergreen GmbH. 2008.
- BOWATER, Charlie y STENNING, Derek. *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters*. 3dTOTAL publishing. UK. 2015
- ISBISTER, Katherine. *Better game characters by design: a psychological approach*. Morgan Kaufmann, 2006.
- KENNEDY, Sam R. *How to Become a Video Game Artist*. New Riders. Berkeley, CA. 2012.
- MATTINGLY, David B. *VFX y postproducción para cine y publicidad*. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid. 2013.
- MEIGS, Tom. *Ultimate game design: building game worlds*. McGraw-Hill Osborne Media, 2003.
- SHELDON, Lee. *Character Development and Storytelling for Games*. Thomson Course Technology. Boston, MA. 2004
- SOLARSKI, Chris. *Racing Basics and Video Game Art*. Watson-Guptill. New York. 2012
- STANCHFIELD, Walt. *Draw to life. Volume one*. Burlington: Elsevier, 2009.
- STANCHFIELD, Walt. *Draw to life. Volume two*. Burlington: Elsevier, 2009.
- SU, Haitao y ZHAO Vincent. *Alive Character Design, for Game, Animation and Film*. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2011
- THOMAS, Frank y JOHNSTON, Ollie. *The illusion of life*. Nueva York: Hyperion, 1997.
- TONGE, Gary. *Bold Visions The Digital Painting Bible*. David & Charles Book. Cincinnati, OH. 2008
- WIGAN, Mark. *Pensar Visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- WITHROW, Steven y DANNER, Alexander. *Diseño de personajes para novela gráfica*. Barcelona: Gustavo Gili. 2008.



ENLACES RECOMENDADOS

Cumplimentar con el texto correspondiente en cada caso.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Semestre	Actividades presenciales						Actividades no presenciales			
	Sesiones teóricas (horas)	Sesiones prácticas (horas)	Exposiciones y seminarios (horas)	Visitas y excursiones (horas)	Exámenes	Otras actividades	Tutorías individuales (horas)	Tutorías colectivas (horas)	Trabajo individual del alumno (horas)	Otras actividades
Total horas	18	36	4	-	2	-	5	20	65	-
Total horas	60						90			

METODOLOGÍA DOCENTE

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE activa, participativa y aplicada que se centra en el trabajo del estudiante (presencial y no presencial/individual y grupal). Las clases teóricas, los seminarios, las clases prácticas, las tutorías, el estudio y trabajo autónomo personal y grupal son las maneras de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Clases teóricas expositivas

Descripción: Presentación en el aula de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos en la asignatura.

Propósito: Transmitir los contenidos de la materia motivando al alumnado a la reflexión, facilitándole el descubrimiento de las relaciones entre diversos conceptos y formándole una mentalidad crítica.

Seminarios

Descripción: Modalidad organizativa de los procesos de enseñanza y aprendizaje donde tratar en profundidad una temática relacionada con cada una de las materias propuestas incorporando actividades basadas en la indagación, el debate, la reflexión y el intercambio.

Propósito: Desarrollo en el alumnado de las competencias conceptuales e instrumentales/procedimentales de la materia.



ugr

Universidad
de Granada

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES DE LA UGR
<http://grados.ugr.es>

Actividades prácticas en el aula-taller

Descripción: Modalidad organizativa enfocada hacia la adquisición y aplicación específica de los conocimientos adquiridos y al desarrollo de habilidades instrumentales y/o procedimentales de la materia.

Propósito: Desarrollo en el alumnado de las competencias procedimentales de la materia.

Actividades no presenciales individuales y/o en grupo (*Estudio y trabajo autónomo*)

Descripción: Actividades guiadas y no guiadas, a desarrollar en el aula taller o fuera de él, propuestas por el profesor/a a través de las cuales, de forma individual y/o grupal, se profundiza en aspectos concretos de la materia, posibilitando al estudiante para avanzar en la adquisición de determinados conocimientos y procedimientos. Actividades de investigación bibliográfica y de las fuentes auxiliares. Elaboración de trabajos.

Lecturas y estudio.

Salidas de campo consistentes entre otras en: visita de exposiciones y ferias de arte, elaboración de cuadernos de campo relativos al ámbito de conocimiento de la asignatura.

Propósito:

- Favorecer en el estudiante la capacidad para autorregular su aprendizaje, planificándolo, diseñándolo, evaluándolo y adecuándolo a sus especiales condiciones e intereses.
- Favorecer en los estudiantes la generación e intercambio de ideas, la identificación y análisis de diferentes puntos de vista sobre una temática, la generalización o transferencia de conocimiento y la valoración crítica del mismo.

Tutorías académicas

Descripción: manera de organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje que se basa en la interacción directa entre el estudiante y el profesor.

Propósito: Orientan el trabajo autónomo y grupal del alumnado, profundizar en distintos aspectos de la materia y orientar la formación académica-integral del estudiante.

Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos.

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Clases expositivas y seminarios:

- Criterios y aspectos a evaluar:
 - Nivel de adquisición y dominio de los conceptos básicos de la materia.
 - Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.
 - La actitud crítica, reflexiva y participativa demostrada en el desarrollo de las clases.
- Procedimiento de evaluación:
 - Prueba evaluativa.



- Análisis de contenido de los materiales procedentes del trabajo individual del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.
- Análisis de contenido de los materiales procedentes del trabajo grupal del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.

Prácticas y actividades presenciales y no presenciales:

- Criterios y aspectos a evaluar:
 - Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo.
 - Capacidad de relación, reflexión, crítica y autocrítica en las diferentes actividades.
 - La constancia en el desarrollo y entrega de las actividades propuestas.
 - Destreza para el desarrollo de prácticas y trabajos de creación.
 - Nivel de implicación e impulso en su autoaprendizaje.
 - Habilidad para la presentación de resultados de su aprendizaje.
- Procedimiento de evaluación:
 - Seguimiento del planteamiento, contenido, proceso y resultado de los trabajos y/o supuestos planteados por el profesor ya sea de forma individual o en grupo.
 - Análisis de los materiales procedentes del trabajo individual o grupal del alumnado y de su presentación ante el grupo y el profesor.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Sistema de evaluación de acuerdo con el punto 5.3 del título de grado. **SE3**

Sistema de evaluación SE3 conforme al Grado en Bellas Artes:

- Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. 50-60 %
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. 30-40 %
- Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas. 10-20 %

Aquellos alumnos que no asistan con regularidad al desarrollo de las clases presenciales, no podrán acogerse al sistema de evaluación continua, teniendo en todo caso derecho a los exámenes ordinarios que la normativa de la Universidad de Granada establece.

En este sentido se estima un máximo de ausencia a las clases presenciales del 20 %.

ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL: El alumno deberá entregar al final del semestre (en CD o DVD), en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole teórico y prácticos desarrollados a lo largo del curso.

Sistema de calificación final numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo con lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema



ugr | Universidad
de Granada

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES DE LA UGR
<http://grados.ugr.es>

Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director del Departamento, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

Descripción de la prueba de “evaluación única final”:

En el inicio de curso se programará una prueba de evaluación de prueba única. Se procederá a la entrega de un portafolio donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se recojan los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los contenidos teóricos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Cumplimentar con el texto correspondiente en cada caso.



ugr | Universidad
de Granada

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES DE LA UGR
<http://grados.ugr.es>

[illegible]