

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
COMPLEMENTOS ESPECÍFICOS DE FORMACIÓN PARA ANIMACIÓN Y DISEÑO	DISEÑO DE PRE-PRODUCCIÓN	3º	5º	6	Optativa
PROFESORES ⁽¹⁾			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)		
Nacho Belda Mercado			Dpto. DIBUJO. Planta Baja, Facultad de BELLAS ARTES. Despacho nº 11. Correo electrónico: nachobelda@ugr.es nachobelda@go.ugr.es		
			HORARIO DE TUTORÍAS Y/O ENLACE A LA PÁGINA WEB DONDE PUEDAN CONSULTARSE LOS HORARIOS DE TUTORÍAS ⁽¹⁾		
			Jueves y viernes de 14 a 15 h., D6/despacho Lunes y martes de 11 a 12 h., D6/despacho https://directorio.ugr.es/		
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE			OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR		
Grado en Bellas Artes			No procede		
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (Si procede) Requisitos previos: Haber superado el 100% de los módulos 1, 2 y 3. Nivel de dibujo medio-alto. Disponer de equipo informático y conexión a internet.					

¹ Consulte posible actualización en Acceso Identificado > Aplicaciones > Ordenación Docente

(∞) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" (<http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/>)



Tener conocimientos adecuados sobre:

- Dibujo y técnicas tradicionales
- Ilustración digital

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 conceptos 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 creativamente 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 crítica en el trabajo artístico
- CE22. Capacidad para utilizar 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 y artísticos.
- CE32. Habilidades y capacidades para la creación artística.

OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS ESPERABLES DE LA ENSEÑANZA)

Competencias Específicas de la Mención en Animación y Diseño (CEMAD-2, CEMAD-3, CEMAD-7 y CEMAD-9), 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.



- CEMAD12- Capacidad de uso de las herramientas tradicionales y tecnológicas propias de la disciplina.
- CEMAD13- Capacidad de proponer crítica, creativa e imaginativamente soluciones en el ámbito de la disciplina.
- CEMAD15- Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos de Diseño.
- CEMAD16- Habilidad para comunicar y difundir proyectos de Diseño.
- CEMAD17- Habilidad para presentar adecuadamente proyectos de Diseño.
- CEMAD19- 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

- Introducción. Presentación y contextualización de la asignatura. Preproducción.
- Representación y Diseño
- Tema 1. ¿Qué es un personaje? Diseño de personajes con personalidad
 - Definición y categorías del personaje.
 - El viaje del héroe. 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. Construcción gráfica del personaje.
 - Formas básicas
 - Siluetas y thumbnails.
 - Categorías de personajes según el grado de expresividad:
 - Icónico, simple, broad o cartoon, secundario y principal, hiperrealista
 - Edades del personaje.
 - Hojas de modelos. Model Sheet
 - Modelos de rotación
 - Modelos de expresión.
 - Modelos de contraste.
 - Cartas de color.
 - Line up de personajes.
- Tema 3. Tipologías del diseño de personajes. Estrategias de creación.
 - 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.
 - Desarrollo del Arte final.
- Tema 5. Fundamentos artísticos
 - Color y luz
 - Composición
 - Perspectiva y Profundidad
 - Narrativa
 - El portfolio
 - Tendencias y mercados.
 - El diseño de personajes como trabajo en equipo.
 - Coherencia gráfica. Coherencia del conjunto.
 - Interacciones.
 - Figura y espacio.
 - Entre personajes.
- Tema 6. Estudio de modelos de referencia en vivo.
 - 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

Seminarios/Talleres

Master class de invitado profesional del medio al aula.

TEMARIO PRÁCTICO:

Bloque I. ANIMACIÓN

- Práctica 1. Estilos de personaje. (Tema 2)
- Práctica 2. Edades del personaje. (Tema 2)
- Práctica 3. Model sheet. (Tema 2)
- Práctica 4. Line up de personajes de una producción de imagen real (Tema 2)

Bloque II. VIDEOJUEGOS

- Práctica 5. Análisis del viaje del héroe de un film. (Tema 1)



- Práctica 6. Narrar gráficamente una historia basada en el viaje del héroe. (Tema 1)
- Práctica 7. Desarrollo de personaje para videojuego colectivo. (Tema 3/ (Tema 4))
Proceso de siluetas, thumbnails, grises, turnaround, expresiones faciales y corporales e ilustración narrativa final.

Bloque III. FILMS

- Práctica 8. Proyecto final global (Tema 2/3/4/5)
- Desarrollar un personaje realista aplicando todo lo visto a lo largo del curso
- Base literaria
- Referencias y thumbnails.
- Búsqueda de silueta interesante del personaje solicitado.
- Selección, redefinición y detallado de la silueta. Versiones
- Turnaround y detalles. Props.
- Model sheet de expresiones faciales y corporales. Pruebas de color.
- Dos ilustraciones narrativas finales.

Prácticas de Campo

- Práctica 9. Trabajo con los modelos en vivo. Seleccionar algún apunte y trabajar el arte final. (Tema 6)
La práctica con modelos en vivo quedaría anulada en caso de producirse esta situación, siendo sustituida por trabajo desde webs de poses artísticas:

[https:// www.youtube.com/channel/UCAZZ8kXStsAD_SJS9LWNdEQ](https://www.youtube.com/channel/UCAZZ8kXStsAD_SJS9LWNdEQ)

[https:// onairvideo.com/](https://onairvideo.com/)

<http://characterdesigns.com>

<http://senshistock.com/sketch.php>

<https://posespace.com/>

<https://www.deviantart.com/faestock>

<http://reference.sketchdaily.net/en>

<https://vimeo.com/croquiscafe>

- Práctica 10. A lo largo del semestre, partiendo de un personaje original del alumno, semanalmente se irán planteando diferentes adaptaciones que deben presentarse como una colección de apuntes al final del curso. (Tema 2)

BIBLIOGRAFÍA

- ALGER, Jed. *The Art of Paranorman* Chronicle Books. San Francisco, CA. 2012.
- AMIDI, Amin. *The Art of Pixar* Chronicle Books. San Francisco, CA. 2011.
- AAVV. *Anatomy for 3d artists*. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2015.
- AAVV. *Beginner's guide to digital painting in Photoshop. SciFi & Fantasy*. 3dTOTAL publishing Worcester, UK. 2016.
- AAVV. *Beyond Art Fundamentals* 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.
- 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. *Digital painting in Photoshop. Industria Techniques for beginners* 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2018.
- AAVV. *Creating Characters for the entertainment industry. Character design for animation, Illustration and videogames*. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2019.
- AAVV. *Creating Stylized Characters*. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2018.
- AAVV. *Creative Essence: Creature* Ballistic Publishing. Adelaide, Australia. 2013.
- AAVV. *Master the Art of Speed Painting*. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.
- AAVV. *Punch Drunk Moustache. Visual Development for animation and beyond* Design Studio Press. Culver City, CA. 2013.
- AAVV. *PhotoShop for 3D artists V1*. 3dTOTAL publishing. UK. 2011.
- AA, VV. *The Art of Blizzard Entertainment* Insight Editions. San Rafael, CA. 2018.
- AA, VV. *The art of collection*. San Francisco. Chronicle books.
- AA, VV. *The art of collection*. Tokio. Studio Ghibli Library.
- AA, VV. *The ultimate concept art career guide* 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2017.
- BACHER, hans P. *Composition studies for Film*. Laurence King Publishing. London. 2015.
- BACHER, hans P. & SURYAVANSHI, Sanatan. *VISION Color and Composition for Film*. Talisman Publishing. City Road, London. 2018.
- BARON, Cynthia L. *Designing a Digital Portfolio*, second Edition. New Riders. Berkeley, CA. 2010.
- BANCROFT, Tom. *Aprender a dibujar personajes con Tom Bancroft* Focal Press. UK. 2012.
- BELOEIL, Gilles; RIABOVITCHEV, Andrei; CASTRO, Roberto F. *Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth* 3dTOTAL publishing. UK. 2013
- BENNET, Tara. *The Art of Ferdinand* Titan Books. London. 2017.
- BLAIR, Preston. *Dibujos animados* Köln: Evergreen GmbH. 2008.
- BOWATER, Charlie y STENNING, Derek. *Beginner's Guide to Digital Binting in Photoshop: Characters* 3dTOTAL publishing. UK. 2015.
- BROTHERTON, Philip. *The Art of Boxtroll*. Chronicle Books. San Francisco, CA. 2014.
- BURNS, Matt. *The Art of Overwatch* Panini Comics. Barcelona. 2018
- CANEMAKER, John. *Paperdreams. The Art and Artists of Disney Storyboards*. NY: Hyperion, 1999.
- CORMAN, David. *The Art of Animal Character Design*. Los Ángeles, CA.: David's Doodles. 2007.
- FALCONER, Daniel. *Weta workshop. The Art of Distrid 9*. Harper Collins Publishers. Auckland, New Zealand. 2010.
- GIBSON, JON M. & MCDONNELL, Chris. *Unfiltered. The complete Ralph Bakshi* Univers o Publishing. NY. 2008.
- HAYNES, Emily. *The Art of Kubo and the two strings* Chronicle Books. San Francisco, CA. 2016.
- 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.
- LAPOINTE, Tanya. *The art and soul of Blade Runner 2049* Alcon Entertainment, los Ángeles, CA. 2017.
- McINTYRE, Gina. *The Art of Ready Player One* Insight Editions. San Rafael, CA. 2018.
- McINTYRE, Gina. *The Shape of Water*. Titan Books. London. 2017.
- MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers*. Design Studio Press. Culver City, CA. 2010.
- MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink. Drawing Techniques* Design Studio Press. Culver City, CA. 2019



- MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink. Perspedive 1. Technical perspective andvisual storytelling*. Design Studio Press. Culver City, CA. 2016.
- MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink. Perspedive 2. Technical drawing for shadows, volumen and characters*. Design Studio Press. Culver City, CA. 2016.
- MATTINGLY, David B. *VFX y postproducción para cine y publicidad*. Ediciones Anaya Multimedia. Madrid. 2013.
- MCLEAN, Frank. *Setting the scene. The artand evolution of animation layout*. Chronicle Books. San Francisco. 2011.
- MCDONNELL, Chris. *Steven Universe. Art and Origins*. Abrams. Broadway, NY. 2017
- MEAD, Syd & HODGETS, Craig. *The movie art of Syd Mead, visual futurist*. Titan Books, London. 2017.
- MEIGS, Tom. *Ultimate game design: building game worlds*. McGraw-Hill Osborne Media, 2003.
- MOORE, Tom & STEWART, Ross. *Designing the Secret of Kells*. Cartoon Saloon, 2014.
- MUFTIC, Kan. *Figure Drawing for Concept Artists*. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2017.
- MULLANEY, Dean & CANWELL, Bruce. *The cartoon art of Alex Toth*. IDW Edition. San Diego, CA. 2014.
- PRIEBE, Ken A. *The Art of Stop Motion Animation*. Thomson Course Technology. Boston, MA. 2007.
- RINZLER, J. W. *Star Wars the blueprints*. Titan Books. Bellevue, Washington. 2016.
- SCHMITZ, Jerry. *The Art of trollhunters, tales of Arcadia*. Dark Horse Books. Milwaukie, OR. 2019
- SHAW, Susanna. *Stop Motion. Craft and Skills for Model Animation*. Focal Press. Elsevier. UK. 2004
- SHELDON, Lee. *CharacterDevelopment and Storytelling for Games*. Thomson Course Technology. Boston, MA. 2004
- SICILIANO, James. *The Art of Rick & Morty*. Dark Horse Books. Milwaukie, OR. 2017
- SILVER, Stephen. *The Silver Way. Techniques, tips and tutorials for effective Characterdesign*. Design Studio Press. Culver City, CA. 2017
- SOLARSKI, Chris. *Racing Basics and Video Game Art*. Watson-Guption. New York. 2012
- STANCHFIELD, Walt. *Draw to life. Volume one*. Burlington: Elsevier, 2009.
- STANCHFIELD, Walt. *Draw to life. Volume two*. Burlington: Elsevier, 2009.
- STEPHEN, J ones. *Coraline. A visual Companion*. Titan Books. London. 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
- WALLACE, Daniel. *Cristal Oscuro, la era de la resistencia*. Norma editorial, Barcelona. 2019.
- Walt Disney Animation Studios. *Layout and Background. The archive series*. NY: Disney Editions, 2011.
- WEIYE, YIN. *Impeccable Scene Design For Game Animation And Films*. CYPI Press, Middlesex, UK. 2011.
- 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.
- ZAHED, Ramin. *The Art of Missing Link*. Insight Editions. San Rafael, CA. 2019.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Se recomiendan todos los libros de arte de películas y videojuegos

- Pixar



- Disney
- Marvel/DC
- Star Wars
- Laika
- Weta workshop
- Blue Sky
- Dreamworks
- Ilustraciones de las colecciones: Spectrum y sketching from the imagination
- Etc.

ENLACES RECOMENDADOS

RECURSOS DE BÚSQUEDA DE EMPLEO

<https://www.artstation.com/jobs>
<https://www.gamasutra.com/jobs>
<https://www.gamesjobsdirect.com>
<https://www.gamesjobhunter.com>
<https://polycount.com/categories/work-opportunities>

<https://www.creativeheads.net.com>

AGENCIAS

<https://www.adventurerecruitment.com/>
<https://www.gamerecruiter.com>
<https://www.amikus.com>

COMPETICIONES

<https://www.artstation.com/contests>
<https://www.intothepixel.com>
<https://www.spectrumfantasticart.com>

OTROS

<https://www.3dtotal.com>
<https://www.artstation.com/artwork/R6GKr>
<http://www.art-spire.com/en/illustration/gorgeous-concept-art-by-gilles-beloeil/comm ent-page-1/>
<http://borjamontoro.blogspot.com/>
<http://characterdesign.blogspot.com/>
<http://www.cgchannel.com/2016/01/10-questions-to-ask-before-you-apply-for-your-first-art-job/>
<http://www.cgchannel.com/category/training/>
<http://www.cgsociety.org/>
<http://conceptartworld.com/news/wrath-of-the-titans-concept-art-by-daren-horley/>



<http://www.creativeuncut.com/>
<https://fzdschool.com/>
<https://www.gameartisans.org>
<https://gumroad.com/wootha#>
<http://iai-nmccaig.blogspot.com/>
<https://www.imaginismstudios.com/>
https://io9.gizmodo.com/10-concept-artists-who-should-be-working-on-their-own-m-1530717946?utm_campaign=socialflow_io9_facebook&utm_source=io9_facebook&utm_medium=socialflow
<http://www.notodoanimacion.es/creando-los-personajes-de-zootopia/>
http://www.old-coonino.com/s-classics_v3/
<http://www.reybustos.com/>
<https://www.scholism.com/school.php>
<http://www.scott-eaton.com/anatomy-for-artists-online-course>
<https://vk.com/animationbackstage>
<https://vk.com/brendanandtheseecretokells>
<https://vk.com/vgartbooks>
<https://vk.com/conceptart>
<https://www.wikihow.com/Make-an-Art-Portfolio>
<https://www.zbrushcentral.com>

METODOLOGÍA DOCENTE

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Semestre	Actividades presenciales						Actividades no presenciales			
	Sesiones teóricas (horas)	Sesiones prácticas (horas)	Exposiciones y seminarios (horas)	Modelos en vivo (horas)	Exámen	Otras actividades	Tutorías individuales (horas)	Tutorías colectivas (horas)	Trabajo individual del alumno (horas)	Otras actividades
Total horas	16	32	2	10	2	-	5	20	65	-
Total horas	60						90			



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.

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.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Primer semestre	Temas del temario	Actividades presenciales (NOTA: Modificar según la metodología docente propuesta para la asignatura)	Actividades no presenciales (NOTA: Modificar según la metodología docente propuesta para la asignatura)
-----------------	-------------------	---	--



		Sesiones teóricas (horas)	Sesiones prácticas (horas)	Modelos en vivo (horas)	Tutorías colectivas (horas)	Actividades de evaluación (horas)	Master class	Tutorías individuales (horas)	Estudio y trabajo individual del alumno (horas)	Trabajo en grupo (horas)	Etc.
Semana 1	INTRO	4									
Semana 2	Tema1	2		2							
Semana 3	Tema 2	2	2								
Semana 4			4								
Semana 5			4								
Semana 6	Tema3	2		2							
Semana 7	Tema4	4									
Semana 8			4								
Semana 9			4								
Semana 10	Tema5	2		2							
Semana 11			4								
Semana 12			4								
Semana 13			2	2							
Semana 14			4								
Semana 15				2			2				
Total horas		16	32	10			2	5	65	20	2
Total horas			60						90		



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:
 - 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 en Bellas Artes. **SE3, SE4 y SE5**

- 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. 60-70 %
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. Hasta 30%
- Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas. Hasta 10%.

Valor de las diferentes prácticas

Práctica 1. Estilos	5%
Práctica 2. Edades	5%
Práctica 3. Model sheet	10%
Práctica 4. Line up	10%



Práctica 5. Análisis	5%
Práctica 6. Narrativa	5%
Práctica 7. Videojuego	20%
Práctica 8. Film. Final.	30%
Práctica 9. Modelos web.	5%
Práctica 10. Versiones	5%

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 % (6 clases).

ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL: El alumno deberá entregar al final del semestre (por el sistema que se indique), 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 Europeo de Créditos y el Sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA "NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA"

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará a la Dirección 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 final"

En el **inicio de curso** se programará una prueba de evaluación de prueba única.

El día indicado para dicha prueba el alumno debe hacer entrega de un **portfolio** donde se recoja el trabajo desarrollado en relación con la disciplina, en la que se reflejen los objetivos planteados para el curso en la consecución de las actividades prácticas y la aplicación de los contenidos teóricos.

Desarrollo completo del diseño y construcción de un personaje de ficción con base literaria, donde se recojan todos los pasos necesarios para su completa configuración:

- Resumen y análisis del texto.
 - Características físicas y psíquicas del personaje y función que realiza en la narración.
 - Bocetaje e ideas preliminares.
 - Búsqueda de Siluetas. Elección de variantes y desarrollo de al menos tres de ellas. Elección de la definitiva.
 - Turnaround completo, 6 vistas del personaje.
 - Creación de los model sheets necesarios para su construcción y animación. Expresiones faciales y corporales. Vestuario, complementos y props.
 - Pruebas de color.
- 50%



- Al menos dos ilustraciones narrativas finales, que contextualicen el personaje, adjuntando el proceso de desarrollo en cada una, desde la idea hasta el arte final.
20%
- Presentación y defensa del trabajo.
10%

También debe realizar una **prueba teórico-práctica** ese mismo día.
20%

ESCENARIO A (ENSEÑANZA/APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO (Según lo establecido en el POD)	HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)
Horarios de clases. Jueves y viernes de 12 a 15 h. Viernes de 10 a 14 h. y de 16 a 18 h 2º semestre	Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi Herramientas asíncronas: PRADO, Google Drive, Consigna UGR, Whatsapp, Correo UGR, tablón de docencia

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- En el caso de un escenario mixto, que recoja clases presenciales y virtuales, toda la teoría así como las demostraciones de los programas y ejercicios se realizaría de forma virtual.
- Los materiales se colgarían en la plataforma PRADO y se realizarían videotutoriales y sesiones en streaming.
- La presencialidad se reduciría al mínimo imprescindible, utilizando dichas sesiones para correcciones físicas y presentación de trabajos por parte del alumnado.
- Al funcionar la asignatura mediante proyectos, es muy factible desarrollarla virtualmente, siempre que el alumnado esté en las condiciones óptimas para su seguimiento: conexión buena a la red, equipo adecuado, conocimientos básicos de uso de los recursos telemáticos, etc.
- Los contenidos, porcentajes, instrumentos y criterios de evaluación se mantienen inalterados.

Se mantiene el horario de clase para la docencia virtual. Se utilizarán tanto para aclarar conceptos teóricos como comentar trabajos elaborados por los alumnos.

Las clases teóricas se grabarían en parte, estando disponibles para su consulta online. La otra parte de la clase será en emisión síncrona, similar a una tutoría grupal, en la que se discuten puntos que presenten dificultades o dudas. La explicación de técnicas, tradicionales o digitales será también síncrona.

Es necesario que el estudiantado siga el ritmo marcado para la entrega de prácticas, de manera que todo el grupo avance a la vez.

Según normativa*, capacidad del aula y alumnos matriculados, no es necesario dividir el grupo, ya que las instalaciones permiten acogerlos a todos con las debidas medidas de seguridad e higiene. Las clases presenciales serían de exposición y presentación de los trabajos ante el grupo.

Las clases de modelos en vivo serían sustituidas por referencias virtuales. Ver enlaces proporcionados.



El uso de PRADO es fundamental para el seguimiento de la asignatura. En dicha plataforma estarán todos los temas en pdf, videoconferencias, así como enlaces a webs y otros recursos inspiracionales y de referencia. Otros recursos a utilizar serán el correo ugr, whatsapp, comunicados de docencia, meet, etc.

- A 15 de junio 2020. Superficie del aula D6= 90 m² aprox. D7: 93 m²
- Superficie personal (distancia de seguridad por alumno sobredimensionada): 2x2=4m²
- Ocupación máxima= 23 alumnos. Matriculados: 25. Puede entrar el grupo completo.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

El artículo 17 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada establece que la convocatoria ordinaria estará basada preferentemente en la evaluación continua del estudiante, excepto para quienes se les haya reconocido el derecho a la evaluación única final.

EVALUACIÓN CONTÍNUA: EVALUACIÓN DE LOS TRABAJOS Y EJERCICIOS REALIZADOS

Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación global de las prácticas de creación, y trabajos propuestos mediante el seguimiento del trabajo personal, sus resultados y exposición pública. La evaluación continua determina paulatina y progresivamente el nivel de comprensión del contenido, la investigación desarrollada por el alumna/o y el grado de innovación personal aportado desde el aprendizaje. La observación continuada del proceso de aprendizaje, permite el registro de todos aquellos aspectos que el alumno desarrolla en relación a su conducta. En este registro se consignan datos como:

- Asistencia a clases virtuales/ presenciales.
- Interés por la materia. Nivel de adquisición y dominio de los conceptos básicos de la materia.
- Esfuerzo ejecutado en la realización de los proyectos planteados. Nivel de adecuación, riqueza y rigor en los procesos y resolución del trabajo individual y en grupo
- La diversidad y correcta utilización de fuentes de información
- La posesión de una adecuada capacidad analítica. La actitud crítica, reflexiva y participativa demostrada en el desarrollo de las clases.
- La adquisición de los objetivos generales y específicos del programa
- La aportación personal, originalidad y creatividad con la que se abordan los problemas vinculados a la asignatura.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Cada uno de los ejercicios propuestos será valorado en función de varios parámetros:

- Seguimiento del proceso de trabajo explicado y requerido en cada propuesta.
- Utilización de las herramientas adecuadas.
- Grado de finalización. Es indispensable presentar todos los ejercicios.
- Evolución y Desarrollo de las propuestas.
- Originalidad e innovación.



ELABORACIÓN DE UN DOSSIER FINAL: El alumno deberá entregar al final del módulo (por el sistema que se indique), en los plazos acordados, un dossier que incluya la producción de trabajos de índole práctica desarrollados a lo largo del curso.

Sistema de evaluación

- 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. 80 %
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. 10%
- Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas. 10%

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 %.

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

Los sistemas y criterios de evaluación son los mismos para los dos supuestos docentes.

La defensa de los trabajos se hará online.

No se evaluarán trabajos que no hayan tenido seguimiento.

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADOdrive, wetansfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.

La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

Convocatoria Extraordinaria

La prueba teórico-práctica 20%
Dossier final 80%.



Los contenidos son los mismos a los de la evaluación presencial, primera parte de esta guía.

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.

La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

Evaluación Única Final

Una vez concedida, el alumno/a que lo haya solicitado debe ponerse en contacto con el profesor/tutor para concretar los aspectos técnicos y formales de la evaluación.

Los contenidos son los que figuran en la evaluación presencial, primera parte de esta guía.

La prueba teórico-práctica 20%

Dossier final 80%

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.

La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL

(Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)

Horarios de clases. Jueves y viernes de 12 a 15 h.
Viernes de 10 a 14 h. y de 16 a 18 h. 2º semestre

Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi
Herramientas asíncronas: PRADO, Google Drive,
Consigna UGR, Whatsapp, Correo UGR, tablón de



docencia

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- En caso de suspensión de la actividad presencial, las mínimas clases presenciales del escenario anterior se sustituirían por tutorización virtual, siendo el resto igual. Como ya se ha comentado, el funcionamiento a base de proyectos dentro de la asignatura es fácilmente adaptable a un escenario virtual, aún con la sobrecarga de trabajo que conlleva, siempre que el alumnado esté en las condiciones óptimas para su seguimiento: conexión buena a la red, equipo adecuado, conocimientos básicos de uso de los recursos telemáticos, etc.
- La teoría así como las demostraciones de los programas y ejercicios se realizaría de forma virtual.
- Los materiales se colgarían en la plataforma PRADO y se realizarían videotutoriales y sesiones en streaming.
- Los contenidos, porcentajes, instrumentos y criterios de evaluación se mantienen inalterados.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.

La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

Convocatoria Extraordinaria

La prueba teórico-práctica 20%

Dossier final 80%.

Los contenidos son los mismos a los de la evaluación presencial, primera parte de esta guía.

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.



La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

Evaluación Única Final

Una vez concedida, el alumno/a que lo haya solicitado debe ponerse en contacto con el profesor/tutor para concretar los aspectos técnicos y formales de la evaluación.

Los contenidos son los que figuran en la evaluación presencial, primera parte de esta guía.

La prueba teórico-práctica 20%
Dossier final 80%

- Herramientas sincrónicas: Google Meet, Jitsi meet, Whatsapp.
- Herramientas asincrónicas: correo electrónico UGR, PRADO, drive, wetransfer.

SE MANTIENEN LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC. ESTABLECIDOS EN LA GUÍA DOCENTE.

SE ADAPTA LA EVALUACIÓN A MODO NO PRESENCIAL de la siguiente manera:

- Tutorización y comentarios con retroalimentación individual a través de plataformas digitales.
- Anuncio previo de presentación, fechas, sistema y formato.

La evaluación la realizará el profesor/tutor aplicando los criterios establecidos en la Guía Docente, así como las medidas de adaptación metodológica a través de medios virtuales tal y como indica el Plan de Contingencia de la UGR.

INFORMACIÓN ADICIONAL (Si procede)

"Las adaptaciones expresadas en esta guía a los dos escenarios posibles en relación a los contenidos metodológicos docentes y la evaluación tienen un carácter estrictamente excepcional, y no suponen, en modo alguno, su continuidad en cursos sucesivos superado el escenario de crisis que las justificó."

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de modalidad internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.

La asignatura Diseño y Creación de Personajes tiene un perfil definido para el no laboral, donde las competencias para aquellos que quieran dedicarse profesionalmente a ello están muy marcadas. Es necesario partir de un base de dibujo a que la asignatura en sí no enseña a dibujar, sino que aplica los conocimientos adquiridos durante la formación de la carrera al diseño, creación y construcción de personajes. Las técnicas de ilustración son también bienvenidas, pero la asignatura se enfoca en ilustrar. Conocer la figura y cómo se mueve, labor que se recomienda en clase, es fundamental para poder superar con garantías la asignatura.

Por su perfil profesionalizante, esta asignatura tiene un alto índice de exigencia y requiere muchísimas horas de trabajo, así como asistencia y apoyo en clase. No es recomendable para alumnado poco vocacional y falta de implicación.



