

Guía docente de la asignatura

Diseño y Creación de Personajes

Fecha última actualización: 17/06/2021

Fecha de aprobación: 17/06/2021

Grado	Grado en Bellas Artes	Rama	Artes y Humanidades				
Módulo	Complementos Específicos de Formación para Animación y Diseño	Materia	Diseño de Preproducción				
Curso	3º	Semestre	1º	Créditos	6	Tipo	Optativa

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Requisitos previos:

- Haber superado el 100% de los módulos 1, 2 y 3.

Recomendaciones:

- Nivel de dibujo medio-alto.
- Disponer de equipo informático y conexión a internet.
- 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 ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA**COMPETENCIAS GENERALES**

- CG03 - Capacidad de comunicación



- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG09 - Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico.
- CG11 - Capacidad de iniciativa propia, automotivación y espíritu emprendedor.
- CG15 - Sensibilidad estética.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE06 - Conocimiento del vocabulario, códigos, y conceptos inherentes al ámbito artístico.
- CE07 - 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- 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.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO



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
 - Tejidos y ropajes. Vestimenta y props
- Seminarios/Talleres
- Master class de invitado profesional del medio al aula.

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:

- 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**BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL**

- 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.
- AAVV. Costume Design and Illustration. Design Studio Press. Culver City, CA. 2014.
- 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: Creatures. Ballistic Publishing. Adelaide, Australia. 2013.
- AAVV. Punch Drunk Moustache. Visual Development for animation and beyond. Design Studio Press. Culver City, CA. 2013.
- 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
- CORMAN, David. The Art of Animal Character Design. Los Ángeles, CA.: David's Doodles. 2007.
- 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. Perspective 1. Technical perspective and visual storytelling. Design Studio Press. Culver City, CA. 2016.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Perspective 2. Technical drawing for shadows, volumen and characters. Design Studio Press. Culver City, CA. 2016.
- MCLEAN, Frank. Setting the scene. The art and evolution of animation layout. Chronicle Books. San Francisco.
- SILVER, Stephen. The Silver Way. Techniques, tips and tutorials for effective Character design. Design Studio Press. Culver City, CA. 2017



- SU, Haitao y ZHAO Vincent. Alive Character Design, for Game, Animation and Film. CYPPI 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.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- AAVV. Beginner's guide to digital painting in Photoshop. Sci-Fi & Fantasy. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.
- AAVV. Digital painting in Photoshop. Industria Techniques for beginners. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2018.
- AAVV. Master the Art of Speed Painting. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2016.
- BARON, Cynthia L. Designing a Digital Portfolio, second Edition. New Riders. Berkeley, CA. 2010.
- BOWATER, Charlie y STENNING, Derek. Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters. 3dTOTAL publishing. UK. 2015.
- CANEMAKER, John. Paperdreams. The Art and Artists of Disney Storyboards. NY: Hyperion, 1999.
- 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.
- SHAW, Susanna. Stop Motion. Craft and Skills for Model Animation. Focal Press. Elsevier. UK. 2004

Se recomiendan todos los libros de arte de películas y videojuegos

- Blizzard
- Blue Sky
- Disney
- Dreamworks
- Laika
- Marvel/DC
- Pixar
- Star Wars
- Weta workshop
- 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.amiqus.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/comment-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://iainmccaig.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-coconino.com/s_classics_v3/
- <http://www.reybustos.com/>
-
- <https://www.schoolism.com/school.php>
- <http://www.scott-eaton.com/anatomy-for-artists-online-course>
-
- <https://vk.com/animationbackstage>
- <https://vk.com/brendanandthesecretokells>
- <https://vk.com/vgartbooks>
- <https://vk.com/conceptart>
-
- <https://www.wikihow.com/Make-an-Art-Portfolio>
- <https://www.zbrushcentral.com>
-

POSES ARTÍSTICAS

- https://www.youtube.com/channel/UCAZZ8kXStsAD_SJS9LWNdEQ
- <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>

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Clases expositivas
- MD02 Seminarios
- MD03 Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 Actividad autónoma del alumnado
- MD06 Tutorías académicas

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

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. **70 %**
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. **20%**
- 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 % (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.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Sistema de evaluación de acuerdo con el punto 5.3 del título de grado en Bellas Artes. **SE3, SE4**

- 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. **70 %**
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos, cuadernos de campo, visitas de exposiciones, museos y ferias de arte. **30%**

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.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

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 única 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: **50%**
 - 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.
- 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%**

Para aprobar la asignatura es indispensable superar el proyecto y la prueba teórico-práctica.

INFORMACIÓN ADICIONAL

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

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

La asignatura Diseño y Creación de Personajes tiene un perfil muy definido para el mundo laboral, donde las competencias para aquellos que quieran dedicarse profesionalmente a ello están muy marcadas.

Es necesario partir de un base de dibujo alta, ya 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 no consiste en ilustrar. Conocer la figura y cómo se mueve, labor que se realiza con modelos disfrazados 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 aprovechamiento en clase. No recomendable para alumnado poco vocacional y falto de implicación.

