

Fecha de aprobación: 24/06/2025

Guía docente de la asignatura

Diseño y Creación de Personajes (26011F1)

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)
- 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.
- A.A.V.V. Character Design Collection: Heroines. 3dtotal Publishing. Worcester. 2021.
- 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.
- A.A.V.V. Creating Stylized Animals. 3dtotal Publishing. Worcester. 2021.
- AAVV. Creating Stylized Characters. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2018.
- AAVV. Creative Essence: Creatures. Ballistic Publishing. Adelaide, Australia. 2013.
- A.A.V.V. Fundamentals of Character Design. 3dtotal Publishing. Worcester. 2020.
- AAVV. Punch Drunk Moustache. Visual Development for animation and beyond. Design Studio Press. Culver City, CA. 2013.
- A.A.V.V. Sketching from the Imagination: Characters. 3dtotal Publishing. Worcester. 2021.
- AAVV. The Character Designer. 21 Draw. Sweden AB. 2019.



- 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.
- FEGHALI, Walid. Concept Art Accelerator 5 pillars of the artist's pathway to success. Evenant. 2020.
- 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.
- SEOK, Jung Hyun. Stonehouse Anatomy Notes. Superani. Culver City, CA. Gyenonggi-do. Republic of Korea. 2020
- 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. CYPI PRESS. Middlesex, UK. 2011
- SUH, H. Stylized Character Design Handbook: Principles, Styles, and Case Studies. 3dTotal Publishing. 2023
- 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://polycount.com/categories/work-opportunities>
- <https://www.creativeheads.net>

AGENCIAS

- <https://www.adventurerecruitment.com/>
- <https://www.gamerecruiter.com>
- <https://www.amiqus.com>

OTROS

- <https://www.3dtotal.com>
- <https://www.artstation.com/artwork/R6GKr>
- <http://www.art-spire.com/en/illustration/gorgeous-concept-art-by-gilles-beloel/comment-page-1/>
- <http://borjamontoro.blogspot.com/>
- <https://osokaro.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/>
- <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.reybustos.com/>
- <https://www.schoolism.com>



- <http://www.scott-eaton.com/anatomy-for-artists-online-course>
- <https://vk.com/brendanandtheseecretokells>
- <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
- <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>
- <https://grafitschool.gumroad.com/>
- <https://cubebrush.co/>
- <https://www.bodiesinmotion.photo/>

HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA DISEÑO Y REFERENCIAS

- Artbreeder (genética visual y mezcla de retratos): <https://www.artbreeder.com/>
- Runway ML (generación y edición de imagen y vídeo): <https://runwayml.com/>
- Midjourney (generación de personajes por texto): <https://www.midjourney.com/>
- Leonardo.Ai (alternativa potente a Midjourney): <https://leonardo.ai/>
- Daz 3D + AI Pose Estimator: <https://www.daz3d.com/>
- This Person Does Not Exist (rostros artificiales realistas): <https://thispersondoesnotexist.com/>

SOFTWARE PROFESIONAL PARA DISEÑO Y MODELADO DE PERSONAJES

- Blender (3D modeling, rigging y sculpting gratuito): <https://www.blender.org/>
- ZBrush (escultura digital de alta gama): <https://www.maxon.net/en/zbrush>
- Clip Studio Paint (ilustración y diseño de personajes en 2D): <https://www.clipstudio.net/>
- Procreate (bocetado profesional para iPad): <https://procreate.com/>
- Adobe Character Animator (animación facial automática): <https://www.adobe.com/products/character-animator.html>
- Marvelous Designer (ropa y vestuario en 3D): <https://www.marvelousdesigner.com/>
- Reallusion Character Creator: <https://www.reallusion.com/character-creator/>

Otros recursos útiles

- Sketchfab (galería de modelos 3D para inspiración y estudio): <https://sketchfab.com/>
- Mixamo (autorigging gratuito de personajes en 3D): <https://www.mixamo.com/>
- Photopea (editor de imágenes online tipo Photoshop): <https://www.photopea.com/>

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

Conforme a [Normativa de evaluación y calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada](#) con relación a los contenidos de la Guía docente de la asignatura (Art. 4) y a las Pruebas de evaluación (Art. 12), para la presente asignatura, basada, preferentemente, en evaluación continua, sólo podrán optar a evaluación ordinaria de junio los estudiantes que hayan cumplido con el 80% de asistencia (independientemente de si las faltas de asistencia son justificadas o no justificadas) y otros criterios de evaluación recogidos en la programación (ej.: entrega de los trabajos en fecha, seguimiento de la asignatura, presentación de pruebas escritas u orales, etc.)." 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.

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 teórica y práctica 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.

Para quienes no hayan asistido a clase

Prueba teórico-práctica

Los días indicados 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.



EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Conforme a la [Normativa de evaluación y calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada](#), Sección 1ª. Principios generales y sistemas de evaluación (Art. 6) solo podrán optar a la Evaluación única final "aquellos estudiantes que no puedan cumplir con el método de evaluación continua por motivos laborales, estado de salud, discapacidad, programas de movilidad o cualquier otra causa debidamente justificada que les impida seguir el régimen de evaluación continua". 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":

Prueba teórico-práctica

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

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 falta de implicación.

INDICACIONES SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA):

1. Se permite el uso responsable de herramientas de inteligencia artificial (IA) como apoyo al aprendizaje, la investigación y a la producción artística durante el desarrollo de la asignatura. Estas herramientas pueden emplearse para explorar ideas, analizar imágenes o planificar proyectos, siempre como complemento del trabajo personal.
2. El uso de la IA debe ser transparente. El estudiantado deberá indicar claramente cuándo se han utilizado estas herramientas en sus trabajos. Su uso no sustituye la creatividad, la reflexión ni el esfuerzo propio, que son elementos clave en la evaluación.
3. Se valorará especialmente la originalidad y el pensamiento crítico. El uso indebido o fraudulento de la IA, incluyendo trabajos generados por completo por estas herramientas sin justificación ni declaración se considerará una falta a la integridad académica.
4. Además, se recomienda el uso de plataformas seguras y el respeto a la privacidad de los datos personales.

Estas directrices siguen las recomendaciones de la Universidad de Granada y tienen como objetivo formar al alumnado en el uso ético, creativo y consciente de las nuevas tecnologías. Puede consultarse en <https://ceprud.ugr.es/formacion-tic/inteligencia-artificial/normativa-politicas>

MEDIDAS PREVENTIVAS EN LOS LABORATORIOS DE PRÁCTICAS Y/O TALLERES

En el siguiente enlace

(<https://ssp.ugr.es/informacion/noticias/medidas-preventivas-generales-laboratorios-talleres>) puede consultar una guía dirigida a estudiantado y profesorado con información relativa a buenas prácticas para los laboratorios experimentales docentes. En la misma se proporciona la información relativa a los principales riesgos para la seguridad y la salud asociados a las prácticas docentes en laboratorios, así como las medidas preventivas necesarias para eliminar y/o minimizar dichos riesgos. También se informa sobre el procedimiento a seguir en caso de accidente y cómo proporcionar primeros auxilios.

PROTOCOLO DE USO RESPONSABLE DE ESPACIOS E INSTALACIONES DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES

En caso de necesitar hacer uso de espacios e instalaciones de la Facultad de Bellas Artes durante las tareas de desarrollo de la asignatura como trabajo autónomo, es imprescindible seguir el protocolo de uso responsable. Puede consultarse en

<https://bellasartes.ugr.es/sites/centros/bellasartes/public/inline-files/PROTOCOLO%20DE%20USO%20RESPONSABLE%20DE%20ESPACIOS%20E%20INSTALACIONES%20BBAA.pdf>

Normativa de custodia de material y obligatoriedad de entregar dossier o portafolio

La [Normativa de evaluación y calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada](#) establece en su Art. 16 la obligatoriedad de custodiar el material producido para su evaluación, hasta la finalización del curso siguiente. Por ello, y dadas las características específicas, en términos generales, de las asignaturas de nuestros títulos, se establece la obligatoriedad de entregar memoria, dossier o portafolio, que recoja toda la producción de trabajos programados en la asignatura, sea en soporte papel o soporte electrónico (según solicite el profesorado). Por ello, también se podrá grabar la evaluación oral del alumnado por parte del profesorado. Acabado este plazo, en los siguientes treinta días, los citados materiales podrán ser retirados por aquellos/as estudiantes que lo hubiesen solicitado previamente, salvo que esté pendiente reclamación o recurso.

TRATAMIENTO DE IMÁGENES EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

Atendiendo al documento publicado por la Universidad de Granada sobre [Tratamiento de imágenes en el ámbito universitario](#), punto 6. Grabación de una sesión de clase, "en el supuesto de que sea el estudiante el que pretende la grabación será necesario el previo consentimiento de las personas afectadas, el profesorado y el alumnado, quedando prohibida su difusión sin expreso consentimiento de los mismos".

INFORMACIÓN DE INTERÉS PARA ESTUDIANTADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO



EDUCATIVO, PSICOLÓGICO Y PEDAGÓGICO

- Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): Gestión de servicios y apoyos (<https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad>).
- Información de interés para estudiantado sobre los programas de apoyo psicológico y pedagógico: <https://ve.ugr.es/secretariados-y-unidades/gabinete-psicopedagogico>

INFORMACIÓN SOBRE EL PLAGIO

- La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.
- El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.
- Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.

PROTECCIÓN DE DATOS

Sus datos personales, aportados en la solicitud de matrícula y contenidos en la documentación que, en su caso, la acompañe, serán tratados por la UNIVERSIDAD DE GRANADA, con sede en Avda. del Hospicio, s/n, 18071 Granada, con la finalidad de favorecer la docencia. Sus datos serán cedidos al profesor/a de la asignatura con la finalidad de poder tomar las anotaciones que estime oportunas. Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante la Secretaría General de la Universidad de Granada, en la dirección anteriormente indicada, mediante solicitud escrita acompañada de copia del DNI. De todo lo cual se informa en cumplimiento del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): [Gestión de servicios y apoyos \(https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad\)](https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).

