

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Desarrollo de Personajes 2D

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Mención en Animación 2D
Denominación de la asignatura:	Desarrollo de Personajes 2D
Curso:	Tercero
Semestre:	Primero
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Isaac Jadraque Gómez
E-mail:	isaac.jadraque@live.u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Los estudiantes que cursen la Mención en Animación 2D deberán cursar esta materia.

Esta materia, como parte de la mención en Animación 2D se centra en el desarrollo de la técnica de animación 2D, desde el layout 2D, a la animación 2D, el clean up o el ink and paint y composición 2D, como complemento a la formación común en técnicas 2D del grado en sus contenidos obligatorios. De esta forma los alumnos podrán adquirir cierta intensificación de sus conocimientos a nivel de grado en una técnica en la que se precisa un uso intensivo del dibujo para la creación de contenidos, ya sea mediante herramientas digitales o tradicionales.

Descripción de la asignatura

El personaje es uno de los pilares sobre los que se asienta toda narración. Su creación implica prácticamente a todos los departamentos dentro de una producción, desde, por supuesto, el guión y el story, hasta la animación, el sonido, etc. Esta asignatura lo estudia desde su apariencia externa, gráfica aplicada al ámbito de la animación 2D. Su

diseño, uno de los componentes más decisivos del personaje. Comprender cómo ha de ser un buen diseño de personaje y de qué modo el trabajo está en constante e íntima relación con el resto de las fases de producción y con el conjunto de la obra; aprender el proceso por el que se llega a un buen diseño; realizar ejercicios prácticos para completar la formación teórica del trabajo, todos estos son requisitos insoslayables para quien quiera adquirir una formación académica y profesional completa dirigida al campo de la Animación.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CE 1.- Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE 6.- Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

CE2D1: Reflejar el carácter de los personajes a través de la animación 2D de sus expresiones, movimiento y poses características.

4. CONTENIDOS

- Psicología y personalidad: arquetipos y su utilización en el diseño.
- Carga psicológica de la línea de acción.
- Desarrollo de poses y expresiones.
- Hojas de modelo. Line up, Props y vestuario.
- Hero Pose: elementos, color, materia.

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.

- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	22	100%
AF2 Clases Prácticas	34	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	36	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	50	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

MICHAEL MATTESI: Force: Character Design from Life Drawing. Ed: Focal Press (13 de mayo de 2008). ISBN-13: 978-0240809939

Bibliografía recomendada

DONALD W. GRAHAM: Composing Pictures. Editor: Silman-James Pr (1 de junio de 2010). ISBN-13: 978-1935247005

KIMBERLY ELAM: La geometría del diseño: Estudios sobre la proporción y la composición. Editor: Editorial Gustavo Gili, S.L.; Edición: 1 (5 de mayo de 2014). ISBN-13: 978-8425226380.

MICHAEL MATTESI: Force: Animal Drawing: Animal Locomotion and Design Concepts for Animators. Editor: Focal Press (14 de junio de 2011). ISBN-13: 978-0240814353.

MICHAEL MATTESI: Force: Animal Drawing: Animal Locomotion and Design Concepts for Animators. Editor: Focal Press (14 de junio de 2011). ISBN-13: 978-0240814353.

MICHAEL MATTESI: Force: Dynamic Life Drawing for Animators. Ed: Focal Press; Edición: 2nd Revised edition (10 de octubre de 2006). ISBN-13: 978-0240808451.

PETER DE SÈVE: A Sketchy Past, the art o of Peter. Akileos Ed. Octubre 2009. ISBN: 978-2-35574-099-2.

PETER DE SÈVE: A Sketchy Past, the arto of Peter. Akileos Ed. Octubre 2009. ISBN: 978-2-35574-099-2.

WALT STANCHFIELD: Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1 Y 2. Ed: Focal Press (23 de abril de 2009). ISBN-13: 978-0240811079