



GUÍA DOCENTE

Diseño de personajes

GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Diseño de personajes
Titulación:	Grado en Arte para Videojuegos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos artísticos y audiovisuales
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Blanca Sobrino/blanca.sobrino@u-tad.com
Página Web:	https://www.u-tad.com/

Descripción de la materia

Esta materia combina los fundamentos artísticos propios de las Bellas Artes con aquellos propios de los medios audiovisuales con el fin de establecer una base sólida de dibujo aplicado a los medios digitales interactivos. En ella el alumno obtiene conocimientos diversos, tanto con herramientas tradicionales como digitales, que le permitirán adquirir las habilidades básicas de observación e interpretación del entorno físico y su representación, ya sea conocer la anatomía para la creación de personajes o emplear el dibujo, la luz, el color y la historia del cine y los medios audiovisuales.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Diseño de Personajes introduce al alumno en los fundamentos del diseño y la construcción visual de personajes, trabajando aspectos como la forma, la figura, el carácter y la psicología. Se estudia la observación y análisis de la estética, la estilización del personaje y el uso de posturas dinámicas y neutrales, así como el diseño de la piel y la vestimenta para desarrollar personajes coherentes y expresivos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y COMPETENCIAS)

K1Entender el lenguaje gráfico y artístico para comunicarse visualmente a través de imágenes, colores, formas y diseños.

K2Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

K3Comprender la narrativa visual utilizada en historias interactivas o videojuegos.

K4Conocer las técnicas tradicionales y digitales de creación y tratamiento de imágenes.

K5Comprender cómo el arte se integra con los diferentes tipos de videojuegos para crear un proyecto interactivo coherente.

K6Conocer los principios generales de creación y animación de imágenes 2D específicas de productos interactivos.

K8Identificar las características de la sociedad de la información con especial atención a las teorías de la imagen presentes en el contexto sociocultural desde el siglo XX hasta la actualidad.

S1Definir el estilo visual del proyecto teniendo en cuenta los requerimientos culturales y sociales del público objetivo al que va dirigido el juego.

C4Crear imágenes con métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

C5Conceptualizar un proyecto de videojuegos y desarrollo visual desde la idea inicial hasta su implementación atendiendo a las necesidades técnicas y estéticas del mismo.

C9Tener en cuenta la diversidad de género y las discapacidades al crear los elementos artísticos de un videojuego para contribuir a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa

CONTENIDO

Introducción a la iconicidad frente al retrato.

Observación y análisis de la estética de los personajes.

Forma, figura y carácter.

Psicología de los personajes.

Análisis y estudio de la estilización del personaje.

Posturas dinámicas y neutrales.

Diseño de la piel y vestimenta.

TEMARIO

1. Introducción al diseño de personajes: Qué es el diseño de personajes, ámbitos profesionales, referentes y proceso general de trabajo.
2. El sketchbook como herramienta de exploración. Introducción al sketchbook, métodos de exploración, búsqueda de referentes, iteración, ejercicios de observación, dibujo y generación de ideas.
3. Fundamentos del diseño de personajes: gesto, línea, forma, volumen, proporción, silueta, ritmo, exageración, color, contraste, lenguaje visual...
4. Desarrollo y construcción del personaje: turnaround, hojas modelo, expresiones, poses, manos/pies, vestuario, accesorios, variantes, consistencia del diseño
5. Personaje, narrativa y mundo: personalidad, storytelling visual, contexto, worldbuilding, relaciones entre personajes, diseño de grupos...
6. Portfolio de diseño de personajes: selección y presentación de proyectos, organización, proceso, hojas de personaje, presentación visual, portfolio profesional y adaptación a diferentes contextos

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	34	34
<i>Resolución de ejercicios</i>	22	22
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	54	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	36	0
<i>Actividades de evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

M3P -Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

DESARROLLO TEMPORAL

1. Tema 1: 1 semana
2. Tema 2: 2 semanas
3. Tema 3: 2 semanas
4. Tema 4: 2 semanas
5. Tema 5: 2 semanas
6. Tema 6: 1 semana

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	0	30
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	50
<i>Prueba objetiva</i>	50	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	20	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	30
<i>Prueba objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La calificación numérica final será de 0 a 10, siendo 5 la calificación mínima para aprobar.

Se realizará un seguimiento del trabajo realizado en el aula. El 100 % de las prácticas o ejercicios semanales/quincenales deberán ser entregados y la práctica final deberá estar aprobada para superar la asignatura.

En caso de omisiones o dudas razonables, el profesor podrá solicitar una revisión externa por parte de la coordinación académica, con el fin de alcanzar un consenso sobre la calificación correspondiente.

En caso de sospecha de copia, el profesor podrá solicitar al alumno la realización de una prueba de dibujo con el fin de verificar la autoría del trabajo presentado.

En caso de copia o plagio, el alumno pasará directamente a la convocatoria extraordinaria, en la que deberá realizar un ejercicio adicional.

Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas, como puede ser el uso de inteligencias artificiales (IA), en un trabajo o examen implicará el suspenso con un cero, el reporte al claustro y al coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

No se permite el uso de smartwatches ni teléfonos móviles durante los exámenes. Dichos dispositivos deberán estar guardados y fuera de la vista del alumno durante la realización del examen.

No se permite el uso de teléfonos móviles durante las clases.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

BACHER, Hans P. (2015). Composition Studies for Film. Laurence King Publishing. London.

BACHER, Hans P. y SURYAVANSHI, Sanatan (2018). Vision, Color and Composition for Film. Talisman Publishing. City Road, London.

BANCROFT, Tom (2012). Aprender a dibujar personajes con Tom Bancroft. Focal Press. UK.

BELOEIL, Gilles; RIABOVITCHEV, Andrei y CASTRO, Roberto F. (2013). Art Fundamentals: Color, Light, Composition, Anatomy, Perspective, and Depth. 3dTOTAL Publishing. UK.

MATEU-MESTRE, Marcos (2010). Framed Ink. Drawing and Composition for Visual Storytellers. Design Studio Press. Culver City, CA.

MCLEAN, Frank. Setting the Scene. The Art and Evolution of Animation Layout. Chronicle Books. San Francisco.

PRESTON BLAIR. Cartoon Animation. ISBN: 1560100842.

SU, Haitao y ZHAO, Vincent (2011). *Alive Character Design, for Game, Animation and Film*. CYPI Press. Middlesex, UK.

WIGAN, Mark (2007). *Pensar visualmente: Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador*. Gustavo Gili. Barcelona.

Bibliografía complementaria

AAVV. (2016). *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop. Sci-Fi & Fantasy*. 3dTOTAL Publishing. Worcester, UK.

AAVV. (2016). *Beyond Art Fundamentals*. 3dTOTAL Publishing. Worcester, UK.

AAVV. (2014). *CG Characters From Sketch to Finish*. Dopress Book. CYPI Press. Middlesex, UK.

AAVV. (2014). *CG Scenes From Sketch to Finish*. Dopress Book. CYPI Press. Middlesex, UK.

AAVV. (2018). *Creating Stylized Characters*. 3dTOTAL Publishing. Worcester, UK.

AAVV. (2013). *Creative Essence: Creatures*. Ballistic Publishing. Adelaide, Australia.

AAVV. (2018). *Digital Painting in Photoshop. Industry Techniques for Beginners*. 3dTOTAL Publishing. Worcester, UK.

AAVV. (2013). *Punch Drunk Moustache. Visual Development for Animation and Beyond*. Design Studio Press. Culver City, CA.

AAVV. (2019). *The Character Designer*. 21 Draw. Sweden AB.

AAVV. (2014). *Costume Design and Illustration*. Design Studio Press. Culver City, CA.

AAVV. (2016). *Master the Art of Speed Painting*. 3dTOTAL Publishing. Worcester, UK.

BARON, Cynthia L. (2010). *Designing a Digital Portfolio*. Second Edition. New Riders. Berkeley, CA.

BOWATER, Charlie y STENNING, Derek (2015). *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters*. 3dTOTAL Publishing. UK.

CANEMAKER, John (1999). *Paper Dreams. The Art and Artists of Disney Storyboards*. Hyperion. New York.

CORMAN, David (2007). *The Art of Animal Character Design*. David's Doodles. Los Ángeles, CA.

FEGHALI, Walid (2020). *Concept Art Accelerator. 5 Pillars of the Artist's Pathway to Success*. Evenant.

ISBISTER, Katherine (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. Morgan Kaufmann.

KENNEDY, Sam R. (2012). *How to Become a Video Game Artist*. New Riders. Berkeley, CA.

MATEU-MESTRE, Marcos (2019). *Framed Ink. Drawing Techniques*. Design Studio Press. Culver City, CA.

MATEU-MESTRE, Marcos (2016). *Framed Ink. Perspective 1. Technical Perspective and Visual Storytelling*. Design Studio Press. Culver City, CA.

MATEU-MESTRE, Marcos (2016). *Framed Ink. Perspective 2. Technical Drawing for Shadows, Volume and Characters*. Design Studio Press. Culver City, CA.

MATTESI, Michael (2008). *Force: Character Design from Life Drawing*. Focal Press. ISBN: 978-0240809939.

MATTESI, Michael. Force Dynamic Life Drawing for Animators. ISBN: 9780240808451.

SILVER, Stephen. The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design.

STANCHFIELD, Walt. Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes.

SEOK, Jung Hyun (2020). Stonehouse Anatomy Notes. Superani. Culver City, CA. Gyeonggi-do, Republic of Korea.

WITHROW, Steven y DANNER, Alexander (2008). Diseño de personajes para novela gráfica. Gustavo Gili. Barcelona.

J. Scott Campbell's Danger Girl Sketchbook.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula de tabletas gráficas

Materiales

Ordenador personal.

Software

Suite Adobe