



GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE PERSONAJES

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Diseño de Personajes
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Optatividad
Curso:	3
Cuatrimestre:	2
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Isaac Jadraque / isaac.jadraque@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Los estudiantes deberán cursar 12 créditos optativos, entre 3º y 4º curso, de los ofrecidos en el plan de estudios. El estudiante podrá optar por cursar los 12 créditos optativos solamente de la materia Optatividad o combinar los 6 créditos optativos de la materia Proyectos Tecnológicos a cursar en 3º curso y los 6 créditos optativos restantes de la materia Optatividad en 4º curso.

Los alumnos, el segundo cuatrimestre del tercer curso tienen que cursar 6 créditos optativos eligiendo entre:

- Una de las siguientes asignaturas optativas de la Materia Optatividad:

- o Diseño de Personajes

- o Diseño Editorial

- O la asignatura Proyectos Tecnológicos de la materia de carácter optativo Proyectos Tecnológicos.

Adicionalmente en el cuarto año de sus estudios, los alumnos deberán cursar los 6 créditos optativos que corresponden a una de las siguientes asignaturas de la Materia Optatividad:

- Animación 3D

- Diseño de Packaging
- Entornos Interactivos para TV

La materia Optatividad proporciona una formación complementaria, en la que el alumno podrá elegir libremente en función de su interés profesional.

Una vez adquirido el núcleo de conocimientos básicos y fundamentales para el desarrollo profesional de un diseñador digital en el resto de materias del grado. Cada asignatura optativa se encuentra ligada a las distintas materias del plan de estudios con la función de completar los perfiles profesionales definidos y completar el perfil del estudiante, permitiendo adquirir nociones en áreas concretas del Diseño, en Entorno 3D o la creación y edición audiovisual.

En función de la asignatura optativa escogida los alumnos adquirirán las siguientes competencias específicas de optativa (EO):

- EO1 Aplicar los principios del diseño de personajes a la ilustración y comunicación publicitaria (si optan por cursar la asignatura optativa Diseño de personajes).
- EO2 Extrapolar los conocimientos específicos del diseño para su aplicación en el ámbito editorial (si optan por cursar la asignatura optativa Diseño Editorial).
- EO3 Aplicar los principios del diseño y la composición gráfica al diseño de packaging (si optan por cursar la asignatura optativa Diseño de Packaging).
- EO4 Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y props (si optan por cursar la asignatura optativa).
- EO5 Aplicar las técnicas digitales de creación e integración de entornos interactivos en retransmisiones audiovisuales (si optan por cursar la asignatura optativa Entornos interactivos para TV).

En función de la asignatura optativa escogida los alumnos adquirirán los siguientes resultados de aprendizaje:

Si cursan la asignatura Diseño de personajes:

Representar los atributos y el aspecto que definen la esencia de un personaje aplicados a la ilustración o comunicación publicitaria.

Construir la identidad de un personaje a través de la expresividad, la narrativa y el lenguaje corporal.

Si cursan la asignatura de Diseño editorial:

Diseñar publicaciones del ámbito editorial.

Conocer los formatos y dispositivos actuales en el ámbito de las publicaciones digitales.

Si cursan la asignatura de Diseño de packaging:

Diseñar elementos de packaging empleando los recursos del diseño adecuadamente.

Conocer las diferentes soluciones creativas y técnicas existentes sobre el envase de productos.

Entender los condicionantes de la solución técnica de un producto, el proceso de fabricación, almacenamiento y distribución, que repercutirá en su posicionamiento y visualización por parte del público o audiencia al que esté dirigido.

Si cursan la asignatura de Animación 3D:

Utilizar las técnicas de animación de objetos y personajes empleadas en la creación de animación digital.

Comprender las cualidades y leyes fundamentales de la animación y el movimiento.

Si cursan la asignatura de Entornos interactivos para TV:

Utilizar las técnicas de integración de gráficos en retransmisiones audiovisuales.

Conocer los elementos gráficos en emisión de TV y la generación de gráficos 2D/3D en tiempo real.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Diseño de personajes tiene como objetivo dotar a los alumnos de conocimientos y habilidades para la creación y el diseño de personajes y su aplicación en distintos soportes y medios.

La asignatura hará un repaso detallado de técnicas y procedimientos de dibujo habituales en el proceso de diseño de personajes mediante ejercicios guiados por el profesor. Composición, línea, volumen, estructura, ritmo, expresiones... son algunos de los aspectos del dibujo que serán tratados con los alumnos en los diferentes ejercicios.

El alumno adquirirá conocimientos generales sobre el diseño y creación de personajes desde una perspectiva artística y de producción, comprendiendo así las necesidades y limitaciones de diseño propias de cada producción y su relación con el resto del equipo e industria.

La asignatura pretende dotar al alumno de una visión más amplia del diseño de personajes en la industria digital, desde su creación hasta su incorporación en la producción, pasando por conocimientos de carácter artístico, técnicos y de mercado.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG2 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

CG4 - Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG5 - Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital asociado, de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG9 - Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CG11 - Sintetizar proyectos plasmando ideas y datos gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

CG12 - Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto en que forma parte.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE5 - Conocer y aplicar las clasificaciones tipográficas, la anatomía y las características de los tipos, así como su utilidad en cualquier medio audiovisual.

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE8 - Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

CE9 - Conocer e implementar las técnicas, herramientas y mecanismos necesarios para hacer efectiva la comunicación publicitaria de una marca.

CE18 - Establecer los mecanismos adecuados para adaptar el diseño de los contenidos a las diferentes plataformas "transmedia".

Resultados de aprendizaje

Comprender la gramática y los significados del lenguaje visual.

Reconocer el lenguaje visual y compositivo de una obra artística.

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Adaptar la idea y el estilo de un proyecto al briefing del cliente.

Adecuar el planteamiento de un proyecto al estudio de mercado y público objetivo al que va dirigido.

Identificar los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Planificar eficazmente el trabajo, eligiendo los recursos y procesos adecuados al proyecto a desarrollar.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Identificar los distintos patrones formales sobre la imagen y el texto en la transmisión de datos o ideas.

Organizar de forma gráfica la información y la presentación de una idea.

Generar imágenes de calidad y arte final.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Emplear distintas técnicas de dibujo tanto tradicionales como digitales.

Representar figuras naturales y el entorno físico a través del dibujo.

Adquirir las habilidades básicas de observación, interpretación y representación del entorno físico.

Entender las leyes por las que se rigen los distintos sistemas de representación para su aplicación en la creación de imágenes.

Comprender la forma, diseño y estructura que caracteriza una tipografía y sus connotaciones psicológicas para su aplicación en una obra artística.

Elegir la tipografía adecuada al proyecto y sus contextos comercial y artístico.

Conocer el proceso de creación de una nueva tipografía.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.

Construir logotipos, símbolos, iconos e imágenes capaces de comunicar información visual desde un punto de vista publicitario o de imagen de marca.

Comprender los procesos de creación de la imagen de una marca asociados a una campaña publicitaria.

Adaptar el diseño a los distintos formatos y canales.

CONTENIDO

Los principios y prácticas del diseño de personajes

Informar, narrar y seducir: ámbitos del diseño de personajes

Construcción de identidad

Formas naturales y formas artificiales

Expresividad, narrativa y lenguaje corporal

Expresiones faciales

El color aplicado a un personaje

TEMARIO

Tema 1. Principios del diseño de personajes

- Qué es el diseño de personajes
- Qué se necesita para ser diseñador de personaje
- Objetivo del diseño de personajes.
- Tipos de personajes
- Tono y estilo

Tema 2. Fases del diseño de personajes

- El brief: características e interpretación
- Mapa mental: sintetizando la información
- Exploración:
- Desarrollo: hojas de modelo

Tema 3. Como transmitir la personalidad del personaje. Las poses

- Conceptos clave: Actitud, Silueta, Forma, Línea de acción, Ritmo, Balance.
- Anatomía I: Construcción general del cuerpo humano
- Anatomía II: Construcción de manos y pies

- Hero pose

Tema 4. Cómo transmitir las emociones del personaje. Las expresiones

- Anatomía III: Construcción de la cabeza. Método Loomis.
- Expresiones faciales
- Emociones básicas y complejas

Tema 5. El turnaround

- Objetivo y Funcionalidad
- Guías y referencias.

Tema 6. Hojas de modelo adicionales

- Manos
- Props
- Do's and Don'ts

Tema 7. El line up

- Objetivo y funcionalidad.
- Unidad y variedad

Tema 8. El Cartoon

- Orígenes
- Características
- Referencias y estilos

Tema 9. Animales y criaturas.

- Los animales en las fábulas
- Animales humanizados y antropomórficos
- Anatomía: síntesis y construcción

Tema 10. El personaje como herramienta publicitaria, corporativa y de consumo

- El personaje en la publicidad
- Imagotipos
- Art toys

Tema 11. Los personajes en los videojuegos

- Historia y evolución de los personajes en los videojuegos
- Artista conceptual vs Diseñador de personajes

Tema 12. Color e iluminación

- El peso visual
- Psicología y emoción
- Tipos de ilustración según el target y el medio.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	9	9
<i>Clases Prácticas</i>	14	14
<i>Tutorías</i>	2	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	14	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	20	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 y 2 / 3 semanas

Tema 3 / 3 semanas

Tema 4 / 2 semanas

Tema 5,6,7 / 2 semanas

Tema 8 / 1 semana

Tema 9 / 1 semana

Tema 10 y 11 / 1 semana

Tema 12 / 1 semana

Tema 13 / 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>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	80
<i>Prueba Objetiva</i>	10	50

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>	70	70
<i>Prueba Objetiva</i>	10	10

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Los trabajos de realizados en clase serán de dos tipos:

-Ejercicios diarios para poner en práctica los conceptos explicados en clase. La nota será de 0 a 1. (Entregado o no entregado). Estos ejercicios contarán para la nota de participación en clase.

-Entregas en las que se deberá demostrar haber asimilado los conceptos explicados en clase. La nota será de 0 a 10

Seguimiento del trabajo en el aula. Se requiere la entrega de al menos el 80% de los ejercicios diarios y el 100% de las entregas.

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

Las entregas de las actividades fuera de plazo tendrán una penalización de 1 punto.

Con independencia de las habilidades artísticas de cada alumno, la implicación y la evolución de cada alumno serán elementos fundamentales a la hora de su evaluación.

Para aprobar la convocatoria ordinaria y extraordinaria el alumno deberá realizar el 100% de las entregas, incluido el proyecto final. Los porcentajes de evaluación se mantienen con respecto a los de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

MICHAEL MATTESI : Force Dynamic Life Drawing for Animators ISBN:9780240808451

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

Preston Blair, Cartoon Animation, ISBN:1560100842

Referencias recomendadas

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

J. Scott Campbell's Danger Girl Sketchbook

WALT STANCHFIELD: Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1y2

CHARACTER DESIGN QUARTERLY (3d Total)

ARTBOOKS (Pixar,Disney, Dreamworks...etc)

The Skillful Huntsman. Visual Development of a Grimm tale at Art Center College of Design. Design Studio Press Scott McCloud Making comics

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula de cintiqs

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Paquete Adobe.