



GUÍA DOCENTE

Diseño de personajes

GRADO EN ILUSTRACIÓN DE DESARROLLO VISUAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Denominación de la asignatura:	Diseño de personajes
Titulación:	Grado en Ilustración de Desarrollo Visual
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Percepción visual y representación
Curso:	2
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
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 materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas artísticas fundamentales de la creación y el diseño. 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 tipografía, la luz, el color y los sistemas de representación visual en sus propias creaciones.

Descripción de la asignatura

El personaje es uno de los pilares fundamentales de toda narración. Esta asignatura lo estudia desde su apariencia externa, con gráficos aplicados a los campos de la ilustración, el comic y la animación. Su diseño es uno de los componentes más decisivos del personaje. Comprender cómo debe ser un buen diseño de personaje y cómo adaptarlo al medio para el que es requerido ; aprender el proceso para lograr un buen diseño; realizar ejercicios prácticos para complementar la formación teórica: todos estos son requisitos indispensables para quienes desean obtener una formación académica y profesional completa en todos los campos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA (CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y

COMPETENCIAS)

K1Entender el lenguaje gráfico para comunicarse visualmente a través de la composición, el color, la forma y el diseño.

K2Conocer los principios teóricos de la percepción visual y la semiótica en el marco de la ilustración y el desarrollo visual.

K3Entender la teoría de los colores y su interacción a través de la física, la psicología y la percepción.

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

K8Comprender las especificaciones técnicas del material y de los procesos de reproducción y edición de ilustraciones para garantizar la calidad final.

S2Utilizar las herramientas digitales y programas informáticos de creación de imágenes en proyectos de ilustración y desarrollo visual.

S4Seleccionar la información y la documentación gráfica de referencia necesaria para la creación de personajes, escenarios u objetos.

S5Diseñar personajes con una representación gráfica coherente de la figura humana y animal, su anatomía y su expresividad facial y corporal en consonancia con la psicología y el estilo visual definidos previamente.

S11Adquirir las habilidades artísticas básicas de observación, interpretación para la representación gráfica del entorno físico.

C2Crear ilustraciones y recursos gráficos que tengan en cuenta la diversidad de género y la discapacidad de manera inclusiva y equitativa contribuyendo a la construcción de una sociedad más igualitaria y diversa.

CONTENIDO

Fundamentos del diseño de personajes

Diseño de personajes en diferentes géneros

Expresión de la anatomía humana y animal

Técnicas de ilustración y animación de personajes

TEMARIO

Tema 1. Fundamentos del diseño de personajes

1.1. ¿Qué define a un personaje?

1.2. ¿Qué se necesita para ser diseñador de personaje?

1.3. Objetivo del diseño de personajes.

1.4. Tipos de personajes

1.4.1. Personajes gráficos vs personajes volumétricos

1.4.2. Personajes estáticos, animados e interactivos.

1.5. Lenguaje de formas

1.6. El brief: características e interpretación

1.7. Mapa mental: sintetizando la información

1.8. Las hojas de modelo: tipos y utilidad.

Tema 2. La pose. Construcción de la personalidad del personaje.

2.1. Conceptos clave: Actitud, Silueta, Forma, Línea de acción, Ritmo, Balance.

2.2. Dibujo gestual I: Jerarquía de una pose. El torso

2.3. Dibujo gestual II: Manos y pies

2.4. Construcción del personaje

2.5. Hero pose: Elección de pose principal y más característica del personaje.

Tema 3. Las expresiones. Cómo transmitir las emociones del personaje.

3.1. Construcción y movimiento de la cabeza. Método Loomis.

3.2. Expresiones faciales. Como identificarlas y exagerarlas

3.3. Emociones básicas y secundarias.

Tema 4. El turnaround. Vistas e interpretaciones de un personaje

4.1. Para qué sirve un turnaround.

4.2. Guías y referencias.

Tema 5. El line up. Cómo integrar un grupo de personajes en un proyecto.

5.1. Objetivo y funcionalidad.

5.2. Tamaño, forma y estilo

Tema 6. El cartoon: su evolución en la historia de la animación y el comic.

6.1. Orígenes del cartoon

6.2. Características de un personaje cartoon.

6.3. Estilos de cartoon según las eras de la animación

Tema 7. Animales y criaturas. Diseño y anatomía

7.1. Los animales en las fábulas y en las historias.

7.2. Anatomía animal: síntesis, ritmo y construcción.

7.3. Animales humanizados y antropomórficos.

7.4. Diseño de criaturas

Tema 8. El personaje de ilustración como herramienta publicitaria, corporativa y de consumo

8.1. El personaje en la publicidad

8.2. Diseño de mascotas.

8.3. Imagotipos

8.4. Art toys

Tema 9. Color y composición. El personaje y el formato

9.1. Percepción del color: psicología y emoción

9.2. Teoría de color aplicada al personaje

9.3. Principios básicos de composición

9.4. El peso visual

9.5. Adaptación al target y el medio.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Lección magistral</i>	16	16
<i>Resolución de ejercicios</i>	40	40
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	27	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	63	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

M1P -Metodología clásica (lecciones magistrales)

M2P -Aprendizaje basado en problemas

DESARROLLO TEMPORAL

Temas 1: 3 semanas

Tema 2: 3 semanas

Tema 3: 2 semanas

Tema 4 y 5: 1 semanas

Temas 6: 1 semanas

Tema 7: 1 semana

Tema 8: 1 semana

Tema 9: 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>	50	70
<i>Prueba Objetiva</i>	20	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>	50	50

<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

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.

Trabajos propuestos en clase, en los que el alumno deberá demostrar haber asimilado los conceptos explicados en clase. La nota será de 0 a 10

Aquellos alumnos que suspendan un trabajo podrán repetirlo dentro de un plazo dado por el profesor.

Seguimiento del trabajo en el aula. Se requiere la entrega de al menos el 80%

de los ejercicios diarios y el 100% de los trabajos propuestos en clase.

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 el alumno deberá tener al menos un 80% de los trabajos de clase y será obligatorio entregar el proyecto final.

En la convocatoria extraordinaria se deberán entregar todos los trabajos y realizar el examen final.

Que totalmente prohibido el uso de IA generativa. Cualquier detección de plagio en un trabajo o examen implicará la calificación de cero, la notificación a la facultad y al coordinador académico, y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede acarrear sanciones muy graves para el alumno.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials . Stephen Silver

Cartoon Animation. Preston Blair

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

Entender el comic. Scott McCloud

<https://characterdesignreferences.com/>

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

NMT

Materiales:

Kit básico de dibujo:

Lápices bicolor para animación

Lápices de grafito 6B

Borrador

Sacapuntas

Software:

Power Point y software básico de Adobe.