



GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE PERSONAJES

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Diseño de Personajes
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Artísticos
Curso:	2
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Francisco Valverde Hernandez/francisco.alvarez2@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia fundamentos artísticos está proporciona a los alumnos los fundamentos necesarios para un creador de gráficos digitales: reconocimiento y contexto histórico de las corrientes artísticas, conocimientos del color, la luz y la fotografía, la representación tridimensional del espacio y el aprendizaje de las bases y principios clásicos de la animación y del desarrollo visual. El conocimiento y aprendizaje de los principios y técnicas tradicionales es una de las bases imprescindibles para formar profesionales capaces de adaptarse y aprovechar el avance de la tecnología de animación digital.

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 guion y el story, hasta la animación, el sonido, etc. Esta asignatura lo estudia desde su apariencia externa, gráfica. 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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

CG2 - Conocer el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

CG9 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

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

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE18 - Idear, diseñar y plasmar, a través del dibujo, el diseño y construcción de los entornos, paisajes y escenarios para su construcción en 3D

CE5 - Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

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

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

CE4 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como

digitales.

CE6 - Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.

CE8 - Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Analizar obras artísticas teniendo en cuenta los principios estéticos y el contexto cultural.
- Interpretar el lenguaje visual y compositivo de una obra artística digital.
- Emplear técnicas básicas de dibujo tradicionales tales como el carboncillo, el grafito o la acuarela para la representación de imágenes.
- Aplicar los principios físicos y estéticos del color en la creación artística y narrativa.
- Manejar con soltura herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, modelados y obras artísticas.
- Emplear técnicas de expresión artística tales como el dibujo, el modelado en 3d y la postproducción para la generación de contenidos digitales.
- Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma en nuevas técnicas y herramientas de la profesión de un animador.
- Adaptar el conocimiento de las técnicas tradicionales de dibujo a los entornos digitales.
- Dibujar con medios y herramientas exclusivamente digitales para la representación de imágenes aplicadas a la industria de la animación.
- Utilizar el lenguaje visual aplicado a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Comprender y utilizar el lenguaje fotográfico para la creación de imágenes artísticas y narrativas.
- Utilizar con conocimiento de sus principios físicos la luz como un elemento narrativo y dramático en la creación de imágenes fotográficas.
- Operar una cámara fotográfica según sus principios de funcionamiento para la creación de imágenes artísticas.

- Diseñar personajes mediante la expresión visual de sus características psicológicas.
- Diseñar entornos, localizaciones y atmósferas mediante la expresión visual de sus características.
- Representar en un plano bidimensional un espacio u objeto tridimensional según los sistemas de representación.
- Discriminar las interrelaciones volumétricas, cromáticas, de espacios y entornos que se producen entre los personajes y espacios físicos utilizados en una escena de animación.
- Aplicar técnicas de ideación y creatividad a la producción artística tales como el estado de flujo o el pensamiento lateral.

CONTENIDO

- Observación y análisis de la estética de los caracteres
- 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

Tema 1: Introducción al diseño de personajes

¿Qué es el diseño de personajes?

Definición y categorías del personaje.

El viaje del héroe. Arquetipos y estereotipos.

Protagonista. Antagonista. Secundarios. Personajes de equilibrio. Personajes de contraste.

Referencias e inspiración.

Cuestiones y limitaciones del diseño

Tema 2: Diseñar personajes con una historia

Conceptualizar la historia del personaje: pasado, presente y futuro

El entorno diario

Personalidad y rasgos de su personalidad

Apariencia del personaje basada en su historia. Diseño de vestuario.

Trabajo con guiones pre-existentes

Tema 3: Desarrollar un método de trabajo

La necesidad de una forma metódica y acertada de trabajar: flujo de trabajo

Plasmando la idea desde cero: garabatos

Escoger la mejor idea. Afinar y limpiar garabatos

Evaluar los resultados

Tema 4: Desarrollo de ideas propias para la creación de un personaje

Estrategias básicas para ayudar a generar ideas creativas

Desarrollo de una idea básica

Adaptar el personaje a diferentes estilos estéticos

Tema 5: Técnicas de bocetaje

El boceto y su importancia.

Particularidades del boceto.

El sketchbook. Técnicas de bocetaje.

Desarrollo del Arte final.

Tema 6: Técnicas de bocetaje: anatomía básica.

Canon de medidas.

Tema 7: Diseñar visualmente a nuestro personaje

Principios del diseño de personajes- Personalidad- Anatomía- Estructura y construcción- Silueta- Gesto- Espacio negativo- Asimetría- Líneas rectas vs líneas curvas- Línea de acción- Volumen- Color- Complejidad vs simplicidad- Exageración- Variedad- Actitud- Tangentes- Expresión facial- Credibilidad- Dibujo

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	16	16
<i>Clases Prácticas</i>	12	12
<i>Tutorías</i>	2	1

<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	24	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	19	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	3	3

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

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1- 1 semanas

Tema 2- 2 semanas

Tema 3- 2semanas

Tema4- 2 semanas

Tema5- 2 semanas

Tema 6-2 semanas

Tema 7-3 semanas

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>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	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>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

-Actividades Dirigidas: La nota será de 0 a 10.

(AD1): Libreta de bocetos. El alumno deberá de realizar diferentes bocetos durante el curso para la evaluación final de su creatividad y evolución técnica.

(AD2) Creación de personaje: personaje visual y conceptual. Proyecto Final. Estudio, desarrollo visual y psicológico de un personaje seleccionado, aplicando las técnicas y herramientas aprendidas durante el curso.

-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 y aprobar el proyecto final.

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

"Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasada esas 24 horas"

Toda detección de plagio en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Básica:

Preston Blair, Cartoon Animation, ISBN:1560100842

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

Recomendada:

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.

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.

AAVV. Creating Stylized Characters. 3dTOTAL publishing. Worcester, UK. 2018.

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

AAVV. Punch Drunk Moustache. Visual Development for animation and beyond. DesignStudio Press. Culver City, CA. 2013.

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. CulverCity, CA. 2019
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink. Perspective 1. Technical perspective and visualstorytelling. 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. ChronicleBooks. San Francisco.
- SEOK, Jung Hyun. Stonehouse Anatomy Notes. Superani. Culver City, CA. Gyeonggi-do.Republic of Korea. 2020
- SU, Haitao y ZHAO Vincent. Alive Character Design, for Game, Animation and Film. CYPRESS. Middlesex, UK. 2011
- 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. 3dTOTALpublishing. Worcester, UK. 2016.
- AAVV. Digital painting in Photoshop. Industria Techniques for beginners. 3dTOTALpublishing. 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. MorganKaufmann, 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

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

Teórica

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

Software:

Photoshop, Autodesk Sketchbook, Procreate o cualquier programa compatible con .psd