



Creación y Diseño de
Personajes/ Character
creation and design

**Grado en Diseño digital y
multimedia**
2025-26



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Creación y diseño de personajes / Character creation and design

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso académico: 2025-26

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Francisco Manuel Valverde Hernández

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Conocer y aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes

1.2. Resultados de aprendizaje

Los estudiantes serán capaces de producir y crear personajes, a nivel físico y psico-sociológico, manejando las herramientas digitales enmarcadas en el proceso de trabajo.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Definición, creación y materialización de personajes, estudio de sus características físicas, sociales y psicológicas mediante el uso de la imagen digital y software especializado.

Definition, creation and materialisation of characters, discussion of their physical, social and psychological traits through the use of digital images and specialised software.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

Tema 1: Introducción al diseño de personajes

- ¿Qué es el diseño de personajes?
- Referencias e inspiración
- Cuestiones y limitaciones del diseño

Tema 2: 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 3: Desarrollo de ideas propias para la creación de un personaje

- Estrategias básicas para ayudar a generar ideas creativas: referencias, juegos de palabras, fantasear sobre el personaje, simbolismo
- Desarrollo de una idea básica: humor, exageración, parodia, sátira,

Tema 4: Crear una historia para hacer que el personaje sea real.

- Crear la historia del personaje: pasado, presente y futuro; el entorno diario; personalidad y rasgos de su personalidad; apariencia del personaje.

Tema 5: Técnicas de bocetaje

- El boceto y su importancia.
- Particularidades del boceto.
- El sketchbook.
- Técnicas de bocetaje.

Tema 6: Técnicas de bocetaje: anatomía básica.

- Anatomía humana básica. Figuras de palo.
- Proporciones. Canon de medidas.
- Construcción general del cuerpo humano.
- Cabeza y columna vertebral.
- Pecho y pelvis.
- Extremidades. Manos y pies.

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
 - Turn Arounds

Tema 8: Postproducción del diseño de personajes

- Del papel a la pantalla
- Hoja de modelo (Model Sheet)
 - Turnaround
 - Hojas de Expresiones
 - Character Line Up
- Preparación de portfolio final.

2.4. Actividades Dirigidas

Actividades Dirigidas: Tareas (40%)

El alumno deberá de realizar diversas tareas durante el curso según el aprendizaje de los módulos teóricos correspondientes.

Examen Parcial: Realización en clase el día del Examen Parcial: (10%)

Acabado en digital a color del personaje creado en la fase anterior (Fase 1) en una pose de acción.

Examen Final: Proyecto Final. Creación de personaje: personaje visual y conceptual. (50%)

Estudio, desarrollo visual y psicológico de varios personajes seleccionados, aplicando las técnicas y herramientas aprendidas durante el curso.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- (2018). *Creating stylized characters*. 3Dtotal Publishing.
- Griz & Norm. (2015) *100 Tuesday Tips*. No Weekends.
- Stephen, S. (2017). *The Silver Way, Techniques, tips and tutorials for effective Character Design*. Design Studio Press.
- Bancroft, Tom. (2006) *Creating Characters with Personality*. Watson-Guptill Publications Inc.
- Faigin, Gary (1990) *The Artist's Complete Guide to Facial Expression*. Watson-Guptill Publications
- Osipa, Jason. (2007) *Stop staring: facial modeling and animation done right*. Sybex

Bibliografía recomendada

- De Sève, P. (2009) *A Sketchy Past, the art of Peter. Akileos.*
- Isbister, K (2006) *Better Game Characters by Design A Psychological Approach.* CRC Press
- Mattesi, M. (2008) *Force: Character Design from Life Drawing.* CRC Press
- VV.AA. (2008) *Aprende a dibujar cómic vol.07: Diseño de personajes (I)* Madrid: Tebeos Dolmen Editorial
- VV.AA. (2009) *Aprende a dibujar cómic vol.07: Diseño de personajes (II)* Madrid: Tebeos Dolmen Editorial
- Parr, Peter. (2018) *Sketching for Animation: Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook.* Bloomsbury Academic.
- Williams, Richard (2009) *The Animator's Survival Kit.* Faber and Faber.
- Corbett, David (2018) *El arte de crear personajes: En narrativa, cine y televisión.* Alba.
- Amidi, Amid (2014) *The Art of Pixar: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation.* Chronicle Books
- Isbister, K (2006) *Better Game Characters by Design A Psychological Approach.* CRC Press
- Tillman, Bryan. (2011). *Creative character design.* Focal Press
- Blair, Preston (1999) *Dibujos Animados. El dibujo de historietas a su alcance.* EVERGREEN
- Tsai, Francis. (2007). *Artist Insight, Effective Character Design. Imagine FX.*

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Francisco M Valverde Hernández
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciado en Bellas Artes
Correo electrónico	fvalverde@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Paco Valverde es Licenciado en Bellas Artes en su especialidad de Pintura. Realizó el Máster en Animación 3D de Personajes con la Universidad de Granada y la desaparecida empresa de animación Kandor Graphics. Como ilustrador ha colaborado con El País y revistas de decoración. Ha ilustrado cuentos infantiles y su producción pictórica se viene desarrollando desde los años 90. Posee cuadros en colecciones privadas y varios han sido usados en publicidad y cine.</p> <p>Ha trabajado varios años como restaurador de arte por toda España.</p> <p>Actualmente trabaja en la preparación de personajes para su propio corto animado.</p> <p>Profesor de Diseño de Personajes y Dirección de Arte en U-Tad.</p>