



Creación y diseño
de personajes
**Grado en Diseño
digital y multimedia**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

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

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Óscar Llorens de la Serna

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

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

Tema 1: Introducción al diseño de personajes

- Referencias e inspiración
- Análisis de los personajes

Tema 2: Aspectos básicos en el diseño de personajes

- Situaciones y contexto
- Expresiones
- Cuerpo
- Manos
- Técnicas de dibujo tradicional de personajes

Tema 3: Creación de personajes con herramientas digitales

- Boceto
- Entintado con Photoshop
- Color
- Entorno y situación

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Libreta de bocetos (50%)

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

Actividad Dirigida (AD2): Adaptación de un personaje al estilo propio del alumno. (25%)

Estudio, desarrollo visual y acabado del personaje seleccionado, aplicando las técnicas y herramientas aprendidas durante el curso.

Actividad Dirigida (AD3): Retrato de personaje en Photoshop. (25%)

Esta práctica se centra en el aprendizaje de herramientas de ilustración de Photoshop aplicadas a la creación de personajes.

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%

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.

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

- Stephen Silver.(2017). *The Silver Way, Techniques, tips and tutorials for effective Character Design*. Design Studio Press.
- (2018). *Creating stylized characters*. 3DTotal Publishing.
- John Worhaus. (2017). *Como orquestar una comedia*. Alba Editorial.

Bibliografía recomendada

- Isbister, K (2006) *Better Game Characters by Design A Psychological Approach*. 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
- Mattesi, M. (2008) *Force: Character Design from Life Drawing*. CRC Press
- De Sève, P. (2009) *A Sketchy Past, the art of Peter*. Akileos.
- Froud, B. y Lee, A. (1997) *Hadas*. Barcelona: Literatura Random House.
- Toriyama, A. y Sakuma, A. (1996) *Taller de manga*. Barcelona: Planeta de Agostini.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Oscar Llorens de la Serna
Departamento	Arte
Titulación académica	Licenciado en Administración y dirección de empresas

Área especialización	Ilustrador especializado en publicidad y en diseño editorial y prensa
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	ollorems@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa.
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por email.
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación	<p>Óscar Llorens es dibujante especializado en ilustración publicitaria, editorial y prensa.</p> <p>Dentro del sector impreso ha trabajado para clientes de todo el mundo como Washington Post, Vanity Fair, el diario Le Monde, Yorokobu, Marie Claire, Esquire, el periódico ABC, Cambio 16, etc.</p> <p>En publicidad trabaja para agencias internacionales que le han permitido acceder a clientes como Coca-Cola, Lacoste, Mercedes, Naciones Unidas, Circo del Sol, Red Bull, Movistar o Vodafone entre otras.</p> <p>También dedica parte de su tiempo a proyectos personales como pintar murales para todo tipo de clientes (muchos de ellos también para publicidad) y a la elaboración de obra personal para exposiciones, grabados mediante diferentes técnicas y serigrafías.</p>