

Guía de aprendizaje

Título de la asignatura/módulo: Diseño de Personajes y Concept Art

Curso: 1

Código: 9822001109

Profesor coordinador: María Socorro Pascual Nicolás

Titulación: Grado en Diseño de Videojuegos

Escuela/ Facultad: Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño

Idiomas: Español

La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.

Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo	4
2. Presentación de la asignatura/módulo	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y evaluación.....	6
4.1. Convocatoria ordinaria	¡Error! Marcador no definido.
4.2. Convocatoria extraordinaria	¡Error! Marcador no definido.
5. Bibliografía	¡Error! Marcador no definido.
6. Cómo comunicarte con tu profesor	8
7. Recomendaciones de estudio	8

1. Datos básicos de la asignatura/módulo

ECTS	6
Carácter	Básica
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Trimestre/Semestre	S2

2. Presentación de la asignatura/módulo

3. Competencias y resultados de aprendizaje

- **BÁSICAS:** 1, 2, 3, 4
- **TRANSVERSALES:** 1, 2, 3, 4, 5, 8, 14, 18
- **ESPECÍFICAS:** 3, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 22, 26, 27, 28

Resultados de aprendizaje:

- **RA1:** Adquirir la capacidad para desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.
- **RA2:** Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial.
- **RA3:** Adquirir la capacidad para la creación y el diseño de mundos y personajes.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT8, CE14, CE15, CE16	RA1
	RA2
CB1, CB2, CB3, CB4, CT17, CT22, CT26, CT27, CT28, CE14, CE18	RA3

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación del estudiante a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	12,5 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h
Exposición de trabajos	12,5 h
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h
Investigaciones y Proyectos	12,5 h
Trabajo autónomo	18,75 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h
TOTAL	150 h

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA1: Adquirir la capacidad para desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.	Actividad 1, 2, 3, 4, 5	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas / Exposición de trabajos / Trabajo en grupo de carácter integrador	UA 1 / Tema 1 – Dimensiones de un personaje
RA2: Conocer las herramientas de ilustración digital y vectorial.	Actividad 6, 7, 8, 9, 10	Investigaciones y Proyectos / Trabajo autónomo / Actividades en talleres y/o laboratorios	UA 2 / Tema 2 – Concept Art
RA3: Adquirir la capacidad para la	Actividad 11	Tutoría, seguimiento	UA 3 / Tema 3 – Proyecto Final

creación y el diseño de mundos y personajes.		académico y evaluación	
--	--	------------------------	--

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

4. Seguimiento y Evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 1. EL TURNAROUND. Escanea y sube al campus el render final en color digital de los 3 turnarounds planteados en clase.	•	6%
Actividad 2. LAS 12 CABEZAS. Realiza 3 cabezas de personajes dónde la forma imperante sea redonda, otras 3 dónde sea triangular y otras 3 dónde sea cuadrada, finalmente 3 donde se combinen las formas 2 a dos tratando en cada caso que se confiera la personalidad a través de la forma.	•	6%
Actividad 3. LOS 3 AUTORRETRATOS. Realiza 3 bustos de ti mismo atendiendo a los estilos artísticos que se te han asignado (ver imagen adjunta a la actividad). Esfuérzate en lograr plasmar el estilo de trazo, línea y color. Analiza qué es lo que hace único a ese autor y transfíerelo a tu imagen.	•	6%
Actividad 4. ANATOMIA COMPLETA. Parte1. Dibuja un personaje humano desnudo con proporciones anatómicamente correctas, con ambas manos y pies visibles y en posturas claramente diferenciadas. Parte2. Dibuja el mismo personaje vestido y con algún complemento que sujete con ambas manos.	•	6%
Actividad 5. LA PERSONALIDAD Y LA EXPRESIÓN. Establece un breve perfil psicológico de un protagonista y un antagonista para tu entrega final (500 palabras para cada uno). Intercámbialos con tu compañero de mesa, acepta su feedback e itera sobre lo creado para lograr dotar de mayor riqueza a sus personalidades.	•	6%
Actividad 6. LA SINOPSIS. Explica en hasta 2500 palabras la sinopsis narrativa y social de la historia de tus personajes. Intercámbiala	•	6%

con tu compañero de mesa, acepta su feedback e itera sobre lo creado para lograr dotar de mayor riqueza a tu historia.		
Actividad 7. TALLER DE NARRATIVA - LA ANÉCDOTA. Comparte una breve anécdota de la vida de tu personaje.	•	6%
Actividad 8. PERSPECTIVA - CONCEPT ART. Escanea y sube al campus tu vista en perspectiva terminada.	•	6%
Actividad 9. LA PERSONALIDAD Y LA EXPRESIÓN. Crea dos personajes (protagonista y antagonista o bien protagonista y co-protagonistas) con dos tipos diferentes de personalidad que se complementen. Estudia en primer lugar en cada personaje la influencia que tiene cada uno de sus rasgos de personalidad en su comportamiento, cómo le condicionan de manera positiva o negativa. Escribe 5 rasgos positivos y 5 rasgos negativos de la personalidad de cada uno. Después intenta analizar qué tipo de relación se crearía entre estos dos personajes. Por último realiza una representación física de ambos dónde estos rasgos de personalidad se exterioricen en atuendo, actitud y expresión.	•	6%
Actividad 10. EL CONCEPT ART DE ESCENARIO. Sube al campus el concept art de escenario que se realizó en clase.	•	6%
Actividad 11. PROYECTO FINAL - ENTREGA. Entrega de portfolio del proyecto final.	•	40%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

4.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- Entregar el 100% de las actividades solicitadas durante la convocatoria ordinaria.
- Obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

4.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- Entregar el 100% de las actividades solicitadas durante la convocatoria ordinaria.
- Entregar el 100% de las actividades solicitadas durante la convocatoria extraordinaria.
- Obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- Thomas, F. & Johnston, O. (1995). The illusion of life : Disney animation. New York: Hyperion.
- Williams, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001. Print.
- Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
- Taylor, R. (2000). Enciclopedia de técnicas de animación. Barcelona: Editorial Acanto.

6. Cómo comunicarte con tu profesor

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla. ¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

7. Recomendaciones de estudio

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades

colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.

[Anexo con información detallada en el Campus Virtual]