

Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES*

Guía docente de CREACIÓN DE PERSONAJES

ESPECIALIDAD TODAS

Curso 2020/2021

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Velluters		
Título Superior de Diseño			
Departamento	Expresión y Representación		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	CREACIÓN DE PERSONAJES		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	5
Ciclo		Curso	4º
Duración	semestral		
Carácter de la asignatura	Teórico-práctica		
Tipo de asignatura	60% presencial 40% trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano / valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Consultar web		
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

* El Título Superior de Diseño queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de GRADO, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del Título Superior de Diseño.

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Esta asignatura está enfocada a desarrollar la capacidad creadora y el pensamiento gráfico como estrategia a la hora de diseñar personajes que posteriormente puedan ser empleados en proyectos de diseño de las diferentes especialidades.

En la actualidad, la creación de personajes se utiliza en múltiples disciplinas del diseño, ya sea para una campaña publicitaria, en ilustración editorial, para ser animados en una creación audiovisual, como parte del concept art en el desarrollo de videojuegos, en diseño de producto como juguete infantil, así como en estampados figurativos en diseño de moda y en el proceso de elaboración de diseño de joyas con forma humana o animal.

El objetivo general de la asignatura es el de llegar a dominar procesos creativos y experimentar diversos métodos de diseño de personajes como parte de procesos proyectuales de los distintos ámbitos del diseño.

La metodología que aplicaremos es la de aprender a través del hacer, desarrollando estrategias que fomenten la experimentación gráfica y el empleo de distintas técnicas de dibujo de ideación, representación y comunicación.

3. Conocimientos previos recomendados

Se recomienda tener superada la asignatura de Dibujo y Técnicas Gráficas de cualquier especialidad.

4. Competencias de la asignatura

Competencias generales:

CG-2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG-3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG-4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio y del movimiento y del color.

CG-9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

Competencias transversales:

CT-1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT-2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT-3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT-13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT-14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT-15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1. Analiza, observa y representa la figura humana así como la animal y el entorno cercano para usarlo como referencia en sus procesos creativos.	CG4, CT2, CT14
RA2. Domina las estrategias de creación y representación de diseño de personajes utilizando el método más adecuado y emplea un estilo gráfico personal.	CG2, CT3
RA3. Demuestra fluidez gestual y gráfica seleccionando el registro gráfico más ajustado en función de la intención comunicativa.	CG2, CT13
RA4. Realiza procesos de ideación y creación de diseños de personajes específicos para ser aplicados a una especialidad de diseño.	CG3, CT1
RA5. Adquiere conocimiento y muestra interés sobre las estrategias de creación de personajes empleándolo como referencia en los procesos proyectuales de diseño.	CG9, CT15

6. Contenidos

Esta asignatura se divide en bloques temáticos relacionados con las diferentes especialidades de diseño, en todos ellos se trabajará el aspecto del dibujo como ideación así como diferentes métodos y técnicas que den lugar a diferentes registros gráficos.

U.D.1. GRÁFICA ANTROPOMORFA Y ZOOMORFA

Estudio de la figura humana y animal.

Análisis de la anatomía básica.

Estructura y volumetría.

U.D.2. EXPRESIÓN Y POSE DEL PERSONAJE

Estudio de emociones a través del rostro y actitudes corporales.

Análisis facial y gestos asociados a estados de ánimo.

Observación y representación de poses adecuadas a la intencionalidad comunicativa.

U.D. 3. ESTRATEGIAS DE DISEÑO DE PERSONAJE

Aplicación de diferentes métodos de creación y diseño de personajes.

Experimentación con técnicas gráficas.

Empleo de diferentes registros de representación.

U.D.4. EL PERSONAJE Y SU CONTEXTO

Estudio de espacios y planteamiento del concept art

Dibujo de perspectiva y selección de puntos de vista adecuados a la intencionalidad comunicativa.

Aplicación a diversos ámbitos de diseño

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase teóricas	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5	10
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	R1, R2, R3, R4, R5	60
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3, R4, R5	15
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	R1, R2, R3, R4, R5	5
SUBTOTAL			90
7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5	15
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5	30
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3, R4, R5	15
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

8. Recursos

- Pizarra
- Ordenadores equipados con pantalla y teclado.
- Cañón de proyección.
- Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar.
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos y explicaciones teóricas.
- Pila y grifo
- Mesas y asientos adecuados

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Se evaluarán los resultados de aprendizaje en relación a las competencias y contenidos reflejados en esta guía.</p> <p>Para superar la asignatura es necesario tener todos los trabajos aprobados, siendo necesario alcanzar un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos. La media de estos computará el 95% de la nota y la actitud el 5%.</p> <p>Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura Estas dos pruebas de evaluación computarán el 95% de la nota.</p> <p>Actitud 5% de la nota</p> <p>Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación e indicadores de los mismo con sus correspondientes porcentajes de calificación para cada uno de los trabajos, el archivo digital, y la actitud.</p> <p>Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Asistencia y participación activa en las clases presenciales. -Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. -Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados. -Grado de concreción y desarrollo de los mismos. -Correcta presentación y comunicación. -Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. -Presentar los trabajos en los plazos convenidos. -Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura. -Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo. 	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Aquellos alumnos que hayan superado el 20% de faltas de asistencia, además de la carpeta de trabajos y el archivo digital, deberán realizar un examen.</p> <p>Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura Estas dos pruebas de evaluación computarán el 40% de la nota.</p> <p>Examen 60%</p> <p>Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación y los porcentajes de calificación de los mismos para cada uno de los trabajos, así como para el archivo digital y el examen.</p> <p>Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Asistencia y participación activa en las clases presenciales. -Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. -Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados. -Grado de concreción y desarrollo de los mismos. -Correcta presentación y comunicación. -Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. -Presentar los trabajos en los plazos convenidos. -Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura. -Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo. 	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Se evaluarán los resultados de aprendizaje en relación a las competencias y contenidos reflejados en esta guía.</p> <p>Para superar la asignatura es necesario tener todos los trabajos aprobados, siendo necesario alcanzar un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos. La media de estos computará el 95% de la nota y la actitud el 5%.</p> <p>Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura Estas dos pruebas de evaluación computarán el 95% de la nota.</p> <p>Actitud 5% de la nota</p> <p>Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación y los porcentajes de calificación de los mismos para cada uno de los trabajos, así como para el portfolio digital.</p> <p>Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Asistencia y participación activa en las clases presenciales. -Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. -Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados. -Grado de concreción y desarrollo de los mismos. -Correcta presentación y comunicación. -Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. -Presentar los trabajos en los plazos convenidos. 	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Aquellos alumnos que hayan superado el 20% de faltas de asistencia, además de la carpeta de trabajos y el archivo digital, deberán realizar un examen.</p> <p>Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura Estas dos pruebas de evaluación computarán el 40% de la nota.</p> <p>Examen 60%</p> <p>Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación y los porcentajes de calificación de los mismos para cada uno de los trabajos, así como para el archivo digital y el examen.</p> <p>Los criterios de evaluación de los alumnos se basarán en:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Asistencia y participación activa en las clases presenciales. -Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. -Coherencia y razonamiento en los trabajos elaborados. -Grado de concreción y desarrollo de los mismos. -Correcta presentación y comunicación. -Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. -Presentar los trabajos en los plazos convenidos. -Realización de todos los ejercicios que se desarrollan en los apuntes de la asignatura. -Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo. 	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>

10. Bibliografía

- LOOMIS, Andrew (1994) *El dibujo al alcance de todos*. Buenos Aires, Edicial.
- DAUCHER, Hans (1987) *Modos de dibujar. (6 vol.)*. Barcelona, Gustavo Gili.
- EDWARDS, Betty (1988) *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Madrid, Blume.
- LAWSON, Philip I. (1975) *Perspectiva para dibujantes*. Barcelona, Gustavo Gili. 1975.
- DAUCHER, Hans (1978) *Visión artística y visión racionalizada*. Barcelona, Gustavo Gili. 1978.
- WAY, Mark (1989) *La perspectiva en el dibujo*. Barcelona, Omega.
- WOODCOCK, Vincent (2007) *Cómo crear personajes de animación*. Barcelona, Editorial Norma.