



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Creación de Personajes

Especialidad: Todas

Curso 2024/2025

→ 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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN		
Mail del departamento	dpto_expresion@easdvalencia.com		
Asignatura	Creación de personajes		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Charo Figuérez
Correo electrónico	cfigueres@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar horarios profesorado
Lugar de tutorías	Departamento de expresión y representación



→ 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

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Creación de Personajes**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CT15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

COMPETENCIAS GENERALES



CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CG4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio y del movimiento y del color.
CG9	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - 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
R2 - Domina las estrategias de creación y representación de diseño de personajes utilizando el método más adecuado y emplea un estilo gráfico personal.	CG2, CT3
R3 - Demuestra fluidez gestual y gráfica seleccionando el registro gráfico más ajustado en función de la intención comunicativa.	CG2, CT13
R4 - Realiza procesos de ideación y creación de diseños de personajes específicos para ser aplicados a una especialidad de diseño.	CG3, CT1
R5 - 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.

Unidad 1. Gráfica Antropomorfa y zoomorfa

Gráfica antropomorfa

- Estudio de la figura humana
- Análisis de la anatomía básica
- Estructura y volumetría

Gráfica zoomorfa

- Estudio de la figura animal
- Análisis de la anatomía básica
- Estructura y volumetría

Unidad 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.

Unidad 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.

Unidad 4. El personaje y su contexto

- Estudio de espacios y planteamiento del concept art
- 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5	10
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	60
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora 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
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	5
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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
<i>Estudio práctico</i>	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
<i>Actividades complementarias</i>	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
- Enchufes suficientes para conectar equipos individuales
- Maniqués articulados y modelos anatómicos
- Mesas de luz

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Instrumentos de calificación:</p> <p><i>Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura y Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura que computarán el 100% de la nota.</i></p> <p><i>Para superar la asignatura es necesario tener todos los trabajos aprobados, siendo necesario alcanzar un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos.</i></p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none">-Adecuación a las pautas dadas.-Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.-Calidad y complejidad técnica.-Correcta presentación y comunicación.-Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.-Presentación los trabajos en los plazos convenidos.-Participación activa en las clases presenciales.-Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo. <p><i>Se evaluarán los resultados de aprendizaje en relación a las competencias y contenidos reflejados en esta guía.</i></p> <p><i>Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación e indicadores de los mismos con sus correspondientes</i></p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p>



porcentajes de calificación para cada uno de los trabajos.

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Instrumentos de calificación:</p> <p><i>Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura y Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura Estas dos pruebas de evaluación computarán el 40% de la nota.</i></p> <p><i>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 que computará el 60% de la nota.</i></p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adecuación a las pautas dadas. -Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. -Grado de calidad y complejidad técnica de los trabajos. -Correcta presentación y comunicación. -Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. -Presentación los trabajos en los plazos convenidos. -Participación activa en las clases presenciales. -Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo. <p><i>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.</i></p>	R1, R2, R3, R4, R5

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------



<p>Instrumentos de calificación:</p> <p><i>Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura y Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura que computarán el 100% de la nota.</i></p> <p><i>Para superar la asignatura es necesario tener todos los trabajos aprobados, siendo necesario alcanzar un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos.</i></p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adecuación a las pautas dadas. -Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. -Calidad y complejidad técnica. -Correcta presentación y comunicación. -Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. -Presentación los trabajos en los plazos convenidos. -Participación activa en las clases presenciales. -Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo. <p><i>Se evaluarán los resultados de aprendizaje en relación a las competencias y contenidos reflejados en esta guía.</i></p> <p><i>Se empleará una rúbrica en donde se reflejarán los criterios de evaluación e indicadores de los mismos con sus correspondientes porcentajes de calificación para cada uno de los trabajos.</i></p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p>
---	---------------------------

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Instrumentos de calificación:</p> <p><i>Carpeta de todos los trabajos realizados durante la asignatura y Archivo digital de todos los trabajos realizados durante la asignatura Estas dos pruebas de evaluación computarán el 40% de la nota.</i></p> <p><i>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 que computará el 60% de la nota.</i></p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adecuación a las pautas dadas. -Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. -Grado de calidad y complejidad técnica de los trabajos. -Correcta presentación y comunicación. 	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p>



- Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.
- Presentación los trabajos en los plazos convenidos.
- Participación activa en las clases presenciales.
- Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.

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.

→ 10. Bibliografía

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