



Centro adscrito



TÍTULO OFICIAL EN ANIMACIÓN

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE PERSONAJES I

CURSO ACADÉMICO 2019 – 2020

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Título oficial en Animación
Denominación de la asignatura:	Diseño de personajes I
Curso:	Primero
Semestre:	Anual
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Manuel Sirgo
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Manuel Sirgo

Datos de contacto:

manuel.sirgo@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: [consultar el documento "Tutorías - Animación" del Campus Virtual](#)

Profesor:

Datos de contacto:

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

El alumno deberá tener conocimientos de dibujo y anatomía

Aconsejables:

- Destreza en dibujo de apunte del natural.
- Nociones de dibujo en perspectiva.
- Dominio del color
- Conocimientos de Photoshop

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de arte y es una materia de Expresión Gráfica.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Diseño de personajes I es una asignatura en la que el alumno aprenderá a crear personajes para utilizar en los productos audiovisuales de animación.
En el área artística, el alumno necesitará las bases aprendidas en "Animación I", "dibujo artístico", "Teoría del color".

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Diseño de personajes I proveerá al alumno de los conocimientos necesarios para crear todo tipo de personajes.

El alumno aprenderá a expresarse por medio de sus personajes creando modelos adecuados para la animación.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno podrá desarrollar con un equipo de trabajo humano ideas y llevarlas a cabo además de poder expresarlas y comunicarlas en presentaciones debidamente estructuradas.
- Dominar el software de trabajo de la asignatura, y saber resolver cualquier problema para lograr un resultado profesional en las animaciones.
- Creará modelos de personajes para animaciones 2D y 3D
- Será capaz de una descripción literaria diseñar el personaje descrito.
- Será capaz de aplicar las distintas metodologías, técnicas, programas, normas y estándares para el desarrollo de personajes.
- Será capaz de entender el desarrollo de Model sheet como un proyecto en equipo en el que intervienen profesionales de varias disciplinas.
- El alumno podrá afrontar con una base bien consolidada el desarrollo de personajes para utilizar en productos audiovisuales, aplicadas a 2D, pero también válidas para cualquier proyecto 3D. Posteriormente, este conocimiento será especialmente útil en la creación de proyectos audiovisuales de animación y videojuegos.
- El alumno podrá crear personajes adecuados a la animación para que otros animadores puedan adaptarse y animarlos.
- Aplicará conceptos de contricción geométrica básicos para el desarrollo de movimientos.
- El alumno será capaz de buscar el mejor camino para afrontar sus creaciones y así sacarle el máximo provecho posterior.
- A partir de un personaje crear sus características de personalidad en un conjunto de hojas de model sheet
- El alumno podrá crear toda clase de personajes humanos, antropomorfos, zoomorfos.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Programa de diseño y construcción de formas geométricas
- Herramientas, configuración y procedimientos básicos.
- Dibujo. Leyes básicas de deconstrucción de personajes.
- Aspectos esenciales de los personajes. Sexo, descripción.
- Model sheet.
- Interacción de personajes y objetos y otros conceptos de interacción.
- Props y su integración y diseño.
- Creación de antropomorfos.
- Su creación para el empleo en animación.

Temario detallado

Tema 1.Introducción

- Tipos de personajes y su personalidad
- Descripción literaria de un personaje
- Su construcción y división en cabezas
- La simplicidad en los personajes de animación
- Posiciones en silueta, simetrías.
- Ejercicio creación de personajes siguiendo descripción literaria

Tema 2.Model sheet

- División de hojas y archivos para model.
- La construcción al turnaround.
- Expresiones y poses
- Códigos de bocas blinks

Tema 3.Variedades de personajes

- Variedades de personajes
- Animales humanizados
- Animales con su apariencia animal pero con comportamientos humanos
- Aves, cuadrúpedos, reptiles, peces y acuáticos

Tema 4.Props,objetos y plantas

- Props y su interrelación
- Objetos humanizados
- Plantas humanizadas

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Introducción	Septiembre-Octubre
Tema 2.model sheet.	Noviembre-Diciembre – Enero-febrero
Tema 3. Variedades	Febrero--marzo
Tema 4. Props, objetos y plantas.	Abril--mayo

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	- Ejercicios prácticos	80%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	(Exposiciones orales) Claridad, selección de contenidos y material de apoyo para compañeros (5%)	5%
Asistencia Participativa	- Formal: claridad estructuración (2.5%) - Contenidos: nivel de comprensión de lo trabajado (2.5%) - Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura (10 %)	15%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá

presentarse en convocatoria extraordinaria.

- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no se admiten entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación Ordinaria

- Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar más de 4 puntos, y la parte correspondiente al Proyecto final debe estar aprobada.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Cartoon Animation (Collector's Series)1994 by Preston Blair

Bibliografía complementaria

The Illusion of Life: Disney Animation by Frank Thomas, Ollie Johnston.