



GUÍA DOCENTE 2023-2024  
**Diseño de personajes y escultura digital**

**1. Denominación de la asignatura:**

DISEÑO DE PERSONAJES Y ESCULTURA DIGITAL

**Titulación**

Grado en Diseño de Videojuegos

**Código**

8355

**2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:**

Historia, Geografía y Comunicación

**3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :**

Héctor Guerra Moral (hguerra@ubu.es); Natalia Martínez Pérez (nmperez@ubu.es)

**3.b Coordinador/a de la asignatura**

Natalia Martínez Pérez (nmperez@ubu.es)

**4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:**

2º curso, 2º semestre

**5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)**

Obligatoria

**6. Número de créditos ECTS de la asignatura:**

6 ECTS



## 7. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

### COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los/as 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

CB2 - Que los/as 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

CB3 - Que los/as 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

CB4 - Que los/as estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los/as estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG04 - Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG14 - Conocimiento y comprensión de 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.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16 - 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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un

público tanto especializado como no especializado. CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

#### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT05 - Capacidad de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 06 - Conocer las técnicas necesarias para el análisis y la creación de las piezas audiovisuales para el medio interactivo.

CE-COM 08 - Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia aplicados a los videojuegos y medios digitales.

CE-COM 10 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los videojuegos y los sistemas multimedia.



## 8. Programa de la asignatura

| 8.1- Objetivos docentes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Los objetivos docentes de la asignatura son: <ul style="list-style-type: none"><li>• Aprender a crear personajes para videojuegos.</li><li>• Diseñar el aspecto visual de un personaje.</li><li>• Conocer el manejo de los softwares de escultura tridimensional.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Diseño de personajes y escultura digital</b><br><b>1. Diseño de personajes</b><br>1.1. Aspectos físicos del personaje<br>1.2. Aspectos psicológicos y emocionales del personaje<br>1.2.1. Personalidad<br>1.3. Arquetipo narrativo / Función<br>1.4. Contexto social e histórico<br>1.5. Estereotipos de género: atributos físicos y uso lúdico-narrativo<br>1.5.1. Personajes femeninos y masculinos; desarrollo histórico de los estereotipos y relación con la sociedad; Cómo crear personajes fuera de los prejuicios sociales<br><b>2. Caracterización del personaje</b><br>2.1. Aspecto físico<br>2.2. Vestuario y complementos<br>2.3. Anatomía humana<br>2.4. Creación de vistas de referencia de personaje<br><b>3. Escultura digital</b><br>3.1. Técnicas de escultura digital<br>3.2. Diseño de vestuario<br>3.3. Diseño de complementos<br>3.4. Retopología<br>3.5. Bake de texturas |
| 8.3- Bibliografía                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA</b><br>Appleoff, S. , (2020) Costume desing for video games, Taylor & Francis.,<br>Bancroff, T., (2016) Creating characters with personality, Ramdom House.,<br>Peck, S. R., (1982) Atlas of human anatomy for the artist., Oxford University Press,<br>Sloan, R. , (2015) Virtual character desing for games and interactive media, Albertay university,<br>V.V.A.A. , (2020) Diseño y creación de personajes (Diseño multimedia), Parramón.,                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |



#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

Kent, S. L. , (2001) The Ultimate History of Video Games, Vol. 1. , Three Rivers Press,  
Kent, S.L. , (2021) The Ultimate History of Video Games, Vol.2. , Crown ,  
McCloud, S. , (2001) Understanding Comics: The Invisible Art , William Morrow,  
Patmore, C. , (2006) Diseño de personajes, Norma editorial.,  
Zarins, U., (2017) Anatomy of Facial Expression, Paperback. ,

#### **8.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto**

[https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC\\_UBU/lists?courseCode=8355&auth=SAML](https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8355&auth=SAML)

#### **9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:**

Clases teóricas, clases prácticas (pequeño grupo), lecturas y reseñas ,exposiciones públicas, participación en foros, tutorías realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación.

| <b>Metodología</b>                                                                                                             | <b>Competencia relacionada</b>                    | <b>Horas presenciales</b> | <b>Horas de trabajo</b> | <b>Total de horas</b> |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------|-------------------------|-----------------------|
| Lecciones magistrales y exposición de dudas                                                                                    | CB01, CB02, CG03, CG05, CG09, CG14, CE-COM06      | 36                        | 0                       | 36                    |
| Resolución de problemas. Análisis y estudio de casos                                                                           | CG04, CG06, CG15, CT03, CE- COM 010               | 14                        | 0                       | 14                    |
| Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y reseñas.<br>Resolución de problemas.<br>Realización de trabajos, informes y memorias | CB3, CB5, CG01, CG10, CG16, CT02, CT08, CE-COM 08 | 0                         | 92                      | 92                    |
| Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...                                            | CB4, CG17, CT01, CT04, CT05, CT06, CT07           | 4                         | 4                       | 8                     |



|              |    |    |     |
|--------------|----|----|-----|
| <b>Total</b> | 54 | 96 | 150 |
|--------------|----|----|-----|

#### 10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de esta asignatura consistirá en un examen teórico, un examen práctico, un trabajo final y varias actividades teórico prácticas individuales. En función del número de estudiantes, uno de ellos podría ser una exposición en clase.

Para superar la asignatura es necesario aprobar ambos exámenes.

El alumnado que no apruebe la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberá realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no haya superado. Los trabajos grupales y las exposiciones en clase, si las hubiera, podrán ser modificados por un trabajo teórico-práctico individual.

| <b>Procedimiento</b>                          | <b>Peso primera convocatoria</b> | <b>Peso segunda convocatoria</b> |
|-----------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| Evaluación continua                           | 20 %                             | 0 %                              |
| Trabajo final teórico-práctico                | 40 %                             | 50 %                             |
| Prueba de conocimiento teórico de la materia  | 20 %                             | 25 %                             |
| Prueba práctica de conocimiento de la materia | 20 %                             | 25 %                             |
| <b>Total</b>                                  | <b>100 %</b>                     | <b>100 %</b>                     |

#### Evaluación excepcional:

Los/las estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o director de Centro acogerse a una evaluación excepcional. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deber presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o director resolver la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.



**11. Calendarios y horarios:**

A consulta en la página web del título

**12. Idioma en que se imparte:**

Castellano