Guía docente
804327 - DPERS-A - Diseño de Personajes

Última modificación: 18/05/2026

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: **Curso:** 2026 **Créditos ECTS:** 6.0
Idiomas: Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Urios Albeza, Javier

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
CEAAD 4. Dominar las bases de la iluminación, la fotografía y el tratamiento digital para diseñar y desarrollar productos artísticos, audiovisuales y de animación.

Transversales:
03 TLG. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán las tituladas y los titulados en cada enseñanza.
05 TEQ N1. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 1: Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.
06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.
04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

METODOLOGÍAS DOCENTES

La asignatura se basará en la impartición de conocimientos teóricos explicados mediante clases magistrales combinadas con ejercicios realizados en el aula. Dichos ejercicios juntamente con un examen parcial y un examen final será lo que determinará la calificación final de la asignatura.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Entender los conceptos teóricos necesarios para el diseño de personajes 2D y la importancia de la preproducción y del Concept Art
Crear modelos orgánicos adaptados a las necesidades de les diferentes fases de una animación.
Aprender las técnicas de escultura digital para crear modelos destinados a previsualización o extracción de mapas.
Dominar el texturizado y la pintura digital para crear personajes 2D y 3D para diferentes tipos de producción digital.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	22,0	14.67
Horas actividades dirigidas	14,0	9.33
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo grande	24,0	16.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Fundamentos para diseñar un personaje

Descripción:
En este tema se plateará cómo diseñar un personaje y cómo enriquecerlo mediante su apariencia física, época como también su psicología. Todo ello, irá ligado de una historia que marcará al personaje y su estilo.

Dedicación: 14h
Grupo grande/Teoría: 4h
Aprendizaje autónomo: 10h

Diseño de personajes para el entretenimiento.

Descripción:
Se estudiará como un personaje puede cambiar según la plataforma que se utilice.

Dedicación: 46h
Grupo grande/Teoría: 21h
Aprendizaje autónomo: 25h

Escultura digital de personajes

Descripción:
Creación 3D de personajes orientados a la animación, escultura digital, cine y videojuegos a través de la herramienta ZBrush.
- Edición poligonal básica, acceso a los subelementos y workflow
- Técnicas de modelado Low Poly ? lightbox ? stroke & alphas
- Estructuras anatómicas y geométricas libres
- Máscaras de selección y creación avanzada de geometrías
- Texturizado mediante las herramientas de pintura digital
- Materiales, iluminación y preparación para render
- Modelado poligonal clásico ZModeller
- Retopología y ZRmesher para exportación del modelo a engines de animación y videojuegos
- Exportación de mapas de normales y desplazamiento

Dedicación: 90h
Grupo mediano/Prácticas: 35h
Aprendizaje autónomo: 55h

ACTIVIDADES

Práctica 1. Diseño del personaje 2D

Descripción:
Realización de un personaje estilizado o cartoon a partir de una serie de propuestas aportadas por el profesor.
El profesor en esta primera toma de contacto presentará dos posibles opciones.
Ambas opciones dispondrán de un universo (fantástico, Sci fin...) y de unas fichas de personaje (Datasheets) las cuales introducirán al alumno, en el personaje a realizar, según los cánones del universo escogido.

Objetivos específicos:
Realizar un personaje aplicando conceptos básicos a nivel pictórico en Photoshop.

Material:
Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:
Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Dedicación: 10h
Aprendizaje autónomo: 10h

Práctica 2. Photobasing

Descripción:
Realización de un personaje pictórico o realista a partir de una serie de propuestas aportadas por el profesor.
El profesor en esta primera toma de contacto presenta dos posibles opciones.
Ambas opciones dispondrán de un universo (fantástico, Sci fin...) y de unas fichas de personaje (Datasheets) las cuales introducirán al alumno, en el personaje a realizar, según los cánones del universo escogido.

Objetivos específicos:
Entender técnicas avanzadas en el desarrollo de personajes 2D a partir del uso de imágenes y efectos de postprocesado en Photoshop, sin olvidar técnicas pictóricas para terminar de definir.

Material:
Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:
Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Dedicación: 5h
Aprendizaje autónomo: 5h

Práctica 3. Modelado Orgánico & Overpaint 3D/2D

Descripción:
Blocking: El alumno realizará 6 blockings de personaje
Anatomía: El alumno realizará una 3 cuerpos (joven, edad media, viejo), 3 cabezas (joven, edad media, viejo) y 3 manos
*Criatura: Al final de esta práctica el alumno realizará una criatura a partir de un moodboard que aportará el profesor

Objetivos específicos:
Sólo se aplicarán técnicas básicas.
El alumno creará un modelo 3D, en el que aplicará técnicas de renderización con Zbrush. En Photoshop trabajará la iluminación, elementos y efectos, entre otras cosas.

Material:
Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:
Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Dedicación: 15h
Aprendizaje autónomo: 15h

Práctica 4. Creación Assets 3d (Hard Surface)

Descripción:
El alumno desarrollará dos Assets pensados para un personaje propuesto por el profesor.

Objetivos específicos:
Aprender técnicas de hard surface para la creación de sets mediante el uso de Zbrush.

Material:
Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:
Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Dedicación: 15h
Aprendizaje autónomo: 15h

Practica 5. Diseño del personaje 3D

Descripción:
El alumno creará el Datasheet de un personaje correspondiente a un posible universo propuesto por el profesor.
En este proyecto, el alumno realizará un concepto de personaje, partiendo de la base de que el blocking, apariencia y los detalles más relevantes se realizarán en Zbrush, siendo opcional definir detalles pequeños en photoshop.
Una vez el modelo está definido, el alumno acabará de pulir el render final en Photoshop, donde trabajará la iluminación y los efectos.

Objetivos específicos:
Aprender a moldear personajes en 3D para cine, animación, escultura digital y videojuegos.

Material:
Material gráfico, direcciones web y documentación de clase.

Entregable:
Entregable digital a través del campus de la asignatura.

Dedicación: 45h
Aprendizaje autónomo: 45h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Cualquier acto de fraude académico, plagio o uso o mera tenencia al alcance de medios no autorizados en cualquier actividad de evaluación comportará la calificación de cero (0) en la prueba o entrega afectada. Además, de acuerdo con la normativa de la Universidad, la posible derivación de los hechos para la apertura de un expediente disciplinario implicará que la asignatura quede en el estado provisional de "pendiente de evaluación" hasta la resolución del expediente. La gestión de estas incidencias se lleva a cabo de acuerdo con el **Marco de actuación para la integridad académica en la evaluación de la UPC**.

Prácticas.
. Práctica 1, 10% de peso sobre la nota final.
. Práctica 2, 10% de peso sobre la nota final.
. Práctica 3, 15 % de peso sobre la nota final.
. Práctica 4, 15% de peso sobre la nota final.
. Práctica 5, 20% de peso sobre la nota final.

Examen parcial.
· 1 examen parcial con un 10% de peso sobre la nota final.
Examen final
· 1 examen final con un 10% de peso sobre la nota final.

Participación e interés: 10%

Reevaluación.
· Tras la evaluación se realizará un examen de reevaluación, enfocado a aquellos estudiantes que no hayan superado la asignatura mediante la evaluación continua, que reemplazará las notas de los exámenes parcial y final recalculando la nota tras esta prueba. Los alumnos que se presenten al examen de reevaluación tendrán un límite de nota de la asignatura de 5.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Las prácticas se realizarán en grupo o individualmente, en tiempo fuera de clase aunque se usarán las horas de clase para resolver dudas o recibir orientación sobre la metodología a seguir. Se entregarán con el nombre correcto indicado por el professor responsable de la práctica en la carpeta correspondiente del campus dentro del plazo definido. La falta de entrega de las prácticas supondrá la pérdida de su peso sobre la nota final.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- The artist's guide to the anatomy of the human head. 3dTotal, 2017. ISBN 9781909414457.
- Anatomy for 3D artists: the essential guide for CG professionals. 3dTotal, 2015. ISBN 9781909414242.
- Barcsay, Jenö. Anatomía artística del cuerpo humano. Madrid: Daimon, 1968. ISBN 8423106853.
- Hart, Chris. Cartooning: the ultimate character design book. Chris Hart Books, 2008. ISBN 9781933027425.
- Loomis, Andrew. Figure drawing for all it's worth. Titan Books, 2011. ISBN 9780857680983.
- Szunyoghy, A.; Fehér, G. Escuela de dibujo de anatomía. Colonia: Könemann Verlagsgesellschaft mbH, ISBN 3895082910.
- VVAA. Moda: historia y estilos. Dorling Kindersley, ISBN 9781409341802.

Complementaria:
- Sketching from the imagination: characters. 3dTotal, 2017. ISBN 9781909414396.
- Sculpting from the imagination: ZBrush. 3dTotal, 2016. ISBN 9781909414334.
- Beginner's guide to comic art: characters. 3dTotal, 2016. ISBN 9781909414273.
- Crossley, Kevin. Character design from the ground up. Cleveland: CRC Press, 2014. ISBN 9780415745093.
- Zöllner, F. Leonardo da Vinci: esbozos y dibujos. Madrid: Taschen, ISBN 3822854255.