

PROGRAMACIÓN SIMPLIFICADA CURSO 2023/2024

MÓDULO / CICLO DE GRADO DISEÑO DIGITAL DE PERSONAJES 2D 3D /

GS 2º CARACTERIZACIÓN Y MAQUILLAJE PROFESIONAL

Pablo Fontán Soriano

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE.

- RA1. Establece el procedimiento para el diseño digital de personajes, analizando y justificando la secuencia y las variables del proceso.
- RA2. Crea un banco de imágenes digitales para el diseño de personajes, seleccionando herramientas y recopilando documentación.
- RA3. Determina las características del personaje que hay que diseñar, analizando el proyecto de caracterización.
- RA4. Elabora diseños digitales en 2D de caracterización, seleccionando y aplicando programas informáticos.
- RA5. Elabora diseños digitales en 3D de caracterización, seleccionando y aplicando programas informáticos.
- RA6. Elabora la propuesta de diseño, empleando presentaciones impresas o digitales.

CONTENIDOS.

1. Establecimiento del procedimiento para el diseño digital de personajes:

- Protocolo general del diseño de personajes. Etapas que determinan el protocolo del diseño digital de personajes.
- Elementos de partida. Pautas de selección. Características que hay que tener en cuenta.
 - Identificación de los elementos de partida necesarios para realizar un diseño digital de personajes. Documentación, bocetos, dibujos, pinturas, fotografías, esculturas, y maquetas entre otros.
- Etapas para la realización del diseño del personaje. Secuenciación. Consideraciones derivadas del personaje que se debe diseñar.
 - Modificaciones en la forma del personaje. Volúmenes, color, texturas y detalles característicos de su anatomía, entre otros.
 - Creación y modificación del fondo del personaje.
 - Indumentaria y otros accesorios del personaje.
- Etapa de análisis del resultado final. Elección del modo de evaluación del resultado. Modificaciones, correcciones y retoques.
- Etapa de adaptación del personaje a las características del intérprete. Identificación de las

necesidades y demandas del proyecto.

2. Creación de un banco de imágenes digitales para el diseño de personajes:

- Fuentes documentales para la creación de personajes.
 - Fuentes bibliográficas. Biografías, revistas especializadas, internet, entre otras.
 - Documentos gráficos. Fotografía, filmografía, escultura y pintura, entre otras.
- Méodos de obtención de la información. Estrategias de búsqueda.
 - Tipos de imágenes. Dibujos, ilustraciones, películas y fotografías, entre otros.
- Equipos para capturar imáenes; cámaras fotográficas digitales y analíticas, escáneres 2D y 3D, y herramientas informáticas. Programas informáticos para la captura de imágenes.
 - Características técnicas. Manejo de los equipos y realización de captado de imágenes.
 - Variables técnicas en la captura de imágenes. Color, saturación, contraste, brillo, entre otras.
- Bancos de imáenes. Méodos de organización. Anáisis, clasificación de las imáenes en archivos
- Legislación sobre la propiedad intelectual. Derechos de autor.
 - Infracción de los derechos de propiedad intelectual.

3. Determinación de las características del personaje que hay que diseñar:

- Tipos de personajes. Características principales.
 - Personajes reales. Humanos y animales.
 - Personajes ficticios. Fantasía, ciencia ficción y terror, entre otros.
- Aplicación de las técnicas para el estudio y el análisis de las características del personaje. Sistemas de recogida de datos de los personajes.
 - Características físicas, condicionantes sociales, culturales e históricos, entre otros.
- Identificación del contexto histórico, social, cultural y del contexto visual (ambiente y escenarios, entre otros) del proyecto artístico. Identificación del vestuario y atrezzo del personaje.
- Anáisis de las características físicas del modelo de partida usado como base del diseño.
- Anáisis de las semejanzas y diferencias entre el modelo de partida y el personaje que se debe crear. Valoración de las modificaciones necesarias en el modelo de partida para adecuarlo al personaje.
- Adaptación del personaje a las características del modelo/ intérprete. Técnicas de adaptación.
- Evolución del personaje. Transformaciones que hay que realizar en el personaje.

4. Elaboración de diseños digitales en 2D de caracterización:

- Programas de diseño en 2D. Configuración de los programas de diseño.
 - Gráficos vectoriales y gráficos rasterizados. Programas informáticos de edición. Características comunes, diferencias y ámbitos en los que se complementan.
- Características de las imáenes: formato, propiedades, resolución y color, entre otras.
- Las tabletas gráficas digitalizadoras, tipos, objetivos, accesorios funcionamiento y mantenimiento. Tablet as activas y pasivas.
- Herramientas del programa. Barra de opciones para el diseño de un elemento digital.

- Utilidades de diseño. Uso de capas, canales y máscaras, entre otras.
- Utilidades de edición. Herramientas de selección, de pintura, de retoque, de formas vectoriales, entre otras.
- Manipulación de imágenes. Formato de archivo y retoques en la imagen, ajustes de color, iluminación, brillo y contraste, entre otras.
- Realización de personajes en 2D. Diseño de personajes históricos, de época, terror, de fantasía y de ciencia ficción, entre otros.
- Realización de modificaciones digitales en 2D en el aspecto de diferentes personajes. Envejecimiento, rejuvenecimiento, cambio de sexo, cambio de raza, heridas y hematomas, entre otros.
- Modelos de propuesta de diseño. Estructura y formato.
- Elección de fondos para la presentación de diseños. La importancia del fondo en el diseño gráfico de personajes.
 - Tipos de fondo. Sólidos, degradados y fotográficos, entre otros.

5. Elaboración de diseños digitales en 3D de caracterización:

- Diferencias entre diseños en 2D y en 3D. Elementos del diseño tridimensional.
- Diferencias entre bocetos en 2D y bocetos en 3D, previos a la realización de personajes en 3D.
 - Diseño de concepto.
- Programas de diseño en 3D. Fases del diseño. Herramientas para modelado digital. Pautas para su utilización.
- Realización de personajes en 3D a partir de bocetos en 2D, empleando las tres vistas de referencia.
- Diseño en 3D de personajes.
 - Reales, históricos, de época, entre otros.
 - Ficticios, de fantasía, terror y de ciencia ficción, entre otros.
- Realización de modificaciones digitales en 3D en el aspecto del personaje. Envejecimiento, rejuvenecimiento, cambio de sexo, cambio de raza, heridas, hematomas y maquillajes entre otros.

6. Elabora la propuesta de diseño, empleando presentaciones impresas o digitales.

- Presentaciones en papel. Tipo de papel, texturas, tamaño y resolución de impresión, entre otros.
- Presentaciones digitales, calidad y tamaño. Realización de envíos digitales.
- Creación de un portafolio en papel y digital. Objetivos, estructura y medios de difusión.
 - Herramientas de creación y difusión de un portafolio digital. Páginas webs, y blogs, entre otras.
- Aplicación de técnicas de comunicación en la presentación del proyecto.
 - Técnicas de comunicación oral. Debates, charlas, y entrevistas, entre otras

PROPUESTA DE TEMPORALIZACIÓN INICIAL

1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación
1. El módulo “Diseño digital de personajes 2D 3D” en el ciclo.	5. Los programas de diseño 3D, el Blender.	
2. Protocolo general del diseño de personajes.	6. Blender: Proyectos y casos prácticos.	
3. Los programas de diseño 2D, el Gimp.		
4. Gimp: Proyectos y casos prácticos.*		

METODOLOGÍA.

Cada unidad de trabajo la fundamentaré de una forma teórica con apoyo de material bibliográfico, audiovisual, cuadros sinópticos, diagramas de flujo... y con demostraciones prácticas; trabajarán individualmente unas actividades y otras se realizarán en grupos y servirán de medio canalizador en a la consecución de los objetivos propuestos. Pretendo que sean significativas y motivadoras, atendiendo a un criterio de adaptabilidad a los intereses, necesidades y características personales del alumnado.

Con la organización de las actividades de enseñanza-aprendizaje, intento que todo el alumnado se involucre y trabaje de acuerdo a sus posibilidades, favoreciendo que el alumnado desarrolle sus capacidades al máximo.

Utilizaré actividades variadas, susceptibles de ajustes a las distintas situaciones de trabajo en clase según los contenidos de cada UT:

- Debates, mesas redondas, puestas en común...

- Confección de apuntes, diagramas de flujo, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, murales y paneles expositivos...
- Realización de trabajos prácticos con posterior exposición y/o defensa oral, y que suponga la búsqueda y un manejo de información documental adicional.
- Confección de fichas de caracterización y otros materiales para la organización de los recursos utilizados.
- Visitas a sitios de interés: museos, teatros, exposiciones, empresas del sector (cine, tv)...
- Lecturas de artículos, guiones, libros...

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

RA1. Establece el procedimiento para el diseño digital de personajes, analizando y justificando la secuencia y las variables del proceso. Criterios de evaluación:

- a) Se han establecido las etapas que determinan un protocolo de diseño digital de personajes.
- b) Se han identificado los elementos de partida necesarios para realizar el diseño.
- c) Se ha valorado la importancia de emplear el elemento inicial adecuado.
- d) Se han secuenciado los pasos que se deben seguir en la fase de creación de personajes a través del diseño digital.
- e) Se ha identificado el método para la evaluación del resultado final.
- f) Se han establecido las pautas para adaptar el personaje diseñado a las características del modelo/interprete.
- g) Se han interpretado las necesidades y demandas del proyecto.

2. Crea un banco de imágenes digitales para el diseño de personajes, seleccionando herramientas y recopilando documentación. Criterios de evaluación:

- a) Se han establecido los mecanismos de búsqueda para la obtención de la información.
- b) Se han utilizado las distintas fuentes para obtener imágenes.
- c) Se han descrito los equipos para capturar imágenes digitales.
- d) Se han captado imágenes con cámaras fotográficas, escáneres y herramientas informáticas, entre otros.
- e) Se han organizado las imágenes mediante la creación de archivos fácilmente identificables.
- f) Se ha interpretado la legislación sobre la propiedad intelectual.

3. Determina las características del personaje que hay que diseñar, analizando el proyecto de caracterización.

Criterios de evaluación:

- a) Se han caracterizado los personajes escénicos tipo.
- b) Se han establecido sistemas de recogida de datos sobre el personaje definido en el proyecto artístico.
- c) Se han identificado las características físicas, psicológicas, sociales y culturales del personaje que hay que diseñar.
- d) Se ha identificado el contexto histórico, social y escénico del personaje.
- e) Se han identificado las características del vestuario y atrezzo del personaje.

- f) Se han seleccionado las imágenes a partir de las cuales se va a construir el personaje.
- g) Se han identificado las características morfológicas y visuales del modelo de partida que se utiliza como base del diseño digital.
- h) Se han determinado las semejanzas y las diferencias entre el personaje inicial y el final.
- i) Se han determinado los cambios que se deben realizar en la imagen de partida para crear el personaje.

4. Elabora diseños digitales en 2D de caracterización, seleccionando y aplicando programas informáticos.

Criterios de evaluación:

- a) Se han comparado los distintos programas de diseño en 2D más empleados en la profesión.
- b) Se han establecido las características de las imágenes digitales utilizadas.
- c) Se han identificado los modos de color, los formatos de archivo y la interfaz del programa.
- d) Se han especificado los objetivos y el modo de empleo de una tableta gráfica.
- e) Se han utilizado diferentes herramientas de diseño y edición, entre otros del programa para el diseño de personajes.
- f) Se han realizado operaciones con capas y sus máscaras, y con los filtros.
- g) Se han aplicado las herramientas digitales en 2D para transformar la imagen inicial en el personaje.
- h) Se han modificado los diseños creados en 2D según la evolución del personaje en el proyecto artístico.

5. Elabora diseños digitales en 3D de caracterización, seleccionando y aplicando programas informáticos.

Criterios de evaluación:

- a) Se han establecido las diferencias entre diseños en 2D y en 3D.
- b) Se ha especificado el significado de diseño de concepto.
- c) Se han identificado distintos programas digitales para el diseño de personajes en 3D.
- d) Se han descrito las fases que hay que seguir durante el diseño del personaje.
- e) Se han empleado las herramientas de los diferentes programas para la creación de personajes en 3D.
- f) Se han establecido las pautas para crear personajes en 3D a partir de un boceto en 2D.
- g) Se han modificado los diseños creados en 3D según la evolución del personaje en el proyecto artístico.

6. Elabora la propuesta de diseño, empleando presentaciones impresas o digitales.

Criterios de evaluación:

- a) Se han diseñado modelos para la propuesta.
- b) Se ha seleccionado el fondo en la presentación del diseño según el efecto deseado.
- c) Se ha establecido el tamaño y las opciones de impresión en las presentaciones en papel.
- d) Se ha indicado el tamaño de la imagen y el tipo de archivos, para envíos digitales por Internet.
- e) Se ha valorado la importancia de la realización de un portafolio como medio de presentación de la propuesta de diseño.
- f) Se ha creado un portafolio digital y en papel con los personajes diseñados.
- g) Se han empleado las distintas herramientas de comunicación en la presentación de la propuesta de diseño.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

La aportación de cada RA´s a la evaluación será equivalente de manera que los 6 RA´s se valoran con igual importancia:

RA	RA 1	RA 2	RA 3	RA 4	RA 5	RA 6
VALOR	16,60%	16,60%	16,60%	16,60%	16,60%	16,60%

RARARA1RA2RA3RA4RA5RA6
VALOR16,60%16,60%16,60%16,60%16,60%16,60%16,60%

Para la calificación considero que todas las actividades sujetas a valoración las puntuaremos de 0 a 10, superándose cada prueba con un 5 o superior a 5.

Es condición indispensable, tener superadas todas las prácticas, pruebas teórico-prácticas y tareas teóricas con al menos una calificación de 5, correspondiendo al 50% del porcentaje otorgado a cada Instrumento de Calificación. Si la calificación fuera menor se procederá a la recuperación del tipo de actividad no superada en los tiempos y formas que se determinen.

La calificación final para configurar un equilibrado perfil de un profesional la computaré de la siguiente forma; nota de evaluación:

•**Conocimientos: 35%**

•**Destrezas y prácticas: 35%**

Las actividades están diseñadas para la formación integral y global de conexión teórico-práctica y las englobaré representando un 70% de la nota de la evaluación.

•**Habilidades sociales y personales: 30%**

Destaco la equitatividad en los porcentajes anteriores porque los tres conceptos pueden interpretarse igual de relevantes; no hay profesional que no presente una actitud positiva para poder mejorar y desarrollar los resultados de aprendizaje que hacen referencia a la aplicación en la práctica profesional de los conocimientos adquiridos, así como los resultados de aprendizaje que desarrollen las habilidades sociales y personales del alumnado. Según anticipe al comienzo de mi programación.

La nota final del módulo vendrá dada por la media aritmética de las notas de cada evaluación, habiendo sido éstas aprobadas.

RECUPERACIÓN. CONTENIDOS MÍNIMOS.

Para la recuperación de cada evaluación realizaremos una prueba similar a la de evaluación pero *basada en los contenidos mínimos*, y la evaluaremos siguiendo el mismo patrón que el de la evaluación ordinaria; para recuperar los *procedimientos* propondremos actividades de refuerzo; y si son *las actitudes* las que hay que recuperar, el alumnado deberá rectificarlas a lo largo del curso.

Al alumnado que al final no logre alcanzar los objetivos propuestos o que desee mejorar los resultados obtenidos, durante el período final propondremos *actividades de refuerzo o de ampliación*; siendo necesario para aprobar el módulo tener ya valoradas dichas actividades el mismo día que se realice la prueba escrita de recuperación. Y la nota final será valorada según el criterio único de evaluación del alumnado.

El alumnado que quiera subir la nota final deberá asistir presencialmente a la fase destinada para ello debiendo realizar la/s prueba/s de nivel para ese fin. *La calificación final del módulo será esta última calificación de nivel demostrado.*