An abstract geometric design featuring a central cluster of colorful cubes in shades of teal, orange, and red. This cluster is surrounded by several smaller, scattered cubes and dots in the same color palette. The entire design is set against a background of a repeating pattern of small, light gray cubes.

Diseño de Personajes

Clave asignatura: COGR0015B

CONTENIDO

Presentación.....	3
Competencia	5
Mapa de contenido	6
Metodología de trabajo	7
Organización del curso	9
Evaluación y acreditación del curso	10
Requerimientos técnicos.....	11
Recomendaciones	11
Honestidad académica	12
Referencias.....	13
Básicas.....	13
Complementarias.....	14
Sitios de interés.....	15



Imagina jugar un videojuego en el que los personajes carecen de profundidad y atractivo visual. Sería difícil sentir empatía por ellos, ¿verdad? El diseño de personajes bien elaborado establece conexiones emocionales con los jugadores, haciéndolos sentir como parte integral del juego. Cada sonrisa, mirada o gesto puede transmitir emociones y contar historias sin necesidad de palabras.

Los personajes son la cara de cualquier videojuego. Son la primera impresión que los jugadores tienen del juego y, a menudo, lo que los motiva a continuar explorando. Un personaje icónico y cautivador puede hacer que tu juego se destaque en un mercado saturado y captar la atención de una audiencia más amplia.

PRESENTACIÓN

Los personajes que diseñes no solo estarán en la pantalla, sino también en el corazón de quienes jueguen tus juegos. Así que, abraza esta oportunidad para desarrollar habilidades que trasciendan el arte, conecten con el público y hagan que tus creaciones cobren vida.

El enfoque académico se centrará en la integración de la narrativa y el diseño visual de personajes. Crearemos personajes que no solo sean visualmente atractivos, sino que también tengan una historia de fondo y una personalidad sólida que influya en su diseño y comportamiento en el juego. Esta integración de elementos narrativos y visuales garantiza que los personajes sean más que simples avatares en pantalla, sino auténticos vehículos para contar historias y transmitir emociones.

Se explorarán temas esenciales para crear personajes impactantes y significativos en el mundo de los videojuegos. Desde los antecedentes históricos del diseño de personajes y la importancia de la narrativa, hasta el estudio de proporciones humanas y la creación de expresiones y poses dinámicas.

Universidad del Valle de México

Por siempre responsable de lo que se ha cultivado

PRESENTACIÓN

COMPETENCIA

La asignatura **Diseño de personajes** tiene como competencia:

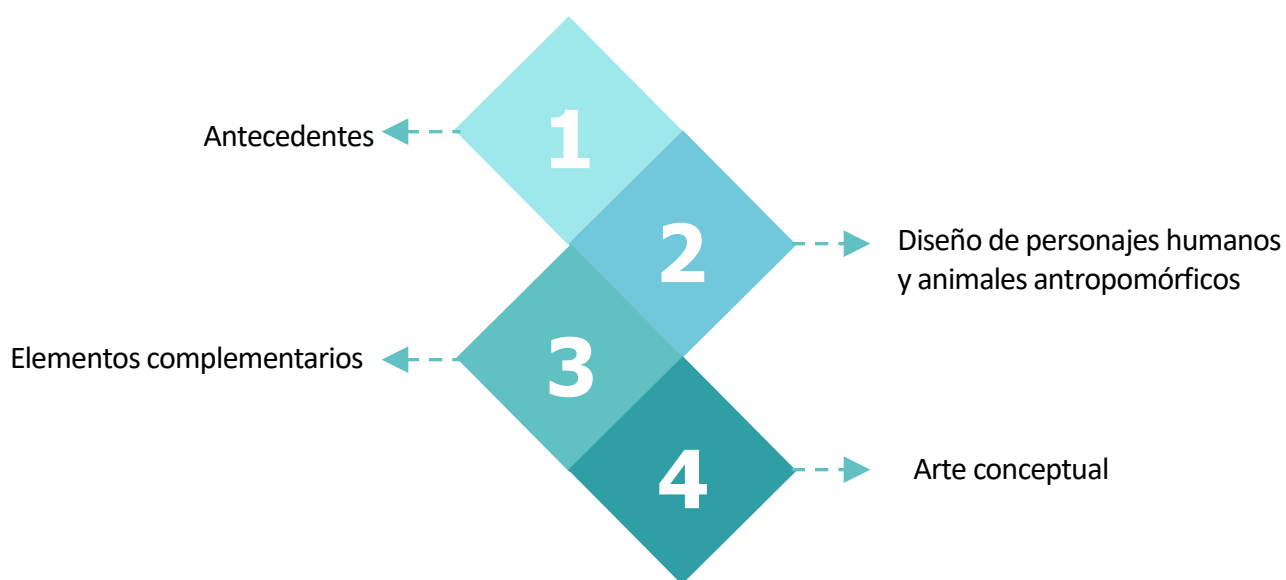
Crear personajes desde la conceptualización de su personalidad, cualidades narrativas e identificación del mundo que le rodea, con base en las reglas de anatomía, morfología y composición visual, empleando diversas técnicas de dibujo y pintura digitales, mediante el uso de herramientas y *software* especializado, con el fin de integrarlos en el desarrollo de proyectos de ilustración, animación, multimedia y videojuegos con un enfoque creativo e innovador.

Resultados de aprendizaje

- Crear personajes para proyectos de medios interactivos, demostrando comprensión de la historia del diseño de personajes, la aplicación de narrativa y antecedentes, así como la creación de atractivo visual y la utilización efectiva de arquetipos y elementos gráficos para consolidar la identidad del personaje.
- Crear personajes de manera efectiva y creativa, aplicando proporciones humanas ideales, utilizando técnicas de diseño geométrico y bocetaje digital.
- Analizar los elementos complementarios en el diseño de videojuegos, incluyendo la categorización de personajes incidentales, multitudes, animales y utilería, y comprender cómo contribuyen a la creación de mundos virtuales inmersivos y realistas.
- Integrar de manera consciente elementos narrativos y de historia en los personajes diseñados, considerando su contexto en el juego y su contribución a la experiencia del jugador.

MAPA DE CONTENIDO

DISEÑO DE PERSONAJES



METODOLOGÍA de trabajo

La metodología de trabajo propone un modelo de aprendizaje activo y constructivo en la que el estudiante aprende con el ejercicio de prácticas, ejercicios auténticos, actividades y proyectos.

En las asignaturas se establecen estrategias de enseñanza que promueven la autorregulación del aprendizaje, la aplicación práctica, la reflexión sobre lo aprendido y el trabajo en equipo.

La estrategia central de las asignaturas puede ser alguna de las siguientes:

- Aprendizaje basado en problemas
- Método de casos
- Proyectos situados
- Aprendizaje basado en la investigación
- Aprendizaje colaborativo

En lo que respecta a las actividades de aprendizaje, éstas pueden ser de carácter personal o colaborativo, asimismo, algunas se desarrollan en línea y otras corresponden al estudio independiente como en cualquier otro programa universitario.

El estudiante realizará actividades que serán evaluadas por el tutor, y actividades automatizadas que la plataforma devolverá calificadas de forma inmediata.

Las actividades que se proponen implican:

- Revisión exhaustiva de materiales de texto, audio, video, interactivos, entre otros
- Participación activa en los foros y herramientas de trabajo colaborativo
- Entrega oportuna de ejercicios y tareas, ya que tienen una fecha de vencimiento

METODOLOGÍA de trabajo

En todas las asignaturas resulta indispensable desarrollar un **Proyecto integrador**. Éste tiene como propósito vincular lo aprendido con la realidad concreta mediante la investigación, el análisis y la definición de una propuesta frente a un problema relacionado con su temática.

Además, entre las actividades propuestas encontrarás: participación en foros de trabajo, redacción de trabajos, envío de tareas o ejercicios, evaluaciones automatizadas, proyectos de investigación y sistematización de evidencias.

El tutor apoya en el proceso formativo a través de las herramientas de comunicación y aprendizaje disponibles en la plataforma. El tiempo máximo de respuesta es de 24 horas a través del foro para dudas generales o del correo de la plataforma para cuestionamientos académicos.

ORGANIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

UNIDAD	SUBTEMAS	SEMANA	ACTIVIDAD	PONDERACIÓN
N/A	N/A	S1	Foro de presentación	N/A
			Foro de diagnóstico	N/A
UNIDAD 1 ANTECEDENTES	1.1 Historia del diseño de personajes 1.2 Narrativa e historias de fondo para personajes 1.3 Atractivo visual 1.4 Arquetipos de personajes 1.5 Mascotas 1.6 Fuerza y solidificación gráfica de personajes	S2, S3, S4, S5 y S6	Actividad 1. Proyecto Integrador Etapa 1	2.0
		S7	PRIMER PARCIAL	
UNIDAD 2 DISEÑO DE PERSONAJES HUMANOS Y ANIMALES ANTROPOMÓRFICOS	2.1 Proporciones ideales del personaje humano 2.2 Diseño a partir de figuras geométricas simples 2.3 Creación de personajes de acuerdo con su rol 2.3.1 Protagonista 2.3.2 Deuteragonista 2.3.3 Enemigo 2.3.4 Antihéroe 2.3.5 Interés amoroso 2.3.6 Confidente 2.4 Bocetaje digital de personajes 2.5 Expresiones 2.6 Poses dinámicas y de descanso 2.7 Calcado y limpieza digital de bocetos 2.8 Tipos de línea y usos 2.9 Hoja de modelo de personaje 2.10 Hoja de alineación de personajes 2.11 Integración de estilos gráficos	S8, S9 y S10	Actividad 2. Proyecto Integrador Etapa 2	2.0
		S11 y S12	Actividad 3. Proyecto Integrador Etapa 3	2.0
		S13	SEGUNDO PARCIAL	
UNIDAD 3 ELEMENTOS COMPLEMENTARIOS	3.1 Personajes incidentales 3.2 Multitudes 3.3 Animales 3.4 Utilería	S14 y S15	Actividad 4. Proyecto Integrador Etapa 4	1.5
UNIDAD 4 ARTE CONCEPTUAL	4.1 Valores tonales 4.1.1 Escala de grises 4.1.2 Contraste de valores 4.2 Esquemas de color 4.3 Colores planos 4.4 Texturas 4.5 Luces y sombras	S16 y S17	Actividad 5. Proyecto Integrador Etapa 5	2.0
		S18	Actividad 6. Automatizada	0.5
		S19	TERCER PARCIAL	
N/A	N/A		Retroalimentación	N/A
TOTAL				10



EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN de la asignatura

La evaluación es de carácter formativo, es decir, lo relevante es el aprendizaje demostrado a lo largo del ciclo escolar.

Se evalúa la calidad de las actividades y el cumplimiento de los requerimientos de acuerdo a las instrucciones proporcionadas y estándares definidos que se hacen del conocimiento del estudiante antes de la evaluación. Cada una de las actividades tienen una ponderación propia, por lo que resulta relevante llevar a cabo todas ellas.



REQUERIMIENTOS técnicos

Para cursar esta asignatura son necesarios los siguientes recursos:

- Computadora o tableta electrónica con acceso a internet
- Paquetería de software para manejo de texto, presentaciones electrónicas, hojas de cálculo
- Software para visualizar y escuchar recursos de audio, video e interactivos
- Correo electrónico
- Claves de acceso al pórtico y la plataforma de enseñanza en línea Blackboard

Recomendaciones

Para obtener excelentes resultados de aprendizaje y acreditar la asignatura es recomendable que el estudiante realice lo siguiente:

- Reflexionar en torno a los temas planteados y establecer las relaciones existentes con su práctica profesional cotidiana
- Aplicar los conocimientos teóricos, contextuales y técnicos adquiridos en actividades prácticas que deben desarrollarse para concretar el módulo
- Comunicarse con el docente en caso de dudas y sugerencia

HONESTIDAD académica

En la Universidad del Valle de México tipificamos las faltas en leves, graves y muy graves. El plagio está considerado en forma explícita dentro de las faltas muy graves en el Reglamento Académico de Estudiantes de Educación Superior.

Se consideran faltas graves:

Efectuar actos de deshonestidad o cualquier tipo de engaño académico como prestar o recibir ayuda fraudulenta en la presentación de exámenes, plagio de trabajos parciales o finales, suplantación en exámenes o cualquier acto que implique una violación a la reglamentación académica.

Los casos muy graves son presentados ante una Comisión de Honor y Justicia del Campus que evalúa y determina las sanciones correspondientes.

REFERENCIAS

Básicas

- Carlesgodia (nombre de usuario). (2020) Arquetipos de Jung. [Archivo PDF]
Recuperado de:
<https://carlesgodia.com/wikisd/BookStack/public/books/personajes/page/arquetipos-de-jung>
- Carlesgodia (nombre de usuario). (2020) Arquetipos del Viaje del héroe. [Archivo PDF] Recuperado de:
<https://carlesgodia.com/wikisd/BookStack/public/books/personajes/page/arquetipos-del-viaje-del-h%C3%A9roe>
- Cortés J. (2022) 19 Principios del Diseño de Personajes. No todo es animación.
Recuperado de: <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>
- Graphics Editing (nombre de Usuario). 07 de mayo de 2023. How to make sprites & spritesheets free using Gimp. [Archivo de Video]
<https://youtu.be/lwfrTPEWwXc?si=oBfQ87F8NNczUGDp>
- Omel Pixela (nombre de usuario). 06 de junio de 2022. Cómo hacer Pixel Art. Guía Completa para principiantes. [Archivo de Video]
<https://youtu.be/YyC2i91EwNw?si=s5acFSAPXTuewC1K>
- Playground Equipment (s.f) The In-Game Evolution of Video Game Characters Over Time. Playground Equipment. Recuperado de:
https://www.playgroundequipment.com/download/in-game-evolution-video-game-characters-over-time-7_large2.pdf
- Poly clay. (2023). Canon del cuerpo humano. Guía Poly Clay. Recuperado de:
<https://guiapolyclay.jimdofree.com/anatom%C3%ADa-art%C3%ADstica/canon-del-cuerpo-humano/>
- Rhea. (2022) ¿Cómo hacer una hoja de diseño de personajes? 21 Draw.
Recuperado de: <https://www.21-draw.com/es/how-to-make-a-character-design-sheet/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20una%20hoja%20de,en%20animaci%C3%B3n%2C%20c%C3%B3mics%20y%20videojuegos.>

REFERENCIAS

- Tae C. (2020). Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz. [Tesis de Licenciatura, Universidad Mayor] Recuperado de: <https://chilemonos.cl/tesinas/Fundamentos%20T%C3%A9cnicos%20para%20un%20Dise%C3%B1o%20de%20Personaje%20Consciente%20y%20Eficaz.pdf>
- University of Advanced Technologies. 07 de abril de 2021. Creación de Personajes. [Archivo de video] https://www.youtube.com/watch?v=gYa8Y7BzgVs&ab_channel=UniversityofAdvancedTechnologies
- Universidad del Valle de México (2025). *Unidad 1. Antecedentes* [Rise articulate].
- Universidad del Valle de México (2025). *Unidad 2. Diseño de personajes humanos y animales antropomórficos: parte 1* [Rise articulate].
- Universidad del Valle de México (2025). *Unidad 2. Diseño de personajes humanos y animales antropomórficos: parte 2* [Rise articulate].
- Universidad del Valle de México (2025). *Unidad 2. Diseño de personajes humanos y animales antropomórficos: parte 3* [Rise articulate].
- Universidad del Valle de México (2025). *Unidad 3. Elementos complementarios* [Rise articulate].
- Universidad del Valle de México (2025). *Unidad 4. Arte conceptual* [Rise articulate].

Complementarias

- Campbell, J. (2016) El héroe de las mil caras. Fondo de Cultura Económica. Recuperado de: <https://archive.org/details/ElHeroeDeLasMilCaras/mode/2up>
- Cátedra Sz mukler (25 de junio de 2022). Luxo Jr. (John Lasseter, 1986, primera animación de Pixar) [Archivo de video]. <https://youtu.be/Eldavog9E6k>
- Creative Bloq Staff (2014). How character design has shaped our world. Creative Bloq. Recuperado de: <https://www.creativebloq.com/character-design/how-character-design-has-shaped-our-world-61411865>

Sitios de interés

Akusokozan (nombre de usuario). 14 de noviembre de 2021. Los Mejores compañeros de los Videojuegos. <https://todasgamers.com/2021/11/14/los-mejores-companeros-de-los-videojuegos-animal-edition/>

Parrilla J. 03 de septiembre de 2013. Animales y mascotas en los videojuegos. <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/animales-mascotas-videojuegos-55614>

Training for comics. (s.f) La Importancia del valor tonal en un dibujo. Recurso Web: <https://trainingforcomics.com/es/la-importancia-del-valor-tonal-en-un-dibujo/#:~:text=El%20valor%20tonal%20en%20el%20dibujo%2C%20es%20el%20grado%20de,intermedios%2C%20se%20ubican%20entre%20ambos.>

Villar, M. 02 de Noviembre de 2021. Teoría del color: Guía práctica para ilustradores y artistas. Recurso web: <https://marvillar.es/teoria-del-color-guia-practica-para-ilustradores-y-artistas/>

REFERENCIAS

