

## **Lab.Diseño de Ideas Digitales**

Tercera jornada del Proyecto Educativo Innovador

### **Lab.3: Diseño de personajes enfocados a los medios digitales**

La temática del **Lab.3** surge como una respuesta académica en apoyo a alumnos de los tres programas educativos de la Facultad de Artes Plásticas, quienes estén interesados en fortalecer sus conocimientos sobre el **Diseño de Personajes enfocados a los Medios Digitales**, fase importante en los procesos de Preproducción de proyectos digitales. Durante el **Lab.3** los alumnos seguirán las pautas teóricas para crear Personajes, Escenarios y Props que se usan en los videojuegos, los cómics y/o la animación.

El **Lab.3** podrá atender a un máximo de 14 alumnos de los tres programas educativos que se imparten en la Facultad de Artes Plásticas. A continuación, se presentan los temas académicos que se verán en el **Lab.3**:

“Narrativa de personajes: construcción de psicología y contextos ambientados”  
Lic. Samantha Gómez  
Instituto Veracruzano de la Cultura

Duración: 4 hrs.  
10 a 14 horas  
Fecha: jueves 24 de octubre 2019  
Sede: Galería AP

La actividad “Narrativa de personajes: construcción de psicología y contextos ambientados” abordará herramientas discursivas que permitan a los estudiantes conocer ámbitos en los cuales es importante ahondar para la construcción de personajes. Por tanto, se tomará en cuenta el desarrollo de personalidad, psicología, características físicas, afinidades y el contexto que rodea al mundo del personaje. Cada estudiante, al finalizar, conocerá formas narrativas que fortalezcan las descripciones de personajes y escenarios contextuales.

- ◆ Al final de la sesión el alumno obtendrá como producto el “Documento de Perfil” de su Personaje.

“Diseño 2D de personajes, entorno Mapa de Bits”  
Dividido en dos sesiones  
Mtro. Fernando Piña  
Facultad de Artes Plásticas

Primera sesión:  
Duración: 4 horas  
16 a 20 horas  
Fecha: jueves 7 de noviembre  
Sede: Galería AP

En la primera sesión se darán las pautas para establecer las características básicas que definen la identidad de un personaje ficticio; ya sea para videojuegos, animación o cómic, tales como la Vista Ortográfica/Poses (frente, atrás, tres cuartos), movimientos y gestos, paleta de color, características fisiológicas y de personalidad a través de un ejercicio descriptivo por medio de preguntas clave, para determinar el contexto del personaje con lo cual se dará paso al bocetaje y definición del mismo.

Segunda sesión:

Duración: 4 horas

16 a 20 horas

Fecha: jueves 14 de noviembre

Sede: Galería AP

Con la primera fase de creación y definición del personaje finalizada, se podrá comenzar a establecer la retícula base para su implementación en pixeles por medio de Photoshop, donde se analizarán cuales son las resoluciones optimas para la animación e implementación de personajes, con el objetivo de interpretar al personaje de la manera más fiel posible.

- ◆ Al finalizar ambas sesiones los alumnos obtendrán como producto el “*Style Guide*” de sus personajes.

#### **“Diseño 2D de Escenarios y Props, entorno Vectorial”**

Dividido en dos sesiones

Mtro. Manuel Yáñez

Facultad de Artes Plásticas

Primera sesión:

Duración: 4 horas

10 a 14 horas

Fecha: jueves 28 de noviembre

Sede: Galería AP

En la primera sesión se planteará un escenario en función de una determinada época o ambientación en la cual se encuentra el personaje, y en concordancia con sus características y peculiaridades. Se planteará una metodología que ayude a ampliar el universo del personaje mediante la creación de una espacio interior y exterior. Algunos de los temas que se abordarán serán: desarrollo vectorial para la creación de escenarios, bocetaje por medio de perspectivas isométricas y punto de fuga, líneas de profundidad y reglas, contraste de color entre el personaje y el escenario, contrastes en función del tipo de línea y trazo, texturas y acabados.

Segunda sesión:

Duración: 4 horas

10 a 14 horas

Fecha: jueves 5 de diciembre

Sede: Galería AP

En la segunda sesión se abordará una serie de diseño de Props: objetos, herramientas, y elementos afines al personaje y a sus escenarios. Se analizará la interacción del personaje y Props dentro del escenario; a través del análisis de diversos ángulos, encuadres y perspectivas de ambos, para desarrollar una serie de composiciones finales.

- ◆ Al finalizar ambas sesiones los alumnos obtendrán como producto el "*Scenery & Props*" de sus personajes.

### Dinámica de participación

- Los alumnos interesados en participar en las actividades del *Lab.3* deberán de enviar vía email, una cuartilla de texto (Word o PDF) en el cual describan la idea general de su personaje, sus características y el desarrollo descriptivo del mundo en el cual vive. El texto será un borrador que servirá para darle seguimiento a su idea con el apoyo del especialista de la actividad de narrativa.
- El texto debe de enviarse al email: **bacuna@uv**, y deberá llevar al principio del texto los siguientes datos:
  1. Nombre del personaje propuesto
  2. Nombre del alumno
  3. Programa Educativo
  4. Matrícula
- El **20 de octubre 2019** será la fecha límite para enviar el texto vía email al *Lab.3*. Y los primeros 14 alumnos que envíen sus textos serán quienes participen en este *Lab*, independientemente de la fecha límite.
- El **21 de octubre** se les notificará vía email a los 14 alumnos que participarán en el *Lab.3*. Adicionalmente, la lista de participantes se publicará en la página Web de la Facultad de Artes Plásticas.

15 de octubre 2019

Mayores informes:  
Coordinadora del *Lab.3*: Mtra. Blanca Acuña  
**bacuna@uv**  
Facultad de Artes Plásticas