

Nombre del curso o taller:	Dibujo para la construcción de personajes para animación	
Ponente(s):	Arroyo Luna Mariana Sarai	
Duración.	18 horas	
Propuesta de días y horarios:	Lunes 15 de junio: 3 horas (introducción, narrativa y ficha de personaje) de 11:00 a 14:00 horas Miércoles 17 de junio: 3 horas (modelado y observación 3D) de 11:00 a 14:00 horas Viernes 19 de junio: 3 horas (Dibujo gestual, líneas de acción y siluetas) de 11:00 a 14:00 horas Lunes 22 de junio: 3 horas (Expresiones y poses dinámicas) de 11:00 a 14:00 horas Miércoles 24 de junio: 3 horas (Variaciones de diseño y color) de 11:00 a 14:00 horas Viernes 26 de junio: 3 horas (Retroalimentación de personajes) de 11:00 a 14:00 horas	
Modalidad: ☐ Presencial ☒ A distancia ☐ Mixta Si es mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear:	Objetivo general:	Desarrollar habilidades de bocetaje para la creación de personajes mediante elementos como gestualidad, observación tridimensional, silueta y soltura de línea para crear personajes dinámicos que puedan adaptarse a distintos estilos de animación.
	Objetivos Específicos:	
	1. Identificar los fundamentos básicos del diseño de personajes para animación. 2. Explorar la narrativa del personaje para apoyar su diseño visual. 3. Desarrollar la observación tridimensional mediante el estudio de forma y volumen. 4. Practicar dibujo gestual para generar movimiento, expresión y fluidez en el trazo. 5. Diseñar las hojas de personaje aplicando las bases de construcción orientados a personajes dinámicos en la animación	

Temas de 1.o y 2.o semestre 2026-2:

Recuerda que el objetivo es explorar los conocimientos adquiridos en este primer año y complementar de manera práctica diversos temas de su interés.

Para ello puedes consultar los programas de las asignaturas:

- [Artes Visuales](#)
- [Diseño y Comunicación Visual](#)
- [Arte y Diseño](#)

Artes Visuales

Diseño y Comunicación Visual

Arte y Diseño

FORMATO PARA PROPUESTA DE CURSO/ TALLER “ENTRE PARES”



☐ Pintura ☐ Escultura ☐ Dibujo ☐ Estampa ☐ Fotografía ☐ Geometría	☐ Tipografía ☒ Geometría ☐ Procesos de Representación Bidimensional ☐ Diseño Integrador ☒ Dibujo ☐ Recursos Tecnológicos para el Diseño	☐ Dibujo ☐ Diseño ☐ Escultura ☐ Fotografía ☐ Gráfica ☐ Pintura ☐ Simbología ☐ Dibujo Estructural y Proyectual
--	--	--

¿De que forma se viculan los contenidos del nivel básico (1.o y 2.o semestre) con la tematica propuesta?	Reforzando fundamentos básicos del dibujo, composición, observación y representación de forma y volumen, así como el desarrollo de habilidades de expresión gestual al bocetear y completar el aprendizaje conceptual necesario para construir personajes para animación siendo este una herramienta más dentro de la comunicación visual
---	---

	Temas y subtemas
1	Fundamentos del dibujo para personajes de animación Introducción del dibujo de personajes para animación entre cine y televisión
2	Relación entre narrativa y apariencia visual - Personalidad y narrativa del personaje - Referencias visuales y moodboard - Análisis de lenguaje visual en personajes para animación
3	Perspectiva básica para personaje - Figuras geométricas en 3D - Aprendiendo a observar tridimensionalmente - Línea de acción y dibujo gestual - Forma y volumen aplicado a la anatomía - Perspectiva básica en composición
4	Diseño Visual del personaje - Silueta y lenguaje de formas - Expresión y poses dinámicas - Variaciones de diseño - Variaciones de color
5	Hojas de personajes - Turn around básico - Hoja de expresiones y poses

- Props
- Pruebas de color
- Construcción de personaje para para replicar en animación

Actividades y evaluación

ACTIVIDADES

Primera actividad: Desarrollar una ficha inicial del personaje que incluya su historia, descripción, personalidad, moodboard y justificación visual de los elementos añadidos.

Segunda actividad: Ejercicio de construcción tridimensional mediante escultura en plastilina para comprender el volumen y partir de ello se realizará un boceto del personaje utilizando figuras geométricas básicas.

Tercera actividad: Practicar el dibujo gestual y la línea de acción con varios ejemplos de poses para generar movimiento y dinamismo, así como la soltura del trazo donde se desarrollarán 3 poses dinámicas aplicadas al personaje con 3 diferentes expresiones.

Entrega final:

Refinamiento del diseño final del personaje donde el producto final son las hojas de personaje que consisten en el turn around básico (pose de frente, perfil y posterior), 6 expresiones faciales básicas, tres poses dinámicas, tres props y variantes de diseño y color.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Se espera que al final del curso/taller las y los participantes logren:
2. Reconocer una relación coherente entre narrativa y diseño visual
3. Comprender la relación de la forma, silueta y construcción tridimensional para el diseño de personajes
4. Aplicar líneas de acción y dibujo gestual en poses dinámicas con el desarrollo de una soltura en el trazo y generar una claridad en el bocetado.
5. Desarrollar personajes funcionales para animación analizando el medio de presentación y uso (cine/televisión, 2D, 3D, stop motion)

Material / equipo necesarios

Hojas para dibujar tamaño carta o doble carta
Plumones, plumas o lápices de colores
Barra de plastilina o arcilla para moldear
Palillos de madera
Espejo
Computadora
Tableta digital (opcional)
Software de dibujo como Photoshop, Clip Studio, Procreate, etc. (opcional)
Acuarelas (opcional)

FORMATO PARA PROPUESTA DE CURSO/ TALLER “ENTRE PARES”



Espacio
Espacio necesario para impartir el curso / taller: () Salón S () Aula A () CTAC (de cómputo) (x) Otro: Classroom y Meet

Cupo
Mínimo: 3 participantes Máximo: 20 participantes Ajustar las cantidades si lo desea.