

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: Diseño gráfico

ASIGNATURA: Bases del dibujo

UNIDAD 1: Introducción a las bases del dibujo. Líneas guías, formas básicas y volumen para la estructura de un dibujo.

TÍTULO DE LA PRÁCTICA:

Reconocimiento luces y las sombras en una imagen escala de grises aplicadas al dibujo

Objetivos: Conocer las bases del dibujo e Identificar las Líneas guías, formas básicas y volumen para la estructura de un dibujo

TIEMPO DE DURACIÓN: 12 horas

1. FUNDAMENTOS:

El reconocimiento de luces y sombras es un componente esencial en el dibujo, ya que permite dar volumen, profundidad y realismo a las composiciones. Al trabajar con imágenes en escala de grises, los estudiantes desarrollan una mayor sensibilidad visual para identificar los valores tonales, desde los blancos más luminosos hasta los negros más profundos, lo que facilita una representación precisa de las formas y texturas. Este ejercicio fomenta la capacidad de observar y analizar cómo la luz interactúa con los objetos, estableciendo relaciones de contraste y transiciones suaves que definen el modelado tridimensional.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Desarrollar la capacidad de observar e interpretar los valores tonales de luces y sombras en imágenes en escala de grises, aplicándolos al dibujo con precisión y realismo.
- Mejorar las habilidades técnicas en la creación de transiciones tonales suaves y contrastes adecuados que aporten volumen y profundidad a las composiciones gráficas.
- Fortalecer la comprensión de cómo la luz interactúa con las formas y texturas, utilizando este conocimiento como base para el desarrollo de proyectos artísticos más complejos.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.



Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

X

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Evaluación práctica:

Se realizará mediante un ejercicio práctico en el que los estudiantes deberán analizar y reproducir las variaciones tonales observadas en una imagen de referencia. Se valorará su capacidad para identificar y representar con precisión los diferentes niveles de luz y sombra, logrando transiciones graduales que aporten volumen y realismo a su obra. Asimismo, se evaluará el uso adecuado de técnicas de sombreado y la habilidad para establecer contrastes que resalten las formas y texturas. Este enfoque práctico permitirá medir tanto la observación como la destreza técnica de los estudiantes en el manejo de valores tonales y su aplicación en el dibujo.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para el desarrollo de la práctica el alumno debe tener habilidades básicas de observación, conocimiento de manejo de lápices de grafitos y sus variantes, conocimientos de los tipos de hojas y gramaje y deberá contar con el material antes mencionados. podrá tambien revisar el siguiente enlace <https://www.digitaliapublishing.com/a/159408/las-bases-del-dibujo>

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Análisis de la imagen de referencia:** Examinar detenidamente la imagen en escala de grises, identificando las áreas de luces, sombras y medios tonos. Marcar los puntos de mayor contraste y observar cómo las transiciones tonales modelan las formas.
- **Boceto inicial:** Realizar un boceto ligero del contorno de la figura u objeto principal, asegurándose de mantener proporciones adecuadas y reservando espacio para las áreas de luz y sombra.
- **Aplicación de valores tonales:** Utilizar lápices de diferentes durezas o materiales adecuados para sombrear según los valores observados en la imagen. Comenzar por los tonos más claros y avanzar hacia las sombras más profundas, creando transiciones suaves.
- **Revisión y ajuste:** Comparar el dibujo con la imagen de referencia, ajustando los contrastes y detalles según sea necesario. Corregir posibles errores y asegurarse de que las luces y sombras estén equilibradas y contribuyan al realismo.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES:

- El reconocimiento y la representación de luces y sombras en una imagen en escala de grises aplicada al dibujo son habilidades esenciales para lograr profundidad, realismo y expresión artística en las composiciones. Este ejercicio permite a los estudiantes desarrollar una comprensión más detallada de los valores tonales y su influencia en la percepción visual, fortaleciendo sus capacidades técnicas y creativas. A través de la práctica constante, se fomenta no solo el dominio técnico, sino también la sensibilidad para capturar detalles sutiles y transmitir emociones a través del arte.

10. RECOMENDACIONES:

Observar con atención: Dedicar tiempo al análisis visual de la imagen de referencia, identificando las áreas de mayor y menor contraste, así como las transiciones tonales que definen las formas.

Practicar gradaciones tonales: Realizar ejercicios específicos de sombreado, como escalas de grises y transiciones graduales, para mejorar el control de los materiales y la precisión en el manejo de los valores.

Utilizar herramientas adecuadas: Emplear lápices de diferentes durezas, difuminos y borradores para lograr efectos tonales precisos, manteniendo siempre un equilibrio entre luces y sombras en el dibujo.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Diseño gráfico	ASIGNATURA: Bases del dibujo
UNIDAD 2: Análisis espacial, representación de planos y la perspectiva.(dibujo Técnico)	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de formas con proyección de volúmenes y manejo de planos.	
Objetivos: Identificar Análisis espacial, representación de planos y la perspectiva.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 12 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>El dominio de la proyección de volúmenes y el manejo de planos es esencial en el desarrollo de habilidades artísticas y de diseño, ya que permite la representación tridimensional de objetos en un espacio bidimensional. Esta práctica busca que los estudiantes comprendan cómo las formas se estructuran a partir de líneas, planos y volúmenes, logrando que adquieran una visión más integral del diseño y el dibujo.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la habilidad para representar formas tridimensionales con precisión, aplicando conceptos de proyección de volúmenes y manejo de planos en diferentes contextos artísticos y de diseño. ● Comprender y aplicar los principios de la perspectiva lineal y tonal para crear composiciones que simulen profundidad y realismo visual. ● Fomentar la creatividad y la capacidad de resolver problemas visuales mediante la experimentación con formas, planos y volúmenes, integrando conceptos técnicos con expresividad artística. 	

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Evaluación práctica:

Se llevará a cabo mediante un ejercicio práctico en el que los estudiantes deberán construir composiciones tridimensionales utilizando principios de perspectiva y división en planos. Se valorará la precisión en la proyección de las formas, la coherencia en la representación de los volúmenes y la correcta aplicación de luces y sombras para reforzar la tridimensionalidad. Además, se analizará la capacidad de los estudiantes para estructurar sus composiciones, evidenciando un dominio técnico y una comprensión clara de cómo interactúan los planos y los volúmenes en el espacio visual. Este enfoque permitirá evaluar tanto las habilidades técnicas como el desarrollo de la creatividad en el manejo de las formas.

5. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Análisis de formas básicas: Identificar las formas geométricas básicas (cubos, esferas, cilindros, conos) y comprender cómo se proyectan en el espacio para construir volúmenes tridimensionales.

Estudio de la perspectiva: Aplicar principios de perspectiva lineal, como puntos de fuga y líneas de horizonte, para posicionar los objetos en el espacio, asegurando una representación coherente y realista.

Delineado y manejo de planos: Dividir las formas en planos principales, identificando las áreas visibles, ocultas y cómo se orientan en relación con la fuente de luz y el

observador.

Aplicación de luces y sombras: Incorporar sombreado y gradaciones tonales para reforzar la percepción de volumen y definir la interacción entre los planos, destacando la tridimensionalidad de las formas.

6. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para el desarrollo de la práctica, el estudiante debe contar con habilidades básicas de observación, manejar correctamente lápices de grafito y sus variantes, conocer los tipos de papel y su gramaje, así como dominar el uso de instrumentos de geometría.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES:

- La creación de formas con proyección de volúmenes y manejo de planos es una práctica esencial para fortalecer la percepción tridimensional y las habilidades técnicas en el dibujo y diseño. Este ejercicio no solo permite comprender la interacción entre los elementos visuales, sino que también fomenta la creatividad y el pensamiento estructurado, fundamentales para la representación gráfica y artística.

10. RECOMENDACIONES:

Dominar los fundamentos básicos: Asegúrate de tener claros los conceptos de perspectiva y geometría antes de iniciar la práctica, ya que son esenciales para lograr proyecciones precisas y coherentes.

Experimentar con diferentes materiales: Utiliza lápices de diferentes durezas, papeles de distintos gramajes y herramientas geométricas para explorar y ampliar tus posibilidades creativas y técnicas.

Practicar de manera constante: Dedicar tiempo a ejercicios de proyección y sombreado para perfeccionar el manejo de volúmenes y planos, desarrollando progresivamente un mayor control sobre la representación tridimensional.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: Diseño gráfico

ASIGNATURA: Bases del dibujo

UNIDAD 3: Análisis espacial, Creación de ideas visuales.

TÍTULO DE LA PRÁCTICA:

Dibujar la anatomía del cuerpo humano. y expresión del rostro.

OBJETIVOS: Crear ideas visuales

TIEMPO DE DURACIÓN: 13 horas

1. FUNDAMENTOS:

El estudio de la anatomía humana y la expresión facial es fundamental en el desarrollo de habilidades artísticas, especialmente en disciplinas como la ilustración, el diseño y las artes plásticas. Dibujar el cuerpo humano y el rostro permite comprender las proporciones, movimientos y expresividad, elementos esenciales para crear obras que transmitan realismo y emociones. Esta práctica fomenta la observación crítica, la representación precisa de las formas anatómicas y el dominio técnico de las herramientas de dibujo. Además, proporciona una base sólida para explorar estilos personales y experimentar con diferentes enfoques creativos.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Desarrollar la capacidad para dibujar el cuerpo humano con proporciones correctas, representando tanto posturas estáticas como dinámicas.
- Dominar la técnica de representación de expresiones faciales, logrando transmitir emociones a través del dibujo.
- Fomentar la observación crítica y el análisis anatómico como herramientas fundamentales para mejorar la precisión y la creatividad en las obras.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Evaluación práctica:

Se realizará mediante la ejecución de ejercicios prácticos en los que los estudiantes deberán representar el cuerpo humano en diferentes posturas y crear retratos expresivos que reflejen emociones específicas. Se considerará el manejo de proporciones, la precisión en los detalles anatómicos y la capacidad para plasmar expresiones faciales que comuniquen sentimientos. Asimismo, se valorará la creatividad y la habilidad técnica en el uso de líneas, sombreados y texturas, evaluando no solo el resultado final, sino también el proceso y la evolución del trabajo.

5. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Estudio de proporciones básicas: Analizar las proporciones del cuerpo humano y del rostro, utilizando guías simples para establecer una base estructural adecuada.

Dibujo de poses y movimientos: Practicar representaciones del cuerpo humano en diferentes posturas dinámicas y estáticas para comprender la relación entre las articulaciones y los músculos.

Detallado anatómico: Incorporar detalles como músculos, huesos visibles y pliegues de la piel, manteniendo la fidelidad a las formas anatómicas.

Expresividad facial: Dibujar retratos que reflejen diversas emociones, utilizando técnicas de sombreado y énfasis en los rasgos faciales clave, como ojos, cejas y boca.

6. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para el desarrollo de la práctica, el estudiante deberá revisar el material bibliográfico El Dibujo Anatómico A Su Alcance de Apesos Anthony / Stevens Karl, que se encuentra en la biblioteca

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES:

- El dominio de la anatomía del cuerpo humano y la expresión del rostro es esencial para lograr representaciones realistas y emotivas en el arte. A través de la práctica constante, los estudiantes desarrollan habilidades técnicas y creativas que les permiten captar la complejidad de las formas humanas y las emociones expresadas en el rostro. Esta capacidad no solo mejora la precisión en sus dibujos, sino que también les permite explorar estilos artísticos más avanzados y expresivos.

10. RECOMENDACIONES:

Practicar observación constante: Dedicar tiempo a estudiar el cuerpo humano y el rostro en la vida real o mediante referencias visuales, lo que te permitirá mejorar la exactitud de tus dibujos.

Experimentar con diferentes expresiones faciales: Trabaja en representar una variedad de emociones, ya que la capacidad de mostrar sentimientos en un rostro es clave para dar vida a tus dibujos.

Perfeccionar el sombreado y los detalles: El sombreado adecuado es crucial para dar volumen y profundidad a las figuras. Asegúrate de dominar las técnicas de luz y sombra para mejorar el realismo y la tridimensionalidad en tus dibujos.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: Diseño gráfico

ASIGNATURA: Bases del dibujo

UNIDAD 3: Análisis espacial, Creación de ideas visuales.

TÍTULO DE LA PRÁCTICA:
creación de model Sheet de personaje.

OBJETIVOS: Crear ideas visuales

TIEMPO DE DURACIÓN: 13 horas

1. FUNDAMENTOS:

La creación de un model sheet de personaje es una parte crucial en el desarrollo de personajes para la animación, los cómics o el diseño de videojuegos. Un model sheet es una herramienta visual que muestra diferentes vistas, poses y expresiones de un personaje, proporcionando una guía clara para mantener la consistencia en su representación a lo largo de un proyecto. A través de este ejercicio, los estudiantes desarrollarán habilidades para crear personajes sólidos, coherentes y bien definidos, considerando aspectos como proporciones, características faciales, vestimenta, accesorios y movimientos. Esta práctica refuerza la comprensión de la anatomía, la expresividad y el diseño visual, elementos esenciales en la producción de cualquier medio narrativo visual.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Desarrollar la capacidad de crear un personaje visualmente coherente a través de diferentes vistas, expresiones y poses.
- Mejorar la comprensión de las proporciones y la anatomía del personaje, asegurando una representación precisa y fluida en todas las poses.
- Fomentar la creatividad y la habilidad para diseñar personajes con personalidad y contexto visual, considerando la historia y los detalles que los hacen únicos.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Evaluación práctica:

La evaluación se basará en un ejercicio práctico donde los estudiantes deberán crear un model sheet de un personaje original. Se valorará la precisión en la representación de las proporciones y detalles del personaje, la coherencia entre las diferentes vistas (frontal, lateral, posterior) y la capacidad de transmitir la personalidad del personaje a través de sus expresiones y poses. Además, se evaluará el uso adecuado de líneas y detalles en el diseño para asegurar una representación visual clara y funcional para su aplicación en proyectos como animaciones o cómics.

5. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Definición del concepto del personaje: Antes de iniciar el *model sheet*, definir la personalidad, historia y contexto del personaje, lo que influirá en su diseño visual.

Dibujar vistas clave del personaje: Crear las vistas principales del personaje (frontal, lateral, posterior), asegurándose de que todas las proporciones y detalles sean consistentes.

Incorporación de expresiones y poses: Desarrollar diversas expresiones faciales y poses del personaje para mostrar su rango emocional y físico.

Revisión y ajustes: Comparar las diferentes vistas y poses para asegurarse de que el personaje sea coherente y funcione visualmente desde distintos ángulos, realizando los ajustes necesarios.

6. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para el desarrollo de la práctica, el estudiante deberá revisar el material bibliográfico El Dibujo Anatómico A Su Alcance de Apesos Anthony / Stevens Karl, que se encuentra en la biblioteca

NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

CONCLUSIONES:

- La creación de un *model sheet* de personaje es una habilidad esencial en el diseño de personajes para medios visuales. A través de esta práctica, los estudiantes desarrollan una comprensión profunda de la anatomía, las proporciones y la expresividad, elementos clave para la consistencia visual en proyectos de animación, cómics o videojuegos. Al completar el ejercicio, los estudiantes habrán adquirido las herramientas necesarias para representar personajes de manera coherente desde distintas perspectivas y en diversas situaciones, lo que les permitirá llevar sus habilidades de diseño a un nivel profesional.

RECOMENDACIONES:

Estudia la anatomía y proporciones: Asegúrate de comprender cómo funcionan las proporciones del cuerpo humano (o de otros tipos de personajes que crees) para que tu model sheet sea anatómicamente correcto y fluido.

Varía las expresiones y poses: Un model sheet completo no solo muestra el personaje en reposo, sino también con diferentes expresiones faciales y en acción. Practica varias posturas para explorar la personalidad de tu personaje.

Revisa la consistencia del diseño: Compara las vistas de tu personaje desde distintos ángulos para garantizar que todos los detalles, como las proporciones y elementos de diseño, se mantengan coherentes a lo largo del model sheet.