



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: ANATOMIA Y MODELADO ORGÁNICO.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 2º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura:

La asignatura de Anatomía y Modelado Orgánico abarca una amplia gama de contenidos esenciales para el diseño y creación de personajes. Inicia con el estudio detallado de la anatomía humana y de animales/criaturas, complementado por el dibujo tradicional, para cimentar una base sólida en la representación anatómica. Se profundiza en técnicas de esculpido en arcilla y modelado orgánico de personajes, enfocándose en la creación de modelos highpoly y lowpoly. Además, se enseña la retopología y el UV mapping, necesarios para un backeo eficiente de texturas. La asignatura también cubre el texturizado y las particularidades del diseño para videojuegos móviles, asegurando la optimización y calidad visual.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Contenidos (CON)	CO3	Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, vehículos, props y entornos.
	CO5	Utilizar las técnicas esenciales del modelado, texturizado, iluminación y la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño.
	CO7	Utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos.
Habilidades (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	C3	Dominar las técnicas para la definición, gestión y ejecución de proyectos, incluyendo las fases de toma de requisitos, planificación, seguimiento y cierre del mismo.

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

	C5	Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
Destrezas (H)	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

- Anatomía.
- Dibujo tradicional.
- Anatomía humana y de animales/criaturas.
- Esculpido en arcilla.
- Modelado orgánico de personajes.
- *Highpoly*, *Lowpoly*.
- UVs.
- Retopología/Backeo de texturas.
- Texturizado.
- Particularidades de videojuegos móviles.

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudio de casos.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

MD6	Tutorías.
-----	-----------

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	13	100
AF2: Clase prácticas.	27	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	25	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	1	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	82	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante.	5	15
SE2 Evaluación de trabajos.	20	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	30	60

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).

- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo **justifique** dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Villar, O. (2021). *Learning Blender*. Addison-Wesley Professional.
- Whitlatch, T. (2015). *Science of Creature Design: Understanding Animal Anatomy*. Design Studio Press.
- Zarins, U., & Kondrats, S. (2019). *Anatomy for sculptors: understanding the human figure*. Anatomy Next.

Bibliografía Complementaria

- Patnode, J. (2012). *Character Modeling with Maya and ZBrush: Professional polygonal modeling techniques*. Routledge.
- Vaughan, W. (2011). *Digital modeling*. New Riders.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados²

- ArtStation Learning. (n.d.). ArtStation Learning. ArtStation.
<https://www.artstation.com/learning>
- ZBrush Central. (n.d.). ZBrush Central. <http://www.zbrushcentral.com/>
- Polycount. (n.d.). Polycount. <http://www.polycount.com/>

² Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.