



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: ANIMACIÓN 3D II.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 3º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura:

Asignatura de carácter práctico y avanzado que se centra en el desarrollo de habilidades técnicas y expresivas en el ámbito de la animación 3D, con especial atención a su aplicación en videojuegos. A través de ejercicios progresivos, el alumnado adquirirá un dominio más profundo de los principios clásicos de la animación adaptados al entorno digital 3D, explorando tanto la animación humana, así como la de cuerpos, objetos y escenas dinámicas de acción.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	CO2	Identificar los principios del lenguaje y de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.
	CO4	Aplicar los principios de animación a la animación digital de personajes y otros elementos y a la creación de efectos visuales.
	CO6	Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir música, efectos sonoros y visuales en un proyecto digital.
	CO11	Hacer uso de una conciencia y un conocimiento de los problemas medioambientales dentro del ámbito de la profesión.
	CO12	Identificar el contexto sociocultural e histórico que hace posible discursos artísticos determinados.
Competencias	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes

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

(COM)		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.
	C5	Sintetizar proyectos plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
	C7	Aplicar los principios de animación en la creación de animaciones de personajes y objetos que sean fluidas, creíbles y estéticamente atractivas en un entorno de juego interactivo.
Habilidades y 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 Asignatura²

- Principios de animación 3D.
- Body mechanics 3D.
- Escenas de acción.
- Objetos animados.
- Animación humana.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas³

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudios de caso.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.

² Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.

³ Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

MD6	Tutorías.
-----	-----------

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	41	100
AF2: Clase prácticas.	10	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	5	20
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	1	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	91	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 modalidades de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con dos convocatorias/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única.

- No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la modalidad de 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 de la misma.
- 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 con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor responsable mediante un correo electrónico.
- 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 estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas orto



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

tipográficas en la calificación final.

- 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%, una vez realizado el análisis del docente, no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Hook, E. (2003). Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation. Heinemann Drama.
- Kerlow, I. V. (2009). The art of 3D computer animation and effects. John Wiley & Sons.
- Lake, M. (2023). Technical Animation in Video Games. CRC Press.

Bibliografía Complementaria

- Cooper, J. (2019). Game Anim: Video Game Animation Explained. A K Peters/CRC Press.
- Frank, T., & Johnston, O. (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions.
- Maestri, G. (2006). Digital Character Animation 3. New Riders Pub.
- Williams, R. (2019). Técnicas de animación: dibujos animados, animación 3D y videojuegos. Ediciones Anaya Multimedia.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- CG Geek – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@CGGeek>
- Sir Wade Neistadt – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@SirWade>

⁴ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.