



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: MODELADO 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:

La asignatura está enfocada en el dominio avanzado de técnicas de modelado 3D, tanto para objetos como para elementos orgánicos. Durante el curso, los estudiantes aprenden un workflow completo de modelado hardsurface, incluyendo el bakeado de texturas y la aplicación de materiales específicos, así como técnicas de rendering para lograr presentaciones realistas. Se profundizará en el modelado orgánico avanzado, capacitando para la creación de personajes y criaturas con alto nivel de detalle. Se abordan las particularidades y exigencias del modelado para proyectos AAA, preparando a los alumnos para afrontar con éxito los desafíos técnicos y creativos de la industria.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y 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.
	CO12	Identificar el contexto sociocultural e histórico que hace posible discursos artísticos determinados.
Competencias (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.

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

	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.
	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.
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

- Workflow de modelado hardsurface.
- Bakeado de texturas.
- Materiales hardsurface.
- Rendering.
- Workflow avanzado de modelado orgánico.
- Particularidades del modelado para AAA.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas³

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudios de caso.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.

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

MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
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	20
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	1	50
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 modalidades de evaluación para superar la asignatura:



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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 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».



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas 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

- Totten, C. (2012). Game character creation with blender and unity. John Wiley & Sons.
- Belec, A. (2022). Blender 3D Incredible Models: A comprehensive guide to hard-surface modeling, procedural texturing, and rendering. Packt Publishing Ltd.
- Kutschera, L. (2024). Sculpting in ZBrush Made Simple: Explore powerful modeling and character creation techniques used for VFX, games, and 3D printing. Packt Publishing Ltd.

Bibliografía Complementaria

- Chopine, A. (2011). 3D Art Essentials: The Fundamentals of 3D Modeling. Texturing, and Animation. Focal Press.
- Keller, E. (2011). Introducing ZBrush 4. John Wiley & Sons.
- Murdock, K. L. (2014). Autodesk Maya 2015 Basics Guide. SDC Publications.
- Papstein, K., Steiner, M., & Aerni, M. (2015). ZBrush Characters and Creatures. 3DTotal Publishing.
- Vaughan, W. (2011). Digital modeling. New Riders.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- 80 Level – Portal Web. <https://80.lv>
- ArtStation – Portal Web. <https://magazine.artstation.com/>
- FNMarket – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@fnmarket>
- J Hill – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@artofjhill>
- Mouval – Portal Web. <https://mouval.com/blog/>
- Polycount Wiki – Portal Web. <http://wiki.polycount.com/wiki/Polycount>

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