



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: TALLER DE MODELADO 3D Y ESCULPIDO.

Titulación: MÁSTER UNIVERSITARIO EN REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 4 ECTS.

Curso: 1

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Josu Martin Uria.

Presentación de la asignatura:

Taller de modelado y esculpido, tanto con software tradicional para estación de trabajo como con herramientas específicas en realidad virtual.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	CO2	Desarrollar los elementos 3D (modelos, animaciones, iluminación y texturas, pero también sonido) necesarios para una experiencia de realidad aumentada y/o realidad virtual.
	CO3	Programar los mecanismos de renderizado e interacción necesarios para una experiencia de realidad virtual.
	CO4	Evaluar experiencias de usuario en realidad virtual y aumentada.
Competencias (COM)	C1	Diseñar y desarrollar investigaciones en el ámbito de la realidad virtual y aumentada, aportando nuevos conocimientos en algún área específica de interés científico y social, siguiendo la metodología y los procedimientos propios de la investigación científica y respetando los límites de la ética y de los valores.

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

	C2	Conceptualizar, diseñar y desarrollar nuevas experiencias de usuario a partir de la ideación creativa teniendo en cuenta las tendencias del medio (p.e. crear experiencias en Metaversos).
	H1	Configurar equipos de trabajo complementarios y trabajo en equipos pluridisciplinarios.
Habilidades y Destrezas (H)	H2	Gestionar recursos y tiempo para la implementación de experiencias digitales funcionales.
	H3	Desarrollar la capacidad de trabajo y aprendizaje autónomo.

Contenido de la Asignatura

La asignatura Taller de modelado 3D y esculpido ofrece al estudiante una inmersión práctica en las técnicas fundamentales para la creación de geometría tridimensional, centrándose en el desarrollo de formas tanto orgánicas como inorgánicas. El objetivo del taller es que el alumno adquiera un dominio técnico y expresivo del volumen digital, aprenda a construir mallas limpias y bien estructuradas, y desarrolle una mirada crítica sobre las proporciones, la silueta y el detalle en modelos tridimensionales. A través de ejercicios progresivos, se trabajará la comprensión del espacio, la observación de referencias reales y la capacidad de traducir ideas visuales en estructuras modeladas, fomentando tanto la precisión como la creatividad en el proceso.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD2	Estudios de caso.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF2: Clase prácticas.	32	80
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	26,66	0



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	6,66	0
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	33,33	0
AF6: Pruebas de evaluación.	1,33	100
Total	100	

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	10
SE2 Evaluación de trabajos.	30	90
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	30	90

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 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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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 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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Vaughan, W. (2011). *Digital Modeling*. New Riders.
- Carter, T. (2025). *3D modeling and animation for AR/VR: A beginner's guide. Create stunning 3D assets and environments for immersive experiences*. [Tapa dura]. XR Design Press.

Bibliografía Complementaria

- Gahan, A. (2012). *3ds Max Modeling for Games: Volume II: Insider's Guide to Stylized Game Character, Vehicle and Environment Modeling*. Routledge.
- 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.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

- <https://polycount.com/>