



Datos Generales

Asignatura: CREACION DE PERSONAJES Y CRIATURAS

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS

Carácter: OPTATIVA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 4º

Distribución temporal: 1ER SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: JOSU MARTIN URIA

Aula(s): 2.3

Presentación de la asignatura:

La asignatura está enfocada en el dominio avanzado del desarrollo integral de personajes y criaturas 3D, tanto en su vertiente técnica como artística, para su aplicación en entornos de producción profesional (cine, videojuegos AAA y contenido en tiempo real). Partiendo de los conocimientos adquiridos en Modelado 3D II, los estudiantes aprenden un flujo de trabajo completo de creación de personajes, desde la escultura de alta resolución hasta su optimización final, incluyendo indumentaria, elementos capilares, texturizado y materiales. Se profundiza en las exigencias propias de la producción profesional, capacitando para la generación de mapas a partir de geometría de alta resolución, la creación de topologías aptas para animación y la correcta integración en motores en tiempo real, 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

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.

* Extender el contenido utilizando para ello la programación docente. La extensión debe estar en punto intermedio, es decir, ampliar la información en la guía docente pero no llegar a los límites de la programación docente. 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.

		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.
	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	Dominar las técnicas para la definición, gestión y ejecución de proyectos, incluyendo las fases de toma de requisitos, planificación, seguimiento y cierre del mismo.
	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.

Contenido de la Asignatura*

- Diseño y planificación de personajes y criaturas
- Escultura digital avanzada (high poly)
- Creación de indumentaria y elementos de vestuario
- Retopología orientada a animación
- UV mapping y organización de texturas
- Generación de mapas mediante *baking*
- Texturizado PBR y materiales
- Creación de elementos capilares (Simulación de Pelo y *hair cards*)
- Shading y presentación del personaje
- Integración en motores en tiempo real

Metodologías Docentes y Actividades Formativas²

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.
MD6	Tutorías.

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	15	100
AF2: Clase prácticas.	40	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	35	20
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	15	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del o la estudiante.	43	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	

² 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).

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. Mín	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del o la estudiante.	0	10
SE2 Evaluación de trabajos.	10	60
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	30	100

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

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con 2 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 estudiantado 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/la 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/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la 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/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as 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 ortotipográficas 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/a 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 o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Para el correcto desarrollo de la asignatura es necesario un aula de informática con equipos de altas prestaciones y licencias del software especificado en la tabla

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Aula de informática equipada con ordenadores de altas prestaciones (tarjeta gráfica dedicada) para trabajo con software 3D
Software de escultura digital y modelado 3D: Maya, ZBrush y Blender
Software de creación de indumentaria: Marvelous Designer
Software de creación de pelo: XGen (integrado en Maya)
Software de desarrollo de UV y texturizado: RizomUV y Substance Painter
Tabletas gráficas con lápiz óptico (una por puesto)

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Kondrateva, U., Corella, S., et al. *Anatomy for Sculptors: Understanding the Human Figure*. Anatomy Next, Inc. (3ª ed.)
- Spencer, S. *ZBrush Creature Design: Creating Dynamic Concept Imagery for Film and Games*. Sybex/Wiley.
- Legaspi, C. *Anatomy for 3D Artists: An Essential Guide for CG Professionals*. 3dtotal Publishing.

Bibliografía Complementaria

- Grassetti, R., Seaut, C., Jensen, M. *ZBrush Character Sculpting: Volume 1*. 3dtotal Publishing.
- McDermott, W. *The PBR Guide: A Handbook for Physically Based Rendering* (Vol. 1 y 2). Allegorithmic/Adobe
- VV.AA. *ZBrush Characters & Creatures*. 3dtotal Publishing
- Vaughan, W. *Digital Modeling*. New Riders
- Miller, N. *Master Rigging & Python Scripting in Maya*. The Gnomon Workshop.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

- 80 Level – Portal Web. <https://80.lv>
- ArtStation – Portal Web. <https://magazine.artstation.com/>
- Marvelous Designer – Canal de Youtube. <https://www.youtube.com/@Marvelousdesigner>
- M Pavlovich– 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>

³ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.