



## Información de la asignatura

**Titulación:** Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

**Facultad:** Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

**Código:** 2050326 **Nombre:** Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II

**Créditos:** 6,00 ECTS **Curso:** 3 **Semestre:** 1

**Módulo:** MODELADO Y ANIMACIÓN EN TRES DIMENSIONES.

**Materia:** MODELADO EN TRES DIMENSIONES **Carácter:** Obligatoria

**Rama de conocimiento:**

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**

2053A Gonzalo Codoñer Contell (**Profesor responsable**)

gonzalo.codoner@ucv.es



## Organización del módulo

### MODELADO Y ANIMACIÓN EN TRES DIMENSIONES.

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
MODELADO EN TRES DIMENSIONES	24	Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I	6	2/2
		Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II	6	3/1
		Modelado y representación en 3D I	6	1/2
		Modelado y representación en 3D II	6	2/1
ANIMACIÓN EN TRES DIMENSIONES	18	Animación de personajes en 3D I	6	3/1
		Animación de personajes en 3D II	6	3/2
		Animación en 3D	6	2/2

## Conocimientos recomendados

Es indispensable para cursar la asignatura Modelado de personajes y esculpido digital II haber adquirido los conocimientos necesarios para su desarrollo satisfactorio en la asignatura Modelado de personajes y esculpido digital I.

## Otros tipos de requisitos



- Es recomendable para cursar la asignatura Modelado y representación en 3D II haber superado la asignatura Modelado y representación en 3D I.
- Es recomendable para cursar la asignatura Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I haber superado las asignaturas Modelado y representación en 3D I y Modelado y representación en 3D II.
- Es recomendable para cursar la asignatura Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II haber superado la asignatura Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I.

## Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

-

RA del título que concreta

**Tipo RA:**

-



## Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

### Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
	20,00%	SE1 - Pruebas escritas.
	50,00%	SE6 - Pruebas prácticas.
	30,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

### Observaciones

**CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR** / Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor". **EVALUACIÓN ÚNICA** / Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación. Por lo que a la asignatura de Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 50%, siendo pues este el límite a tener en consideración para



la potencial solicitud de evaluación única. Ésta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios tanto **en 1ª como en 2ª convocatoria**: 30% Prueba Escrita + 70% Prueba Práctica.**USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL** / En cuanto al uso de Inteligencia Artificial en la asignatura de Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II, queda totalmente prohibido para cualquier tipo de tarea salvo permiso expreso del docente.

#### **CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:**

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, 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 un grupo 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».

### Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M2 MD2 - Clase magistral participativa.

M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

#### **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL**

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF2 - Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo. en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida.	R21, R22, R23, R24, R25, R26, R27	MD2 - Clase magistral participativa. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	9,00	0,36



AF6 - El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	R20, R21, R22, R23, R24, R25, R26, R27	MD2 - Clase magistral participativa. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	51,00	2,04
---	--	--	-------	------

<b>TOTAL</b>			<b>60,00</b>	<b>2,40</b>
--------------	--	--	--------------	-------------

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
-----------	---	-------------	-------	------

AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R21, R22, R23, R24, R25, R26, R27	MD2 - Clase magistral participativa. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	15,00	0,60
--	-----------------------------------	--	-------	------

AF6 - El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización.	R20, R21, R22, R23, R24, R25, R26, R27	MD2 - Clase magistral participativa. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	75,00	3,00
---	--	--	-------	------

<b>TOTAL</b>			<b>90,00</b>	<b>3,60</b>
--------------	--	--	--------------	-------------



## Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

### Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
BLOQUE ÚNICO	<p>Sobre la base de las asignaturas de modelado tridimensional y dibujo anatómico, esta asignatura se centra en el modelado y representación de personajes tridimensionales para proyectos de animación y videojuegos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Modelado de personajes y objetos inorgánicos mediante el esculpido digital.</li><li>· Creación y aplicación de materiales mediante mapas de proyección.</li><li>· Renderizado y presentación de modelos orgánicos y personajes.</li></ul>

### Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
BLOQUE ÚNICO	30	60,00

## Referencias