



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES@taiarts.com
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

Diseño y animación 3D

GUÍA DOCENTE

GRADO EN BELLAS ARTES
Curso 2025/2026

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial.
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital
<i>Docente</i>	Aldo Aguirre; Enrique Miguélez

Presentación de la asignatura

Iniciación en el uso del software de creación 3D con técnicas de modelado y animación, organizando estructuras de la acción, diseñando la iluminación y los materiales y comprendiendo la física implicada en la animación.

Competencias

CG02	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG03	Planificación y gestión del tiempo.
CG04	Conocimientos básicos del área de estudio.
CG05	Conocimientos básicos de la profesión.
CG08	Habilidades informáticas básicas.
CG10	Capacidad de aprendizaje.
CG12	Capacidad crítica y autocrítica.
CG14	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG15	Resolución de problemas.
CG16	Toma de decisiones.
CG17	Trabajo en equipo.
CG25	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CG30	Orientación a resultados.
CG31	Sensibilidad estética.
CE07	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
CE09	Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.
CE12	Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción.
CE14	Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en Arte.
CE19	Capacidad para identificar y entender los problemas del Arte.
CE20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.

CE22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
CE25	Capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.
CE27	Capacidad de trabajar autónomamente.
CE28	Capacidad de trabajar en equipo.
CE32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas.
CE42	Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.
CE48	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

1. Identificar los tipos de animaciones básicas en 3D.
2. Elaborar y construir una integración de video.
3. Proyectar y diseñar animaciones básicas en 3D.
4. Aplicar texturas y materiales para proporcionar distintos acabados a los objetos 3D.
5. Diseñar diferentes tipos de iluminación acorde a las necesidades de cada proyecto.
6. Generar animaciones aplicadas a objetos tridimensionales.
7. Elaborar un proyecto 3D completo desde su diseño hasta su finalización.

Metodología docente

MD1	Lección magistral participativa.
MD2	Estudio de casos y debate.
MD3	Resolución de problemas y discusión de resultados.
MD4	Aprendizaje por proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

Temario	1. Modelado tridimensional. 2. Texturizado y materiales. 3. Integración de video. 4. Rigging 5. Animación 6. Iluminación y cámara 3D
---------	---

Actividades formativas

<i>AF1</i>	Clases teóricas, teórico-prácticas y/o talleres.	48 horas
<i>AF2</i>	Evaluación: realización de pruebas escritas, pruebas objetivas y/o pruebas prácticas presenciales.	5 horas
<i>AF3</i>	Trabajo autónomo: realización de prácticas y ejercicios, preparación de pruebas, búsqueda y selección de documentación y/o lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	116 horas
<i>AF4</i>	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas externas, salidas de campo, visionado de obras visuales/audiovisuales, etc.	7 horas
<i>AF5</i>	Debates presenciales y/o en línea.	2 horas
<i>AF6</i>	Tutorías académicas.	2 horas

** La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.*

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

Pruebas (*)	Reevaluable/no reevaluable	Nota mínima si/no	Ponderación en %
SE1 Pruebas de conocimiento y/o presentaciones presenciales (orales y/o escritas).	Sí	Sí (nota mínima: 5)	40%
SE2 Valoración del desarrollo de trabajos y/o proyectos (individuales o colectivos).	Sí	Sí (nota mínima: 5)	50%
SE3 Participación en clase, foros y debates.	No	No	10%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Simonds, B. (2013). *Blender Master Class: A Hands-on Guide to Modeling, Sculpting, Materials, and Rendering*. San Francisco, CA: No Starch Press.

Derakhshani, D. (2014). *Introducing Autodesk Maya 2015*. Autodesk Official Press - John Wiley & Sons Inc.

Derakhshani, D. (2008). *Maya 2008*. Madrid: Anaya Multimedia.

VV.AA. (2014). *El gran libro de 3DS Max 2015*. Barcelona: Marcombo.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

SITIOS WEB DE INTERÉS

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Apuntes tomados en clase.

VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

La asistencia es obligatoria.