



GUÍA DOCENTE 2026-2027
Diseño de personajes y escultura digital

1. Denominación de la asignatura:

DISEÑO DE PERSONAJES Y ESCULTURA DIGITAL

Titulación

Grado en Diseño de Videojuegos

Código

8355

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación

3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Por designar

3.b Coordinador/a de la asignatura

Rayco González

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

3º curso, 1º semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6 ECTS



7. Competencias // Resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB2 - Que los/as estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los/as estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB5 - Que los/as estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Relacionada con los siguientes ODS:

- ODS 4.4: De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

- ODS 8.3: Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen las actividades productivas, la creación de puestos de trabajo decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación, y fomentar la formalización y el crecimiento de las microempresas y las pequeñas y medianas empresas, incluso mediante el acceso a servicios financieros.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales. Relacionada con el siguiente ODS:

- ODS 8.2: Lograr niveles más elevados de productividad económica mediante la diversificación, la modernización tecnológica y la innovación, entre otras cosas centrándose en los sectores con gran valor añadido y un uso intensivo de la mano de obra.

CG04 - Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

Relacionada con los siguientes ODS:

- ODS 4.4: De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

- ODS 8.3: Promover políticas orientadas al desarrollo que apoyen las actividades productivas, la creación de puestos de trabajo decentes, el emprendimiento, la creatividad y la innovación, y fomentar la formalización y el crecimiento de las microempresas y las pequeñas y medianas empresas, incluso mediante el acceso a servicios financieros.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el



aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

Relacionada con los siguientes ODS:

- ODS 4.4: De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

- ODS 5.2: Mejorar el uso de la tecnología instrumental, en particular la tecnología de la información y las comunicaciones, para promover el empoderamiento de las mujeres.

- ODS 9.3: Aumentar significativamente el acceso a la tecnología de la información y las comunicaciones y esforzarse por proporcionar acceso universal y asequible a Internet en los países menos adelantados de aquí a 2030.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

Estas competencias se relacionan con los siguientes ODS:

- ODS 4.7. De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

- ODS 8.2. Lograr niveles más elevados de productividad económica mediante la diversificación, la modernización tecnológica y la innovación, entre otras cosas centrándose en los sectores con gran valor añadido y un uso intensivo de la mano de



obra.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-COM 06 - Conocer las técnicas necesarias para el análisis y la creación de las piezas audiovisuales para el medio interactivo.

CE-COM 08 - Capacidad para la creación y explotación de entornos virtuales y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia aplicados a los videojuegos y medios digitales.

CE-COM 10 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los videojuegos y los sistemas multimedia.

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
Los objetivos docentes de la asignatura son: • Aprender a crear personajes para videojuegos. • Diseñar el aspecto visual de un personaje. • Conocer el manejo de los softwares de escultura tridimensional.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Diseño de personajes y escultura digital 1. Diseño de personajes 1.1. Aspectos físicos del personaje 1.2. Aspectos psicológicos y emocionales del personaje 1.2.1. Personalidad 1.3. Arquetipo narrativo / Función 1.4. Contexto social e histórico 1.5. Estereotipos de género: atributos físicos y uso lúdico-narrativo 1.5.1. Personajes femeninos y masculinos; desarrollo histórico de los estereotipos y relación con la sociedad; Cómo crear personajes fuera de los prejuicios sociales 2. Caracterización del personaje 2.1. Aspecto físico 2.2. Vestuario y complementos 2.3. Anatomía humana 2.4. Creación de vistas de referencia de personaje 3. Escultura digital 3.1. Técnicas de escultura digital 3.2. Diseño de vestuario 3.3. Diseño de complementos 3.4. Retopología 3.5. Bake de texturas



8.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8355&auth=SAML

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:

Clases teóricas, clases prácticas (pequeño grupo), lecturas y recensiones ,exposiciones públicas, participación en foros, tutorías realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación.

Metodología	Competencia/resulta do de aprendizaje relacionado	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Lecciones magistrales y exposición de dudas	CB01, CB02, CG03, CG05, CG09, CG14, CE-COM06	36	0	36
Resolución de problemas. Análisis y estudio de casos	CG04, CG06, CG15, CT03, CE- COM 010	14	0	14
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias	CB3, CB5, CG01, CG10, CG16, CT02, CT08, CE-COM 08	0	92	92
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CB4, CG17, CT01, CT04, CT05, CT06, CT07	4	4	8
Total		54	96	150



10. Sistemas de evaluación:

La evaluación de esta asignatura consistirá en un examen teórico, un examen práctico, un trabajo final y varias actividades teórico prácticas individuales. En función del número de estudiantes, uno de ellos podría ser una exposición en clase.

Para superar la asignatura es necesario aprobar ambos exámenes.

El alumnado que no apruebe la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberá realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no haya superado. Los trabajos grupales y las exposiciones en clase, si las hubiera, podrán ser modificados por un trabajo teórico-práctico individual.

En los trabajos se penalizará el uso de herramientas IA como ChatGPT. La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación de alguna asignatura comportará una calificación de cero en el procedimiento correspondiente, sin perjuicio de la apertura de expediente disciplinario. (RESOLUCIÓN de 18 de diciembre de 2024, de la Secretaría General de la Universidad de Burgos, por la que se ordena la publicación de una modificación puntual del Reglamento de evaluación de la Universidad de Burgos)

Con respecto al procedimiento para la presentación de reclamaciones se aplicará al art. 22 del Reglamento de Evaluación de la Universidad de Burgos (BOCyL de 9/08/2019): https://www.ubu.es/sites/default/files/portal_page/files/2019_07_22_reglamento_evaluacion_ubu_texto_consolidado.pdf

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	20 %	0 %
Trabajo final teórico-práctico	40 %	50 %
Prueba de conocimiento teórico de la materia	20 %	25 %
Prueba práctica de conocimiento de la materia	20 %	25 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los/las estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o director de Centro acogerse a una evaluación excepcional. Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o director resolver la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.



En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

11. Calendarios y horarios:

A consulta en la página web del título

12. Idioma en que se imparte:

Castellano