

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Modelado 3D II – Personajes
<b>Titulación</b>	Grado en Animación
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura, ingeniería y diseño - Campus Creativo
<b>Curso</b>	2º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	Presencial /Virtual
<b>Semestre</b>	2º
<b>Curso académico</b>	2024/2025
<b>Docente coordinador</b>	Luis Miguel Sánchez Millán
<b>Docente</b>	Luis Miguel Sánchez Millán

## 2. PRESENTACIÓN

Modelado en 3D de personajes y ropa analizando las características del empleo de diferentes técnicas y tipos de software. El alumno aprenderá a configurar los elementos de la forma tanto de la anatomía humana como de la animal. Se estudiarán y analizarán los principios dinámicos del cuerpo. Se insistirá en la correcta utilización de la geometría 3D teniendo en cuenta la topología correcta para la animación de personajes.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los 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 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.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

**Competencias generales:**

- CG1: Capacidad para representar de manera gráfica una idea o tema de forma creativa y original.
- CG3: Capacidad para detectar y adquirir nuevos conocimientos y tendencias aplicados a la animación respecto a la necesaria actualización profesional.

**Competencias transversales:**

- CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT2: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT8: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

**Competencias específicas:**

- CE02 Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE09 Capacidad para representar la anatomía, forma y proporción del cuerpo humano que aplican al diseño de la animación.
- CE11 Conocimiento para aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos y/o a la creación de efectos visuales.
- CE21 Capacidad para construir modelos 3D con topología correcta para animación por ordenador a partir de un diseño previo.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: Conocer el proceso de creación tridimensional de los objetos que van a aparecer en una escena.
- RA2: Modelar escenarios, personajes y decorados definitivos para la realización de animaciones, valorando la idoneidad de la elección de las herramientas plásticas y/o virtuales necesarias.
- RA3: Analizar las características del empleo de diferentes tipos de software tridimensional según el tipo de objeto a modelar ya sea orgánico o inorgánico.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2,CT3, CT4, CT8,CT13, CT18 CG1, CG3 CE02, CE09, CE11, CE21	<b>RA1:</b> Conocer el proceso de creación tridimensional de los objetos que van a aparecer en una escena.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2,CT3, CT4, CT8,CT13, CT18 CG1, CG3 CE02, CE09, CE11, CE21	<b>RA2:</b> Modelar escenarios, personajes y decorados definitivos para la realización de animaciones, valorando la idoneidad de la elección de las herramientas plásticas y/o virtuales necesarias.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT1, CT2,CT3, CT4, CT8,CT13, CT18 CG1, CG3 CE02, CE09, CE11, CE21	<b>RA3:</b> Analizar las características del empleo de diferentes tipos de software tridimensional según el tipo de objeto a modelar ya sea orgánico o inorgánico.

## 4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cinco unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

### **Unidad 1: Introducción a modelado de personajes**

- 1.1 Introducción a escultura digital
- 1.2 Escultura digital básica
- 1.3 Flujos de trabajo en escultura digital
- 1.4 Gestión de modelos en piezas (subtools)

### **Unidad 2: Flujo de trabajo en modelado de personajes**

- 2.1 Búsqueda de referencias
- 2.2 Malla base. Creación y ajuste de piezas básicas
- 2.3 Uso de referencias
- 2.4 Ajuste de proporciones

### **Unidad 3: Herramientas avanzadas de escultura digital**

- 3.1 Pinceles avanzados. Parámetros. Uso de alphas
- 3.2 Pinceles de corte. Poligrupos
- 3.3 Unión de piezas y esculpido de detalles
- 3.4 Uso de curvas y herramientas avanzadas
- 3.5 Esculpido de formas finales

### **Unidad 4: Topología para animación**

- 4.1 Anatomía básica
- 4.2 Topología correcta para animación
- 4.3 Retopología
- 4.4 Herramientas avanzadas de retopología

### **Unidad 5: Presentación de modelos**

- 5.1 Optimización de modelos 3d
- 5.2 Exportación de modelos 3d
- 5.3 Integración de modelo 3d en motor de render
- 5.4 Posado y presentación de personaje

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	12,5 h.
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h.
Exposición de trabajos	12,5 h.
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h.
Investigaciones y proyectos	12,5 h.
Trabajo autónomo	25 h.
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h.
...	...
<b>TOTAL</b>	<b>150 h.</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	20%
Entrega y/o presentación de trabajos	40%
Proyecto final	40%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

## **7.1. Convocatoria ordinaria**

En la modalidad presencial, para tener derecho a la evaluación en convocatoria ordinaria será necesario tener una asistencia superior al 75%, es decir no tener una cantidad de faltas de asistencia que superen el 25% sobre el total de clases de la asignatura.

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura, y será necesario presentarse a la convocatoria extraordinaria para superar la asignatura.

## **7.2. Convocatoria extraordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

### Modalidad presencial:

Actividades evaluables	Fecha
01. Introducción al modelado de personajes	Semana 2-6
02. Creación de mallas base	Semana 7-11
03. Herramientas avanzadas	Semana 7-11
04. Topología para animación	Semana 12-15
05. Prueba de conocimiento	Semana 16
06. Proyecto final	Semana 17-20

### Modalidad virtual:

Actividades evaluables	Fecha
01. Introducción al modelado de personajes	Semana 2-6
02. Creación de mallas base	Semana 7-11
03. Herramientas avanzadas	Semana 7-11
04. Topología para animación	Semana 12-15
05. Prueba de conocimiento	Semana 16
06. Proyecto final	Semana 17-20

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Holmes, M. (2016). *Designing creatures & characters : how to build an artist's portfolio for video games, film, animation, and more*. Cincinnati, Ohio: Impact Books.

- Villar, O. (2017). *Learning Blender: a hands-on guide to creating 3D animated characters*. Boston: Addison-Wesley.
- Lewis, M. (2017). *Beginner's guide to ZBrush*. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing
- Zarins, U / Kondrats, S. (2014). *Anatomy for Sculptors, Understanding the Human Figure*. Exonicus LLC

## 9. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 10. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

## PLAN DE TRABAJO DE LA ASIGNATURA

### CÓMO COMUNICARTE CON TU DOCENTE

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros y compañeras puedan leerla.

¡Es posible que alguien tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al docente puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por estudiantes y docentes, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

### CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

En este apartado se indica el cronograma de actividades formativas, así como las fechas de entrega de las actividades evaluables de la asignatura:

Semana	Contenidos	Actividades formativas/evaluables	Peso en la evaluación de la actividad evaluable
2-6	Herramientas básicas escultura digital	Herramientas básicas escultura digital	7%
7-11	Creación de mallas base	Creación de mallas base	20%
12-15	Topología para animación	Topología para animación	13%
16	Prueba de conocimiento	Prueba de conocimiento	20%
17-20	Proyecto final	Proyecto final	40%

Este cronograma podrá sufrir modificaciones que serán notificadas al estudiante en tiempo y forma.

### DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

#### Unidad formativa 1: Herramientas básicas de escultura digital

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p><b>Actividad 1: Esculpido cabeza Zbrush</b></p> <p>A partir de la referencia facilitada o una referencia de dificultad similar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esculpir una cabeza en Zbrush empezando con una esfera de tipo Dynamesh.</li> <li>- Añadir nuevas subtools para las piezas separadas de la principal (cuernos, ojos, etc..)</li> </ul>
--------------------	--

<b>PUNTUACIÓN</b>	La calificación se realizará en base a las formas y proporciones, limpieza y acabado y densidad de la geometría.
-------------------	--

**Unidad formativa 2: Mallas base**

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p><b>Actividad 1: Modelado criatura</b></p> <p><b>Parte 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear una malla base de la criatura, mezclando distintas técnicas y tipos de piezas.</li> <li>- Nombrar las distintas piezas que forman parte de la malla base y organizarlas por carpetas</li> <li>- La malla base tiene que corresponderse lo máximo posible en cuanto a forma y proporciones con la referencia pero NO debe tener detalles de esculpido.</li> </ul> <p><b>Parte 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A partir de la malla base, unir las distintas piezas en una sola (salvo piezas como ojos, cuernos, garras, colmillos, etc...)</li> <li>- Esculpir los volúmenes anatómicos y los detalles generales de la criatura (no es necesario realizar detalles muy finos).</li> <li>- El workflow recomendado es realizar piezas por distintos métodos (Duplicado subtools, Zesferas, Append...) para tratar de conseguir las proporciones de la referencia lo mejor posible. Una vez hechas todas las piezas, se unirán en piezas más grandes con Dynamesh. Una vez unidas las piezas y terminado el trabajo en cuanto a proporciones, se cambiará a Zremesher para mejorar el acabado final.</li> </ul> <p><b>Actividad 2: Creación de busto cartoon</b></p> <p>A partir de una de las referencias adjuntas a la actividad (o una referencia similar) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar un busto de personaje cartoon, tratando de ser lo más fiel posible a la referencia.</li> <li>- Es necesario realizar una malla base previa, al igual que en la actividad anterior de la criatura.</li> <li>- Una vez terminada la malla base, hay que unir las piezas y esculpir para que el acabado sea acorde a la referencia.</li> </ul>
<b>PUNTUACIÓN</b>	La calificación se realizará en base a las formas y proporciones, limpieza/acabado, densidad y organización.

**Unidad formativa 3: Topología para animación**

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p><b><u>PARTE 1: Retopología de criatura</u></b></p> <p><b><u>PARTE 2: Retopología de busto cartoon</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir una nueva malla de baja resolución, para los dos archivos, mediante retopología, teniendo en cuenta que:</li> <li>• - La topología de la criatura debe ser correcta para animación a nivel corporal, a nivel de rostro vale con que tenga una topología limpia.</li> <li>• - La topología del rostro tiene que ser correcta para animación (se explicará en clase cómo construir dicha topología).</li> <li>• - El modelo no debe contener vértices dobles, normales invertidas, Ngons ni caras internas (se explicará en clase cómo resolver dichos problemas).</li> <li>• - El modelo debe tener el mínimo número de triángulos posible (o ninguno), y en caso de tenerlos, deben estar fuera de las zonas que llevarán animación.</li> </ul>
<b>PUNTUACIÓN</b>	<p>La calificación se realizará en base a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que la topología sea correcta para animación.</li> <li>• Que el modelo se vea correctamente en modo suavizado.</li> <li>• Que el modelo de baja resolución no tenga fallos de geometría.</li> <li>• Que el modelo de baja resolución no contenga triángulos en zonas de deformación.</li> </ul>

**Prueba de conocimiento**

**Unidad formativa 4: Trabajo final – Modelado de personaje**

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>En esta tarea tendréis que modelar un personaje completo, utilizando las distintas técnicas aprendidas a lo largo de la asignatura.</p> <p>Tendréis que poner especial atención en modelar todo con la forma y proporción correcta</p> <p>Será necesario documentarse y buscar referencias para la realización del personaje</p> <p>La densidad poligonal debe ser acorde al nivel de detalle del modelo</p> <p>La topología debe ser correcta para la posterior animación del personaje</p> <p>Asimismo, será necesario documentar todo el proceso de cara a realizar una presentación del trabajo final.</p>
<b>PUNTUACIÓN</b>	<p>La calificación se realizará en base a las formas y proporciones, simetría, limpieza y densidad de la geometría 3d, uso correcto de las herramientas de modelado y escultura en 3d, topología/posado y nivel de detalle.</p> <p>También se calificará la entrega de documentación adjunta a la creación del trabajo final.</p>

## RÚBRICAS DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

### U.F. 1 - Actividad 01: Esculpido cabeza Zbrush

Crterios	Nada adecuado	Poco adecuado	Adecuado	Notable	Sobresaliente
Forma y proporciones 60%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
Acabado general 40%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
Densidad geometría 20%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
Participación activa 10%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %

### U.F. 2 - Actividad 01: Modelado criatura

Crterios	Nada adecuado	Poco adecuado	Adecuado	Notable	Sobresaliente
Forma y proporciones 30%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
Densidad 10%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
Limpieza y acabado 20%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
Organización 10%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
Unión de piezas y esculpido 30%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %

## U.F. 2 - Actividad 02: Creación busto cartoon

Crterios	Nada adecuado	Poco adecuado	Adecuado	Notable	Sobresaliente
<b>Forma y proporciones 40%</b>	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Densidad 20%</b>	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Limpieza y acabado 20%</b>	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Organización 10%</b>	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Participación activa 10%</b>	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %

## U.F. 3 - Actividad 01: Retopología

Crterios	Nada adecuado	Poco adecuado	Adecuado	Notable	Sobresaliente
<b>Topología 60%</b>	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Errores geometría 10%</b>	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Uso de triángulos 10%</b>	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Visualización y acabado 20%</b>	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %

## U.F.4 - Trabajo final - Modelado de personaje

Criteria	Nada adecuado	Poco adecuado	Adecuado	Notable	Sobresaliente
<b>Forma y proporciones</b> 30%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Limpieza y acabado</b> 20%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Topología</b> 20%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Posado y render</b> 10%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %
<b>Memoria y Documentación</b> 20%	0.00 %	25.00 %	50.00 %	75.00 %	100.00 %

## REGLAMENTO PLAGIO

Atendiendo al Reglamento disciplinario de los estudiantes de la Universidad Europea:

- El plagio, en todo o en parte, de obras intelectuales de cualquier tipo se considera falta muy grave.
- Las faltas muy graves relativas a plagios y al uso de medios fraudulentos para superar las pruebas de evaluación, tendrán como consecuencia la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como el reflejo de la falta y su motivo, en el expediente académico.

## REGLAMENTO USO DE IA

El estudiante debe ser el autor o autora de sus trabajos/actividades.

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) debe ser autorizado por el docente en cada trabajo/actividad, indicando de qué manera está permitido su uso. El docente informará previamente en qué situaciones se podrá usar herramientas de IA para mejorar la ortografía, gramática y edición en general.

El estudiante es responsable de precisar la información dada por la herramienta y declarar debidamente el uso de cualquier herramienta de IA, en función de las directrices que marque el docente. La decisión final sobre la autoría del trabajo y la idoneidad del uso reportado de una herramienta de IA recae en el docente y en los responsables de la titulación.

## **ORIGINALIDAD DE LAS ENTREGAS**

Todas las actividades y entregas que se realicen deberán ser realizadas y/o generadas por el/los alumno/s teniendo en cuenta las indicaciones de la actividad.

En el caso de usarse material cuya generación u originalidad no sea del estudiante (si la actividad lo permite) deberá indicarse de forma expresa tanto en alcance como en naturaleza y forma.

El incumplimiento de este requisito significará la reducción de la nota y en función de la gravedad y naturaleza del incumplimiento, podrá ser incluso considerará no presentada o puntuada con un 0,0.