



MENDOZA, 14 de noviembre de 2025

VISTO:

El expediente electrónico N° 34672/25 caratulado: "*Workshop: Introducción al Modelado 3D con Blender*".

CONSIDERANDO:

Que, el modelado 3D es una de las competencias más valoradas en la industria creativa y tecnológica actual.

Que este workshop propone una primera experiencia práctica y accesible en Blender, una de las herramientas más utilizadas en el ámbito profesional, con foco en el diseño de props y assets para videojuegos.

Que, durante el recorrido, los participantes aprenderán a crear un prop sencillo —un objeto interactivo o decorativo que forma parte del entorno del juego. Este ejercicio permitirá comprender los fundamentos del modelado de assets, es decir, los elementos visuales que componen un videojuego, como objetos, estructuras, personajes o decoraciones.

Que, la propuesta está diseñada como una experiencia ágil y motivadora, que sienta las bases para articular con el Bootcamp especializado que dicta Collider Craftworks (Estudio líder en Latinoamérica en producción y desarrollo de personajes para videojuegos AAA). Un bootcamp es un programa intensivo de formación, generalmente de corta duración (semanas o pocos meses), diseñado para enseñar habilidades prácticas de manera rápida y enfocada. Suelen estar orientados a áreas como programación, diseño, análisis de datos, ciberseguridad o marketing digital. A diferencia de cursos tradicionales, los bootcamps se centran en la práctica, la resolución de proyectos reales y la preparación para el mundo laboral, ayudando a los participantes a adquirir competencias demandadas en el mercado en poco tiempo.

Por ello, atento a lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza y a lo aconsejado por el Cuerpo en sesión plenaria del día 21 de octubre de 2025,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Autorizar el dictado del "**Workshop: Introducción al Modelado 3D con Blender**" (Bases conceptuales de modelado 3D para crear Props para videojuegos), a cargo de los Profesores DI. Federico Nicolás Daniel MORALES MACCARI y DI. Juan Ignacio CHADE, que se llevó a cabo durante el mes de octubre de 2025 en las instalaciones de las Carreras de Diseño de esta Facultad, de acuerdo a las especificaciones detalladas en el Anexo Único de la presente.

ARTÍCULO 2º.- La presente norma se emite en formato digital.

ARTÍCULO 3º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN N° 287


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

ANEXO ÚNICO**Workshop: Introducción al Modelado 3D con****Blender**

(Bases conceptuales de modelado 3D para crear Props para videojuegos)

Introducción y fundamentación

El modelado 3D es una de las competencias más valoradas en la industria creativa y tecnológica actual. Este workshop propone una primera experiencia práctica y accesible en Blender, una de las herramientas más utilizadas en el ámbito profesional, con foco en el diseño de props y assets para videojuegos.

Durante el recorrido, los participantes aprenderán a crear un prop sencillo —un objeto interactivo o decorativo que forma parte del entorno del juego. Este ejercicio permitirá comprender los fundamentos del modelado de assets, es decir, los elementos visuales que componen un videojuego, como objetos, estructuras, personajes o decoraciones.

La propuesta está diseñada como una experiencia ágil y motivadora, que sienta las bases para articular con el Bootcamp especializado que dicta Collider Craftworks (Estudio líder en Latinoamérica en producción y desarrollo de personajes para videojuegos AAA). Un bootcamp es un programa intensivo de formación, generalmente de corta duración (semanas o pocos meses), diseñado para enseñar habilidades prácticas de manera rápida y enfocada. Suelen estar orientados a áreas como programación, diseño, análisis de datos, ciberseguridad o marketing digital. A diferencia de cursos tradicionales, los bootcamps se centran en la práctica, la resolución de proyectos reales y la preparación para el mundo laboral, ayudando a los participantes a adquirir competencias demandadas en el mercado en poco tiempo. En el caso de Collider Craftworks el bootcamp se centrará en modelado 3D y texturizado para videojuegos con un programa intensivo donde los participantes aprenden a crear personajes, escenarios y objetos digitales listos para usarse en motores gráficos como Unreal Engine o Unity. Durante el entrenamiento se trabaja con software especializado (como Blender, Maya, ZBrush o Substance Painter) y se desarrollan proyectos prácticos que simulan las dinámicas reales de un estudio de videojuegos, preparando a los alumnos para integrarse en la industria del entretenimiento digital.

La incorporación del modelado tridimensional (3D) en la formación universitaria en disciplinas como Diseño, Artes Visuales, Cerámica y afines se ha consolidado como una necesidad estratégica frente a la transformación digital que atraviesan los procesos creativos y productivos. Esta tecnología permite a los estudiantes materializar ideas complejas en entornos virtuales, facilitando la experimentación formal, la iteración de propuestas y su validación previa a la ejecución física. En este sentido, el modelado 3D no solo optimiza los procesos de diseño, sino que amplía las posibilidades expresivas y fomenta la interdisciplinariedad, integrando arte, diseño y tecnología en un mismo espacio formativo.

Desde una perspectiva profesional, la demanda de habilidades digitales avanzadas en modelado 3D continúa en aumento. Estas competencias son consideradas transversales en sectores como la manufactura, la arquitectura, el diseño y las tecnologías emergentes. Por lo tanto, el modelado 3D no solo representa una herramienta técnica, sino una competencia estratégica clave para la inserción laboral y la innovación en el campo del diseño.

Referencias

Lan, Y. (2023). Development and Application of 3D Modeling in Game. Academic Journal of Science and Technology, 7(2), 94–97. <https://doi.org/10.54097/ajst.v7i2.11949>

Luebke, D. Reddy, M. Cohen, JD. (2003). Level of Detail for 3D Graphics. Morgan Kaufmann Publishers.

Blender Documentation Team. (2025). Blender 4.5 LTS Reference Manual. Blender Documentation. <https://docs.blender.org/manual/en/latest/>

Objetivos e indicadores de logro

1. Introducir a los estudiantes en el modelado 3D con Blender.

○ Indicador: Los estudiantes serán capaces de manejar las interfaces básicas de la herramienta.

2. Comprender los principios esenciales del modelado de objetos físicos o elementos para videojuegos.

○ Indicador: Cada estudiante modelará un objeto sencillo y lo exportará en formato estándar para motores de juego.

3. Preparar a los estudiantes para que tengan la posibilidad de articular con el Bootcamp que brinda Collider Craftworks.

○ Indicador: Los estudiantes finalizarán con un proyecto inicial que servirá como punto de partida para la formación intensiva posterior.

Resol. N° 287

LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUYO

DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO



Anexo Único – Hoja 2

Resultados esperados

- Que los estudiantes dominen las nociones iniciales de navegación, modelado y exportación en Blender.
- Que los estudiantes sean capaces de elaborar un objeto simple (ejemplo: arma, cofre, herramienta o ítem), listo para implementar en un motor de videojuegos.
- Que los estudiantes se motiven a continuar en el Bootcamp de Collider Craftworks, o en otras capacitaciones más avanzadas.

Equipo docente

- *Profesores y contenidista:* DI: Federico MORALES, DI. Juan Ignacio CHADE

Contacto Universidad Nacional de Cuyo – Facultad de Artes y Diseño

Área de Virtualidad – Laboratorio de Software y Prompting

laboratoriosoftware@gm.fad.uncu.edu.ar

Requerimientos tecnológicos

- *Para el dictado del taller:*

- Proyector, acceso a internet, PC con Blender (última versión estable).

- *Para los estudiantes:*

- PC o notebook con capacidad de correr software de modelado 3D.
- Mouse con rueda de desplazamiento.
- Conexión a internet.

Conocimientos y competencias previos requeridos

- Se requieren conocimientos previos elementales en modelado 3D.
- Se necesita manejo básico de entorno Windows/Mac y disposición para la práctica intensiva.

Contenidos

Unidad 1: Introducción al modelado 3D

- Diferencias entre modelado poligonal y paramétrico.
- Interfaz y navegación.
- Conceptos básicos: vértices, aristas, caras, normales.

Unidad 2: Blender aplicado a objetos de videojuegos

- Herramientas básicas de modelado.
- Creación de un prop simple.

Unidad 3: Cierre y proyección hacia el Bootcamp de Collider Craftworks.

- Texturizado.
- Exportación a formatos compatibles con motores de juego (FBX/OBJ).

Metodología

- Exposición breve de conceptos claves.
- Práctica guiada paso a paso.
- Trabajo autónomo con acompañamiento docente, requisito para poder aprobar el workshop, con entrega final en aula virtual.
- Dinámica final de socialización de resultados: cada estudiante mostrará su objeto o pieza modelada.

Experiencia práctica virtual

- **Consigna:** Crear un objeto de videojuego en Blender.
- **Tiempo de entrega:** 1 semana posterior al workshop para compartir avances en el aula virtual.
- **Recursos:** Aula virtual Moodle FAD, Grabaciones, guías rápidas y plantillas de proyecto.

Evaluación

- Participar activamente en el workshop.
- Entregar modelado en Blender.

Se entregará Certificado de Aprobado para los que completen y aprueben el trabajo.
Certificado de Asistente para los que cumplen solo con la asistencia de 3 días.

Duración, destinatarios y condiciones del cupo

- **Duración:** QUINCE (15) horas. NUEVE (9) horas presenciales (tres jornadas de 3h cada una) y 6hs virtuales (asistidas por Aula Virtual).

Resol. N° 287


LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO


DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO



Anexo Único – Hoja 3

- **Destinatarios:** Estudiantes, artistas digitales, diseñadores, ingenieros, docentes e interesados en la creación 3D.

- **Cupo:** Limitado a 30 participantes para garantizar acompañamiento cercano. (12 con computadoras del laboratorio y 18 con computadora propia).

Cronograma propuesto

Los días miércoles de 10:00h a 13:00h, 3 días en total.

Fecha tentativa: miércoles 8, 15 y 29 de octubre

Día 1 – Blender (3h):

- Diferencias entre modelado poligonal y paramétrico.
- Interfaz y navegación.
- Conceptos básicos: vértices, aristas, caras, normales.
- Trabajo entregable, modelado básico.

Día 2 – Blender (3h):

- Tormenta de ideas, boceto y selección de objetos.
- Herramientas básicas de modelado.
- Creación de un prop simple.
- Trabajo entregable, modelado básico en función de los bocetos.

Día 3 – Blender (3h):

- Texturizado.
- Exportación a formatos compatibles con motores de juego (FBX/OBJ).
- Presentación e intercambio de trabajos realizados

RESOLUCIÓN N° 287



LIC. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO - UNCUIYO



DRA. LAURA VIVIANA BRACONI
DECANA
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO