

Nombre del curso o taller:	¡Piérdele el miedo a Blender! Introducción al programa	
Ponente(s):	Anthonio Sánchez Garduño	
Duración.	20 horas	
Propuesta de días, horarios y fechas:	Lunes 13 de enero de 13:00 a 17:00 h (presencial) Martes 14 de enero de 13:00 a 17:00 h (presencial) Miércoles 15 de enero de 13:00 a 17:00 h (en línea) Jueves 16 de enero de 13:00 a 17:00 h (en línea) Viernes 17 de enero de 13:00 a 17:00 h (presencial)	
Modalidad: Presencial () A distancia () Mixta (X) La plataforma a utilizar será zoom.	Objetivo general:	Que el alumno se introduzca en el diseño 3D a través de Blender con el fin de fomentar su interés en dicha herramienta digital y ampliar sus conocimientos, para así enriquecer su currículum.
	Objetivos Específicos:	
	1. Presentar la interfaz del programa y sus herramientas 2. Asignar un proyecto con temática libre en el que refuercen lo aprendido 3. Fomentar el estudio continuo y autónomo proporcionando herramientas y recursos que permitan a los estudiantes continuar su aprendizaje	

Temas y subtemas	
1	Introducción teórica al 3D
2	Planificación y bocetaje de proyectos
3	Introducción a la práctica del 3D
4	Estilos de modelado 3D

Actividades y evaluación
Lunes 13 de enero (presencial) Bienvenida y presentación de los participantes <ul style="list-style-type: none"> ● Presentación breve sobre qué es el 3D y algunos de sus usos ● Instalación del programa y recomendaciones antes de comenzar ● Explicación de conceptos básicos de Blender ● Facilitar una lista de atajos para encontrar las herramientas del programa de manera más eficaz ● Modelado de prueba en dónde elegirán un objeto sencillo para probar las

- herramientas recién aprendidas
- Tiempo de descanso (20 min)
- Se darán indicaciones para la próxima sesión

Criterio de evaluación: asistencia y renderizado de modelado básico

Martes 14 de enero

(presencial)

Planteamiento de los proyectos

- Bocetar ideas y justificar brevemente de manera escrita su elección de temática
- Consulta de dudas para posteriormente iniciar el proyecto

Criterio de evaluación: asistencia y justificación escrita del proyecto

Miércoles 15 de enero

(en línea)

Trabajar en el modelado de sus proyectos personales

- Modelado inicial

Criterio de evaluación: asistencia y avances en el modelado

Jueves 16 de enero

(en línea)

Trabajar en el acabado de sus proyectos personales

- Darle la estética planteada por la herramienta digital de su agrado, ya sea dentro de blender o de alguna otra herramienta
- Preparar una presentación en donde recopilan sus avances

Criterio de evaluación: asistencia y avances

Viernes 17 de enero

(presencial)

Cierre del curso

- Compartir con los estudiantes sitios de interés general y específico para cada uno
- Acordar una meta final para el curso en caso de que quieran dedicar más tiempo a su proyecto
- Mostrar a los demás asistentes del curso sus avances a modo de presentación

Criterio de evaluación: asistencia y presentación final

Material / equipo necesarios

- Blender a partir de la versión 3.0
- USB para trabajar en las computadoras de la facultad
- Cualquier material que les sirva para bocetar ya sea tradicional (lápiz, hojas, pluma, etc.) o digital
- Mouse de 3 botones
- Audífonos

Cupo máximo 15 participantes