



NOMBRE DEL CURSO: Arquitectura de Computadores y Ensambladores 2

CODIGO:	779	CREDITOS:	5
ESCUELA:	Ciencias y Sistemas	AREA A LA QUE PERTENECE:	Ciencias de la Computación
PRE REQUISITO:	Arquitectura de computadoras y ensambladores 1	POST REQUISITO:	Ninguno
CATEGORIA:	Obligatorio	SEMESTRE:	Primero 2015
CATEDRÁTICO (A):	Ing. Gabriel Alejandro Díaz Lopez	AUXILIAR:	Ricardo Illescas
EDIFICIO:	T-7 T-3 (sábado)	SECCIÓN:	N+
SALON DEL CURSO:	102 113(sábado)	SALON DEL LABORATORIO:	
HORAS POR SEMANA DEL CURSO:	4	HORAS POR SEMANA DEL LABORATORIO:	2
DÍAS QUE SE IMPARTE EL CURSO:	Martes, Jueves Sábado	DIAS QUE SE IMPARTE EL LABORATORIO:	Sábado
HORARIO DEL CURSO:	17:20 - 18:10	HORARIO DEL LABORATORIO:	10:50 - 12:30

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

El laboratorio del curso de Arquitectura de computadoras y ensambladores 2, busca introducir al estudiante al diseño y modelación de gráficos en 3D.

OBJETIVO GENERAL:

Que el estudiante se introduzca al diseño y modelación de ambientes en 3 dimensiones.

Objetivos Específicos:

Se busca que el estudiante logre:

- 1) Desarrollar ambientes 3D.
- 2) Desarrollar modelos 3D.
- 3) Desarrollar animaciones 3D.
- 4) Desarrollar un videojuego con Unity3D.
- 5) Optimizar modelos 3D para motores de video juegos.

METODOLOGIA:

Los conocimientos del laboratorio serán transmitidos por medio de exposiciones y demostraciones hechas en clases, así como la solución a problemas frecuentes y/o preguntas que se puedan generar al momento de la explicación.

- Todo envío de tareas, propuestas, etc., será con un asunto definido por el auxiliar el día que se solicite, de igual manera el formato y extensión, de no cumplir con dichos requerimientos, el correo será descartado automáticamente.

EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO ACADEMICO:

Según el Reglamento General de Evaluación y Promoción del Estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la zona tiene valor de 75 puntos, la nota mínima de promoción es de 61 puntos y la zona mínima para optar a examen final es de 36 puntos.

El laboratorio se procederá de la siguiente manera:

Proyecto Modelado Blender	30 pts.
Proyecto Motor de Juegos Unity3D	30 pts.
Práctica Unity3D (2D tools).....	15 pts.
Práctica Modelado	15 pts.
Tareas	10 pts.
Total	100 pts.

BIBLIOGRAFÍA:

Libro The official Blender 2.3 Guide.

www.blender.org

<http://wiki.blender.org/index.php/Doc:ES/2.6/Manual>

<http://blendercookie.com>

Unity3D

<http://unity3d.com/learn>

<http://unifycommunity.com/>