



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 Computadores y Ensambladores 1	POST REQUISITO:	Ninguno
CATEGORIA:	Obligatorio	SEMESTRE:	1ero. 2014
CATEDRÁTICO (A):	Gabriel Alejandro Diaz Lopez	AUXILIAR:	Juan Pablo Escobedo Figueroa
EDIFICIO:	T-3	SECCIÓN:	N
SALON DEL CURSO:	310 - 112	SALON DEL LABORATORIO:	310
HORAS POR SEMANA DEL CURSO:	4	HORAS POR SEMANA DEL LABORATORIO:	2
DÍAS QUE SE IMPARTE EL CURSO:	Jueves y Sábado	DIAS QUE SE IMPARTE EL LABORATORIO:	Martes
HORARIO DEL CURSO:	17:20 – 18:10 10:50 – 12:30	HORARIO DEL LABORATORIO:	17:20 – 18:10

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

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

OBJETIVO GENERAL:

Brindar conocimientos básicos para el diseño y modelado de gráficos en 3D.

Objetivos Específicos:

Se busca que el estudiante logre:

- 1) Desarrollar ambientes y modelos 3D.
- 2) Desarrollar animaciones 3D.
- 3) Desarrollar soluciones innovadoras de alta calidad.
- 4) Desarrollar videojuegos multimedia utilizando los conocimientos previamente mencionados.

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.

Se subirán videos a internet constantemente para ampliar el contenido de la clase.

EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO ACADEMICO:

Procedimiento	Instrumento de Evaluación	Ponderación
Primer Proyecto		30pts
Segundo Proyecto		25pts
Práctica Entregable		20pts
Práctica Virtual		10pts
Tareas		10pts
Hojas de Trabajo		5pts

Nota de Promoción		100pts

CONTENIDO PROGRAMATICO

1. Introducción al diseño digital en tres dimensiones.
2. Introducción a Blender.
3. Modelado
4. Texturizado
5. Armadura
6. Renderizado
7. Animación
8. Simulaciones
9. Videojuegos

BIBLIOGRAFÍA:

<http://wiki.blender.org/>
<http://cgcookie.com/blender/>
<http://www.blenderguru.com/>