

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. Marlon Orellana	AUXILIAR:	Oliver Rodas
EDIFICIO:	T-7	SECCIÓN:	N-
SALON DEL CURSO:	102	SALON DEL LABORATORIO:	112 T3
HORAS POR SEMANA DEL CURSO:	4	HORAS POR SEMANA DEL LABORATORIO:	2
DÍAS QUE SE IMPARTE EL CURSO:	Martes, Jueves y Sábado	DIAS QUE SE IMPARTE EL LABORATORIO:	Martes
HORARIO DEL CURSO:	1:30 P.M. – 18:10 P.M.	HORARIO DEL LABORATORIO:	16:40 - 18:20 P.M.

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 y modelar texto 3D
- 3) Desarrollar animaciones 3D orientadas a marketing.
- 4) Generar multimedia orientada a marketing.
- 5) Desarrollar soluciones innovadoras de alta calidad.

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.

REQUISITOS:

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,

1. Es obligatorio aprobar el laboratorio para tener derecho a examen final, se aprueba con 61/100
2. Solo se calificarán exámenes y proyectos de estudiantes asignados en el curso. NO se agregan estudiantes a actas
3. La nota mínima de promoción es de 61 puntos y la zona mínima para optar a examen final es de 36 puntos.

EVALUACIÓN:

Primer Proyecto Blender Modelado-Videojuego.....	20 pts.
Segundo Proyecto Blender Video Promocional.....	30 pts.
Prácticas Presenciales (2).....	20 pts.
Tareas (2).....	10 pts.
Conferencias (2).....	10 pts.
Video Tutoriales (2)	<u>10 pts.</u>
Total	100 pts.

CONTENIDO PROGRAMATICO Y CALENDARIZACIÓN:

- Presentación del Auxiliar	29/01 -
Entrega de programa y especificación de forma de trabajo.....	03/02 -
Entrega de enunciado 1er. Proyecto	10/02 -
Recepción Personaje 1er. Proyecto (Fase 0).....	13/02 -
Recepción Tarea 1.....	20/02 -
Recepción Video del Modelado 1er. Proyecto (Fase 1)	03/03 -
Práctica Presencial No. 1.....	10/03 -
Recepción/Calificación 1er. Proyecto (Fase 2).....	20/03 -
Recepción/Calificación 2do. Proyecto (Fase 1).....	10/04 -
Recepción Tarea 2.....	18/04 -
Práctica Presencial No. 2.....	28/04 -
Recepción/Calificación 2do. Proyecto(Fase 2).....	15/05 -

BIBLIOGRAFÍA:

www.blender.org
<http://wiki.blender.org/index.php/Doc:ES/2.6/Manual>
<http://cgcookie.com/blender/>
<http://www.fisicomolon.blogspot.com/2009/06/curso-creacion-de-videojuegos-en.html>
<http://www.raspberrysshop.es/wp/category/python-2/>