



**DIRECCIÓN ACADÉMICA**  
VICERRECTORADO ACADÉMICO

## SÍLABO DE LA ASIGNATURA

<b>FACULTAD:</b>	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
<b>CARRERA:</b>	LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO (R-A)
<b>ESTADO:</b>	VIGENTE
<b>NIVEL DE FORMACIÓN:</b>	TERCER NIVEL
<b>MODALIDAD:</b>	PRESENCIAL
<b>ASIGNATURA:</b>	MODELADO 3D
<b>PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:</b>	Periodo 2025 - 1S
<b>PROFESOR ASIGNADO:</b>	GABRIELA MARIBEL PUENTES OROZCO
<b>FECHA DE CREACIÓN:</b>	Riobamba, 20 de marzo de 2025
<b>FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:</b>	Riobamba, 28 de marzo de 2025



**1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:**

<b>CÓDIGO:</b>	DGP2209.7.4	
<b>NOMBRE:</b>	MODELADO 3D	
<b>SEMESTRE:</b>	SÉPTIMO SEMESTRE	
<b>UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):</b>	Unidad Profesional	
<b>CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):</b>	Formación Teórica	
<b>NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:</b>	16	
<b>NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	Aprendizaje en contacto con el docente	2,00
	Aprendizaje práctico-experimental	2,00
	Aprendizaje Autónomo	2,00
<b>TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:</b>	6,00	
<b>TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:</b>	96,00	

**2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:**

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO

**3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:**

La asignatura Modelado 3D, ubicada en el séptimo semestre de la carrera de Diseño Gráfico, tiene como objetivo formar a los estudiantes con técnicas y herramientas esenciales para la creación de modelos tridimensionales con fines artísticos y comerciales. Las competencias a adquirir incluyen el modelado, texturización, iluminación y renderizado de objetos y escenarios en un software especializado. Con un enfoque práctico y proyectual, el contenido de la asignatura promueve la creatividad y el pensamiento crítico en la resolución de problemas tridimensionales. Abarca ejes de formación del modelo educativo de la UNACH como: Emprendimiento; para identificar oportunidades y desarrollar proyectos innovadores, Inter y multidisciplinariedad; para integrar el modelado 3D con diferentes áreas del conocimiento, Tecnologías; para solventar situaciones personales y profesionales mediante el uso de recursos técnicos, e Innovación; para resolver problemas implementando soluciones creativas. Esta asignatura contribuye significativamente al perfil de egreso, dotando al estudiante de habilidades técnicas y artísticas para desenvolverse en sectores como la publicidad, el cine, la animación, el diseño industrial, y otros campos donde el modelado 3D es fundamental. Así mismo, la asignatura apoya la misión y visión de la carrera, preparando profesionales competentes que puedan enfrentarse a los desafíos del entorno laboral actual, con una sólida base en las nuevas tecnologías del diseño. En términos generales, esta cátedra se enfoca en el cumplimiento del cuarto objetivo de desarrollo sostenible que consiste en "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos".

**4. COMPETENCIA(S) DEL PERFIL EGRESO DE LA CARRERA A LA(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA:**

Competencia Genérica: Innovación. Genera ideas creativas, nuevas o renovadas en el diseño y creación de productos, servicios y prácticas inherentes a la demanda social y a la profesión. Competencia Específica: Manejo óptimo de paquetes gráficos. Determina los tratamientos óptimos para trabajos con base en imágenes mapa de bits y vectoriales, en proyectos bidimensionales y tridimensionales en entornos físicos, digitales e híbridos, evidenciando una actitud bio-conciente, intercultural e inclusiva.

**5. RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LO(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA**

- Desarrolla su potencial creativo mediante el diseño, organización y ejecución de actividades proyectuales, creativas e innovadoras, que contribuyan a formular innovaciones en concordancia con la Matriz Productiva y el Plan Nacional de Desarrollo vigente en su contexto laboral geográfico. - Aplica las competencias inherentes al manejo de herramientas digitales y software gráfico que le permita desarrollar procesos de digitalización, edición, reproducción, rasterización y distribución de contenidos propios de los proyectos visuales y audiovisuales en múltiples plataformas, aplicados en propuestas 2D y 3D en entornos físicos, virtuales e híbridos.

**6. UNIDADES CURRICULARES:**



<b>UNIDAD N°:</b>		1					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Introducción al 3D					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		18					
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Aplica principios de modelado 3D en proyectos de cine, videojuegos, arquitectura y productos tridimensionales.</p>							
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Planificar proyectos 3D utilizando los principios y procesos necesarios para la creación de propuestas tridimensionales de diferentes áreas de aplicación.</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
1.1. Encuadre Pedagógico • 1.1.1. Presentación de la asignatura. Acta de acuerdos y compromisos • 1.1.2. Socialización del sílabo de la asignatura • 1.1.3. Diagnóstico de conocimientos • 1.1.4. Charla de sensibilización respecto a la importancia de las tutorías académicas • 1.1.5. Charla de sensibilización respecto del proceso de evaluación docente y la necesidad de evaluar de manera objetiva. • 1.1.6. Charla de motivación a los estudiantes para participar en convocatorias de becas y ayudas académicas.	1	1	1	1	- Expositivo magistral - Charlas de sensibilización	Socialización acerca del debate pedagógico Evaluación Diagnóstica	Analiza el sílabo con sus respetivos temas y subtemas
1.2. Origen y desarrollo de las 3 dimensiones • 1.2.1. Historia del modelado 3D • 1.2.2. Aplicaciones del 3D: Cine, videojuegos, arquitectura y productos	1	1	1	1	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental. Exposiciones
1.3. Espacio tridimensional	2	2	2	2	- Clase magistral y entornos virtuales - Estructura para ejecución de taller manual	Taller de experiencia creativa manual	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
1.4. Proceso de modelado 3D	2	2	2	3	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Taller de modelado técnica manual



<b>TOTAL DE HORAS</b> (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	6	6	6	
<b>EVALUACIÓN:</b> En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.				
<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>		<b>Instrumentos</b>	
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño		Portafolio	
			Rúbrica	
	Observación		Ficha de trabajo individual y/o grupal	
	Pruebas		Cuestionarios	
Formativa	Resolución de Problemas		Proyecto	
	Evaluación de Desempeño		Portafolio	
			Rúbrica	
	Observación		Ficha de trabajo individual y/o grupal	
Sumativa	Pruebas		Cuestionarios	
	Resolución de Problemas		Proyecto	
	Evaluación de Desempeño		Portafolio	
			Rúbrica	
	Observación		Ficha de trabajo individual y/o grupal	



<b>UNIDAD N°:</b>		2					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Funciones del 3D					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		36					
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Crea escenarios reales o ficticios compuestos por objetos y elementos tridimensionales.</p>							
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Modelar objetos orgánicos y geométricos en un software especializado de 3D.</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
2.1. Interfaz del entorno 3D	2	2	2	4	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y compresión de material documental.
2.2. Creación y edición de objetos • 2.2.1. Mobiliario • 2.2.2. Alimentos • 2.2.3. Personajes animados • 2.2.4. Escenarios	2	2	2	5	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y compresión de material documental.
2.3. Edición de geometrías por vértices, bordes y caras	2	2	2	6	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y compresión de material documental.
2.4. Modificadores 3D	2	2	2	7	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y compresión de material documental.
2.5. Escultura y pintura • 2.5.1. Brochas básicas, secundarias y de deformación	2	2	2	8	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y compresión de material documental.
2.6. Addons y complementos	2	2	2	9	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y compresión de material documental.



<b>TOTAL DE HORAS</b> (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	12	12	12	
<b>EVALUACIÓN:</b> En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.				
<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>		
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño	Portafolio		
	Observación	Rúbrica		
	Pruebas	Ficha de trabajo individual y/o grupal		
	Resolución de Problemas	Cuestionarios		
Formativa	Evaluación de Desempeño	Proyecto		
	Observación	Portafolio		
	Pruebas	Rúbrica		
	Resolución de Problemas	Ficha de trabajo individual y/o grupal		
Sumativa	Evaluación de Desempeño	Cuestionarios		
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal		
	Pruebas	Cuestionarios		
	Resolución de Problemas	Proyecto		



<b>UNIDAD N°:</b>		3					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Materiales y texturas					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		24					
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Desarrolla entornos virtuales evidenciando dominio de herramientas de texturas y materiales.</p>							
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Añadir materiales y texturas a objetos tridimensionales obteniendo resultados personalizados para cada proyecto.</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
3.1. Socialización de la planificación de Investigación Formativa	1	1	1	10	Expositiva magistral	Socialización sobre los temas de investigación formativa	Analiza el proyecto de investigación formativa
3.2. Introducción a los materiales en Blender	1	1	1	10	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
3.3. Tipos materiales					- Expositiva magistral - Elaboración de Ficha de Análisis de Producto	Actividades grupales para análisis de productos	Exposiciones sobre análisis de productos
• 3.3.1. Materiales naturales	2	2	2	12			
• 3.3.2. Materiales artificiales							
3.4. Creación de materiales básicos	2	2	2	11	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
3.5. Sistemas de nodos en Blender					Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y comprensión de material documental.
• 3.5.1. ¿Cómo funcionan los nodos?							
• 3.5.2. Nodos de Materiales	2	2	2	13			
• 3.5.3. Nodos de Composición							
• 3.5.4. Nodos de Textura							
• 3.5.5. Nodos de Geometría							
<b>TOTAL DE HORAS</b> (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)		8	8	8			



**EVALUACIÓN:** En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.

<b>Tipos de Evaluación</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño	Portafolio
		Rúbrica
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal
	Pruebas	Cuestionarios
Formativa	Resolución de Problemas	Proyecto
	Evaluación de Desempeño	Portafolio
		Rúbrica
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal
Sumativa	Pruebas	Cuestionarios
	Resolución de Problemas	Proyecto
	Evaluación de Desempeño	Portafolio
		Rúbrica
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal



<b>UNIDAD N°:</b>		4					
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		Iluminación, cámaras y render					
<b>NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:</b>		18					
<p><b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.-</b> Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.</p> <p>- Desarrolla proyectos tridimensionales evidenciando dominio de herramientas de iluminación, cámara y render.</p>							
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN.-</b> Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden</p> <p>Crear entornos virtuales aplicando diferentes técnicas de iluminación en proyectos tridimensionales.</p>							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD			
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
4.1. Motores de renderizado • 4.1.1. Cycles • 4.1.2. Eevee	2	2	2	14	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y compresión de material documental.
4.2. Iluminación, cámaras y render	2	2	2	15	Clase magistral y entornos virtuales	Desarrollar actividades en el aula virtual, en escenarios experimentales o laboratorios.	Lectura, análisis y compresión de material documental.
4.3. Informe final de investigación formativa	2	2	2	16	Expositiva magistral	Actividades individuales y grupales	Elaboración de informe
<b>TOTAL DE HORAS</b> (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	6	6	6				
<p><b>EVALUACIÓN:</b> En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.</p>							
Tipos de Evaluación		Técnicas		Instrumentos			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño		Portafolio				
	Observación		Rúbrica				
	Pruebas		Ficha de trabajo individual y/o grupal				
	Resolución de Problemas		Cuestionarios				
Formativa	Evaluación de Desempeño		Proyecto				
	Observación		Portafolio				
	Pruebas		Rúbrica				
	Resolución de Problemas		Ficha de trabajo individual y/o grupal				
Sumativa	Evaluación de Desempeño		Cuestionarios				
	Observación		Portafolio				
	Pruebas		Rúbrica				
	Resolución de Problemas		Ficha de trabajo individual y/o grupal				



Resolución de Problemas	Proyecto
-------------------------	----------

**7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.**

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.

**8. METODOLOGÍA:**

**Metodología de enseñanza aprendizaje**

- Exposición de trabajos
- Clase Magistral
- Clase Invertida
- Estudio de Casos
- Demostraciones prácticas
- Vídeo foro
- Constructivista - Participativo
- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje por Descubrimiento
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Talleres

**Técnicas de enseñanza aprendizaje.**

- Pruebas:
- Observación:
- Resolución de Problemas:
- Evaluación de Desempeño:

**Recursos:**

- Computador
- Internet
- Aula virtual
- Bibliografía Especializada
- Red Social
- Videotutoriales
- Diapositivas
- TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento
- TIC - Tecnologías de la información y la comunicación

**9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:**

- Aula de clase
- Biblioteca Virtual
- Aula Virtual
- Ambientes Virtuales

**10. RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA:**

Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)	Nivel de Contribución: (ALTA – MEDIA-BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica principios de modelado 3D en proyectos de cine, videojuegos, arquitectura y productos tridimensionales.</li> </ul>		X		Personajes y entornos modelados manualmente.



<ul style="list-style-type: none"><li>• Crea escenarios reales o ficticios compuestos por objetos y elementos tridimensionales.</li></ul>	X			Modelado de escenarios 3D
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrolla entornos virtuales evidenciando dominio de herramientas de texturas y materiales.</li></ul>	X			Texturización de entornos virtuales
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrolla proyectos tridimensionales evidenciando dominio de herramientas de iluminación, cámara y render.</li></ul>	X			Proyecto tridimensional renderizado

## 11. BIBLIOGRAFÍA

<b>11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA</b>
<b>11.1.1 BÁSICA:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• La animación Selby Andrew Art Blume, S.L.</li><li>• Manual de modelado y animación con blender Suau Pablo Publicaciones Universidad de Alicante</li><li>• Blender Hess Roland Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya, S.A.)</li></ul>
<b>11.1.2 COMPLEMENTARIA:</b>
RODRIGUEZ Alberto, (2010), Proyectos de animación 3D, Anaya, multimedia.
<b>11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL</b>
<b>11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)</b>
<b>11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)</b>
<a href="https://docs.blender.org/manual/es/2.79/index.html">https://docs.blender.org/manual/es/2.79/index.html</a>
<b>11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)</b>
<a href="http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/181/cd/indice.htm">http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/181/cd/indice.htm</a> <a href="http://www.fiuxy.net/programas-gratis/3725799-descargar-gratis-efectos-especiales-con-blender.html">http://www.fiuxy.net/programas-gratis/3725799-descargar-gratis-efectos-especiales-con-blender.html</a> <a href="https://blender3drecursos.wordpress.com/tag/efectos-especiales-con-blender-2-6/">https://blender3drecursos.wordpress.com/tag/efectos-especiales-con-blender-2-6/</a> <a href="http://www.esi.uclm.es/www/cglez/fundamentos3D/01.Introduccion.html">http://www.esi.uclm.es/www/cglez/fundamentos3D/01.Introduccion.html</a>

## 12. PERFIL DEL DOCENTE:

Diseñadora Gráfica con formación de pregrado y posgrado en la Universidad Nacional de Chimborazo. Profesional con sólidos conocimientos en software de diseño y herramientas complementarias para la creación, edición y gestión de información. La experiencia en creatividad y gestión me ha permitido participar en proyectos para empresas de alcance nacional, como Supermercados Santa María, así como en el ámbito de la educación superior con la Universidad Nacional de Chimborazo.

En el campo de la investigación, cuento con experiencia en la redacción de artículos científicos y capítulos de libro, abordando temáticas vinculadas al Diseño Gráfico, la Creatividad, la Gestión de la comunicación visual y la Educación. He participado en proyectos de investigación aplicada y en eventos académicos, contribuyendo al fortalecimiento del vínculo entre las disciplinas proyectuales y la investigación científica.



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Mg. GABRIELA MARIBEL PUENTES OROZCO
	.....

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 20 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



c1ce9629-cade-4656-8943-  
e48a48781878

.....  
WILLIAM JAVIER QUEVEDO TUMALLI  
DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.</li></ul>	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	<ul style="list-style-type: none"><li>• Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.</li></ul>	35%	35%
Aprendizaje autónomo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.</li></ul>	30%	30%
<b>PROMEDIO</b>		<b>100%- 10</b>	<b>100%- 10</b>

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 7 de abril de 2025 a las 11:53:08  
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual