

**ANIMACIÓN 3D - 9794**  
**OFRECIDA EN SEMESTRE B - ES ELECTIVA**

Número de Créditos totales	Créditos de Práctica Pedagógica	Horas Teóricas presenciales	Horas Prácticas presenciales	Horas de trabajo independiente del estudiante	Horas Totales al semestre
3	1/3	0	4	4	144
<b>OBJETIVO GENERAL</b>			<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>		
<p>Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades para la construcción de recursos educativos digitales multimedia, específicamente en el campo de la animación tridimensional, utilizando software especializado para tal propósito.</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender conceptos, procedimientos, fundamentos y principios de animación tridimensionales dentro del proceso de desarrollo de materiales educativos digitales, tales como objetos de aprendizaje y software educativo.</li> <li>• Adquirir conocimientos, habilidades y actitudes en todo el proceso de desarrollo de animaciones tridimensionales desde el diseño de formas y modelado, hasta su finalización.</li> <li>• Conocer y aplicar las diferentes actividades que conlleva realizar, montar y producir proyectos de animación en 3D</li> <li>• Desarrollar la creatividad con las herramientas digitales de animación 3D en proyectos concretos.</li> </ul>		
<b>CONTENIDOS SINTÉTICOS</b>			<b>CONOCIMIENTOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA</b>		
<p>ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conceptos básicos del lenguaje audiovisual</li> <li>• Introducción a la animación 3D</li> <li>• Técnicas de animación 3D</li> </ul> <p>PROCESO DE LA ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proceso para crear una producción audiovisual</li> <li>• Características y funciones principales de entornos profesionales de animación</li> <li>• Interfaz y estructuras básicas</li> <li>• Técnicas de Diseño de formas y modelado</li> <li>• Animación y renderizado</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informática y educación: conceptos de aprendizaje, educación, enseñanza, pedagogía, metodología, didáctica.</li> <li>• TIC Para la educación: Competencias básicas para el uso de las TIC y particularmente las relacionadas con el manejo de computador, el software de ofimática y de la navegación en Internet</li> <li>• Teorías de Aprendizaje: Desarrollo cognitivo y procesos cerebrales.</li> <li>• Diseño gráfico y animación: Bases de diseño gráfico y animación, Manejo de vectores, Técnicas de generación de ideas</li> <li>• Facilidad de expresión oral</li> <li>• Redacción de textos, Lectura crítica y lectura comprensiva</li> <li>• Razonamiento cuantitativo</li> <li>• Comprender textos en Inglés</li> </ul>		