

**X CONVOCATORIA PARA LA REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE FORMACIÓN DOCENTE EN CENTROS,  
TITULACIONES Y DEPARTAMENTOS**

A. Datos generales de la actividad formativa.							
Título	<b>Curso Básico de Animación y Modelado 3D en Blender Orientado a la Docencia (7ª Edición)</b>						
Coordinación	Apellidos, Nombre	Gómez Campos, Francisco Manuel					
	Departamento	Electrónica y Tecnología de los Computadores					
	Email	fmgomez@ugr.es					
	Teléfonos						
Tipología	Tipología de la acción formativa:	Centro					X
		Titulación					
	Curso	Departamento					X
	Línea de formación a la que corresponde.	Línea 3.4 "Digitalización y virtualización de la docencia"					
Nivel de la formación.	Acción de formación básica						
Nº de plazas.	15						
Criterios de selección:	Por orden de petición. En el caso de que se supere el número de peticiones, se priorizará en los nuevos solicitantes a los que indiquen una aplicación práctica directa sobre asignaturas que imparten						
Horas.	Totales	50	Presenciales (de impartición de docencia)	30	No presenciales (de trabajo autónomo del alumno)	20	
	17/04/2023 – 26/04/2023						
<b>B. Planificación y metodología</b>							
Origen	<p>Blender 3D es software libre de código abierto que permite realizar modelado y animación 3D a nivel profesional sin la necesidad de pagar licencias de uso y con aplicación en el ámbito de la creación de contenidos audiovisuales, imágenes y modelos útiles para impresión 3D, realidad virtual y aumentada, entre otros. El curso se ha realizado en seis ediciones anteriores (desde 2010/11 hasta 2016/17, intercalado con versión avanzada para antiguos participantes en el curso 2014/15), siempre con un nivel alto de demanda.</p> <p>La metodología que se va a seguir será la realización de una serie de sesiones prácticas en aula con ordenadores usando el programa y desarrollando los contenidos, comenzando con el modelado 3D de objetos sencillos, seguido de la texturización (color de los objetos), la animación de la cámara y de los elementos de la escena, iluminación del entorno y finalmente montaje de vídeo y extensiones del programa.</p> <p>Terminada la serie de sesiones prácticas se dejará un tiempo (dos o tres semanas en principio) en las que los participantes desarrollarán un proyecto sencillo: un vídeo sobre un contenido de sus asignaturas, realizando una grabación de sonido en estudio para añadir</p>						

	<p>explicación a las imágenes. Pasado ese tiempo de trabajo no presencial, se fijará una última sesión de dos horas de duración donde se expondrán los proyectos realizados y servirá para compartir las experiencias personales de cada participante con el programa, con las dificultades que ha ido encontrando y cómo las ha resuelto.</p> <p>El ponente invitado mostrará la aplicación concreta que ha encontrado en el ámbito docente de lo aprendido en la última edición de este curso.</p>		
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manejar básicamente el programa Blender</li> <li>- Modelar tridimensionalmente cualquier objeto</li> <li>- Aplicar texturas a un objeto</li> <li>- Iluminar escenas</li> <li>- Controlar los movimientos básicos de objetos y de cámaras</li> <li>- Experimentar la edición de video con Blender, incluyendo grabación de audio de estudio.</li> <li>- Crear un modelo 3D o animación de contenido libre usando los procedimientos aprendidos</li> <li>- Introducción a la impresión 3D y programación en Blender (“scripting”)</li> </ul>		
<b>Planificación y Contenidos</b>	Sesión 1	Fecha	17/04/2023
		Hora	9:00 – 13:00
		Lugar de celebración	Facultad de Ciencias, Aula de Informática 04
		(Ponente	Francisco Manuel Gómez Campos
		Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	Interfaz del programa y nociones básicas
	Sesión 2	Fecha	17/04/2023
		Hora	16:00 – 20:00
		Lugar de celebración	Facultad de Ciencias, Aula de Informática O21
		Ponente	Francisco Manuel Gómez Campos
		Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	Modelado 3D. Nociones básicas.
	Sesión 3	Fecha	18/04/2023
		Hora	9:00 – 13:00
		Lugar de celebración	Facultad de Ciencias, Aula de Informática OS2
		Ponente	Francisco Manuel Gómez Campos
		Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	Materiales. Nociones básicas.
	Sesión 4	Fecha	19/04/2023
		Hora	9:00 – 13:00
		Lugar de celebración	Facultad de Ciencias. Aula de Informática OS2
		Ponente	Francisco Manuel Gómez Campos
		Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	Animación. Nociones básicas. Edición de vídeo.
Sesión 5	Fecha	25/04/2023	
	Hora	9:30 – 13:30	
	Lugar de celebración	Facultad de Ciencias. Aula de Informática O21	
	Ponente	Alexis Maldonado Ruiz	

	Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	Presentación del ponente invitado. Experiencia de uso de Blender en docencia en arqueología. Texturas en Blender.	
Sesión 6	Fecha	25/04/2023	
	Hora	16:00 – 20:00	
	Lugar de celebración	Facultad de Ciencias. Aula de Informática O21.	
	Ponente	Francisco Manuel Gómez Campos	
	Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	Iluminación. Otras utilidades.	
Sesión 7	Fecha	26/04/2023	
	Hora	9:30 – 13:30	
	Lugar de celebración	Facultad de Ciencias. Aula de Informática O21.	
	Ponente	Francisco Manuel Gómez Campos y Alexis Maldonado Ruiz	
	Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	Introducción a la impresión 3D. Programación en Blender	
Sesión 8	Fecha	A determinar por los participantes	
	Hora	Dos horas por determinar	
	Lugar de celebración	Facultad de Ciencias	
	Ponente	Francisco Manuel Gómez Campos	
	Contenidos específicos a desarrollar en la sesión	Presentación de proyectos	