

EXPLORADORES 3D CON BLENDER: MODELADO Y ANIMACIÓN



DIRIGIDO

Niños y adolescentes de 9 a 12 años interesados en el arte digital, la tecnología y la animación 3D. Ideal para quienes disfrutan creando personajes, escenarios y dando vida a sus ideas en el mundo virtual.



MODALIDAD

Presencial, ambientes OTI (antes CTIC). Ingreso por la Puerta N°5 de la UNI.



HORARIO

Martes y jueves, de 2:00 p.m. a 4:00 p.m.

DURACIÓN: 18 HORAS | SESIONES: 9



METODOLOGÍA

Sesiones teórico-prácticas con enfoque creativo y dinámico:

- Aprendizaje paso a paso dentro del programa Blender 3D.
- Proyectos prácticos en cada clase.
- Modelado, texturizado, iluminación y animación de personajes y objetos.
- Presentación final de un mini corto animado 3D.

() Sujeto a cambios según desarrollo del curso.*



OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad y pensamiento espacial de los estudiantes.
- Introducirlos al mundo del modelado y animación digital desde cero.
- Fomentar la lógica, la concentración y el trabajo artístico en equipo.
- Motivar su curiosidad por la tecnología, el arte y los videojuegos.



() Imagen referencial*



DOCENTE*

• Alex Rubén Aragón Calixto
Artista digital y especialista en modelado 3D y animación con Blender.

() La Universidad se reserva el derecho de cambiar algún docente por contingencias inesperadas.*



CERTIFICACIÓN

Al término del taller, el alumno obtendrá un Certificado con mención en **"EXPLORADORES 3D CON BLENDER: MODELADO Y ANIMACIÓN"** a nombre de la Universidad Nacional de Ingeniería, por haber aprobado de manera satisfactoria el taller.



www.ctic.uni.edu.pe

EXPLORADORES 3D CON BLENDER: MODELADO Y ANIMACIÓN



TEMARIO

INTRODUCCIÓN AL MUNDO 3D Y BLENDER

SESIÓN 1

DESCUBRE EL
UNIVERSO DIGITAL Y
APRENDE A
MOVERTE EN ÉL

- ¿Qué es el 3D? Introducción al entorno de Blender.
- Navegación básica: orbitar, mover y escalar objetos.
- Interfaz del programa y primeros pasos en la vista 3D.

MODELADO BÁSICO I: FORMAS Y TRANSFORMACIONES

SESIÓN 2

APRENDE A DAR
FORMA A TUS IDEAS
EN EL ESPACIO 3D

- Uso de herramientas G, R y S (mover, rotar, escalar).
- Diferencia entre modo Objeto y modo Edición.
- Creación de figuras simples con primitivas.

MODELADO BÁSICO II: CONSTRUYE TU PERSONAJE

SESIÓN 3

CREA TU PRIMER
PERSONAJE LOW
POLY PASO A PASO

- Edición de mallas: vértices, aristas y caras.
- Extrusión y modificación de formas.
- Proyecto: modelado de personaje "Low Poly".

MATERIALES Y COLOR: ¡DANDO VIDA A TU CREACIÓN!

SESIÓN 4

APRENDE A
COLOREAR,
TEXTURIZAR Y DAR
ESTILO A TUS
MODELOS

- Aplicación de materiales y texturas básicas.
- Colores, brillos y propiedades visuales.
- Proyecto: colorear y texturizar los modelos creados.

ILUMINACIÓN Y CÁMARA: ESCENAS QUE IMPRESIONAN

SESIÓN 5

ILUMINA Y
ENCUADRA TUS
ESCENAS COMO UN
VERDADERO
DIRECTOR

- Tipos de luces (punto, sol, área).
- Configuración de la cámara y encuadre.
- Proyecto: iluminar y componer una escena 3D.





TEMARIO

RENDERIZADO: EL TOQUE FINAL

SESIÓN
6

CONVIERTE TU
ESCENA EN UNA
IMAGEN REALISTA

- Qué es el renderizado (Eevee vs Cycles).
- Configuración de salida e imagen final.
- Proyecto: generar un render de alta calidad.

INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN

SESIÓN
7

HAZ QUE TUS
OBJETOS COBREN
VIDA EN
MOVIMIENTO

- Uso de keyframes (posición, rotación y escala).
- Principios básicos de animación.
- Proyecto: animar un objeto o pelota rebotando.

ANIMACIÓN AVANZADA: CÁMARA Y ESCENA

SESIÓN
8

DA MOVIMIENTO A
CÁMARAS, OBJETOS
Y ESCENARIOS

- Movimiento de cámara y animación de objetos.
- Creación de un mini corto animado.
- Exportación en formato video.

PROYECTO FINAL Y PRESENTACIÓN

SESIÓN
9

DEMUESTRA TU
CREATIVIDAD Y
PRESENTA TU CORTO
3D

- Elaboración del corto final (1 a 2 minutos).
- Presentación de proyectos



EXPLORADORES 3D CON BLENDER: MODELADO Y ANIMACIÓN



PROCESO DE INSCRIPCIÓN

Para realizar su inscripción su deberá enviar los siguientes documentos al email:
talleres.oti@uni.edu.pe
Asunto del correo: Inscripción – [Nombre del Programa]
Mensaje del correo: [Nombre y Apellido] [DNI]

1. Completar la Ficha de Inscripción virtual y tomar captura al finalizar el llenado.
2. Aceptar el Reglamento de Términos y Condiciones de los Talleres de verano 2026
3. Copia simple del DNI (Legible)
4. Voucher de pago

NOTA: Una vez enviado los documentos deberá esperar la confirmación de respuesta de su matrícula.



DESCUENTOS

POR PRONTO PAGO*

10%

COMUNIDAD UNI**

15%

INSCRIPCIÓN DE
3 TALLERES A MÁS

20%

NOTA: Los descuentos no son acumulables.
(*) Válido hasta el 30 de diciembre 2025.
(**) Aplica para familiares (Hijos o hermanos) del personal administrativo, alumnos y docente UNI.



MODALIDADES DE PAGO



Banco de Crédito



Aceptamos todas las tarjetas

PASO 1: Solicita a un asesor de ventas de la Unidad de Capacitación activar el ID personal. Indicando los siguientes datos: nombre y apellidos, número de documento de identidad (DNI o pasaporte), correo electrónico, número de celular y monto a pagar.

(*) En el caso de requerir factura, se solicitará los siguientes adicionales: R.U.C, Razón Social, Domicilio Fiscal y correo electrónico donde se enviará dicha factura.

PASO 2: Procede a realizar el pago a través de los siguientes canales de pagos autorizados.



Banca móvil

Selecciona la opción: **"PAGAR SERVICIO"**
Escribe en el buscador por Empresa o Servicio:
"Universidad Nacional de Ingeniería"
Elige la opción de Universidad Nacional de Ingeniería
"PAGO ESTUDIANTES"
Coloca tus datos personales: DNI / pasaporte / RUC
y ¡Listo, pago realizado!



Pago en Niubiz

Recibirá **automáticamente un correo electrónico con el enlace** para realizar el pago en línea.

NOTA: Durante la semana del Examen de Admisión UNI 2026-1 las clases podrán ser canceladas o reprogramadas programadas.



COMUNÍCATE CON UN ASESOR

WhatsApp (Solo mensajes) +51 939 253 667
talleres.oti@uni.edu.pe
Unidad de Capacitación
Oficina de Tecnologías de la Información



www.ctic.uni.edu.pe