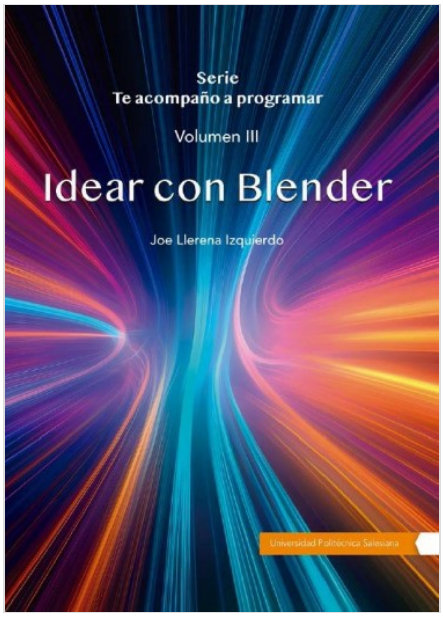
Idear con Blender

Volumen III

Autor
Joe Frand Llerena Izquierdo



Sinopsis

El tercer volumen de la Serie “Te acompaño a programar” tiene como objetivo enseñar a los jóvenes Blender en sus primeros años de estudios universitarios. “Idear en Blender” ofrece contenidos introductorios sobre el uso de la herramienta mediante ingeniosos trabajos. El texto se estructura en cinco capítulos que se convierten en prácticas de laboratorio. Este volumen presenta ejercicios prácticos resueltos y desarrollados por el autor, haciendo uso del análisis, diseño, desarrollo y creatividad utilizando las herramientas del programa Blender. Además, sigue el currículo de la asignatura de Geometría Espacial en la carrera de Diseño Multimedia, diseñado por profesores que pertenecen al Claustro de Computación Aplicada y Metodologías de la Computación (CAMC) de la sede Guayaquil de la Universidad Politécnica Salesiana quienes, motivados por el progreso en el desempeño académico de sus estudiantes, han seleccionado temas significativos complementarios para el aprendizaje de Geometría Espacial. Animamos a todas y a todos a ser perseverantes y entusiastas en su proceso de aprendizaje con este libro

Impreso

Año de publicación: 2023

Presentación: Trade paperback (EE.UU) (Libro)

Tamaño: 30 x 21 x 1 cm

Número de páginas del contenido principal: 149 Páginas

ISBN13: 978[illegible]

$25 USD



Sobre el autor

Joe Frand Llerena Izquierdo

Joe Frand Llerena Izquierdo (Guayaquil - Ecuador, 1975).

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Guayaquil - Ecuador), es Ingeniero en Computación de la Escuela Superior Politécnica del Litoral y cuenta con una Maestría en Sistemas de Información Gerencial. También cuenta con una Maestría en Administración de Empresas y una Maestría en Ciencias de la Educación de la Universidad Politécnica Salesiana. Desde 1995 se ha dedicado a la docencia en instituciones de educación media y superior, y actualmente es profesor de la Universidad Politécnica Salesiana en Ecuador. Es investigador de la sede Guayaquil, en la Carrera de Ingeniería en Computación. Es miembro de la Sección Ecuador del IEEE Región 9 desde el 2008. Junto a los jóvenes de las carreras de ingeniería, ha participado en la creación de la Rama Estudiantil IEEE de la sede Guayaquil en la Universidad Politécnica Salesiana en el 2009. Es miembro de la IEEE Computer Society y miembro de la IEEE Education Society. Fue coordinador de Actividades Estudiantiles Universitarias (SAC) de la Sección IEEE R9 Ecuador de 2010 a 2012. Desde 2014, coordina el Grupo de Investigación en Enseñanza y Aprendizaje de Ciencias de la Ingeniería (GIEACI) de la Universidad Politécnica Salesiana en Guayaquil, Ecuador. Desde 2019, pertenece al Grupo de Innovación Educativa sobre Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje Gie-Ticea. En 2023, alcanzó el rango honorario de Miembro Senior, otorgado por los Miembros Profesionales del IEEE en reconocimiento a su excelencia técnica y profesional.



Palabras clave

Blender; Programación; Modelado 3d; Software; Educación universitaria; Jóvenes; Enseñanza; Gráficos digitales; Desarrollo de software

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen