

## UNIVERSIDAD NACIONAL TECNOLÓGICA DE LIMA SUR ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA DE SISTEMAS

## PLAN DE CLASE Nº 13

Asignatura: ALGORITMOS DE COMPUTACION GRAFICA   Semestre académico: 2022-1							
Evidencia de Final de Unidad : Al terminir la Unidad el alumno podrá implementar diferentes modelados en textura en 3D usando motor gráfico.  Temas: Mapacido y texturizado:  Duración de la sesión: 2 horas sinc / 3 horas sinc / 2 horas sinc / 3 ho	Asignatura	ALGORITMOS DE COMPUTACION GRAFICA		Semestre académico: 2022-l			
At terminal ral unfidad el alumno podr'a implementar diferentes modelados en textura en 3D usando motor gráfico.   Duración de la sesión: 2 horas asinc / 2 horas sinc / 3 horas asinc / 2 horas sinc / 3 horas asinc / 2 ho	Unidad: Te	kturas y radicación de la luz					
Processor Didácticos   Tipo de Interacción   Processor Didácticos   P	Al terminar	la Unidad el alumno podrá implementar diferentes	modelados en te	xtura en 3D usando motor gráfico.			
Timpo (minutos)  Procesos Didácticos  Tipo de interacción (minutos)  Motivación  Que los alumnos desarrollen mapeado y texturizado de mapas de bits en phyton.  Recoger saberes previos  Que los alumnos argumenten sobre la importancia del mapeado y texturizado y su aplicación práctica.  Por para la videconferencia (Meet)  Sincrona (Meet)  Concepto de mapeado y texturizado con Phyton.  Laboratorio:  Utilización práctica mapeado y texturizado.  - Aplicación práctica mapeado y texturizado.  - Procesamiento de información  Verificar el logro del aprendizaje, con ejercicios prácticos y productivos.  - Aplicación transferencia  - Metacognición  Netacognición  Netacognición  Netacognición  Netacognición  Pisar Digital.  - Cinat (Laboratorio:  - Utilización del phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización del phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización del phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización del phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización del phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización del phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización del phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización del phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización del phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización de phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización de phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Utilización de phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Laboratorio:  - Utilización de phyton, para generar mapeado y texturizado.  - Los alumnos revisan los materiales subidos previamente al aula virtual.  - Equipos: Computador.  - Sofware: Gogle Colab ((Librerias gráficas))  - Plataforma de auda virtual  - Foros  - Presentacion  - Tareas  - Guisa  - Guisa  - Guisa  - Foros  - Presentacion  - Tareas  - Guisa  - Guisa  - Guisa  - Colectivo  - Equipos: Computador.  - Sofware: Gogle Colab (Librerias gráficas)  - Plataforma de auda virtual  - Foros  - Presentacion  - Tareas  - Guisa  - Guisa  - Guis	Temas: Ma	peado y texturizado.					
Motivación   Que los alumnos desarrollen mapeado y texturizado de mapas de bits en phyton.   Recoger saberes previos   Que los alumnos argumenten sobre la importancia del mapeado y texturizado de mapas de bits en phyton.   Recoger saberes previos   Que los alumnos argumenten sobre la importancia del mapeado y texturizado y su aplicación práctica.   Conflicto cognitivo por medio de preguntas retadoras.   Sincrona (Meet)   Asincrona (Meet)   Portana de la mapeado y texturizado.   Porcesamiento de información   Verificar el logro del aprendizaje, con ejercicios prácticos y productivos.   Aplicación/ transferencia   Metacognición	Duración d	e la sesión: 2 horas asinc / 2 horas sinc (4)		Fecha:11/07/2022 Lunes			
Out los alumnos desarrollen mapeado y texturizado de mapas de bits en phyton.      Recoger saberes previos  Que los alumnos argumenten sobre la importancia del mapeado y texturizado y su aplicación práctica.      Conflicto cognitivo por medio de preguntas retadoras.      Procesamiento de información  Verificar el logro del aprendizaje, con ejercicios prácticos y productivos.      Aplicación/ transferencia      Metacognición      Metacognición  NP  BIBLIOGRAFÍA PARA LA SESIÓN      Sene C. K. Introduction to Computing with Geometry. Departament of Computer Sciencie. Michigan technological University      Visionar el video sobre mapaedo y texturizado y los alumnos opinan sobre el tema.      Visionar el video sobre mapaedo y texturizado on la pregunta recipio del mapeado y texturizado para los ingenieros de sistemas?      Concepto de mapeado y texturizado.      Aplicación práctica mapeado y texturizado con Phyton.  Laboratorio:      Vilización práctica mapeado y texturizado con Phyton.  Laboratorio:      Otas alumnos revisan los materiales subidos previamente al aula virtual.      Desarrollan una aplicación en phyton para generar mapeado y texturizado y argumentan sobre su importancia.      Supieren nuevas y mejores aplicaciones de lo aprendido.  CIERRE:      See considera una nota de autoevaluación por grupo.      Los alumnos anaizan que capacidades he desarrollado con el proyecto.      Sincona  BIBLIOGRAFÍA PARA LA SESIÓN      Sene C. K. Introduction to Computing with Geometry. Departament of Computer Sciencie, Michigan technological University		Procesos Didácticos		Actividades del estudiante		Requerimientos (materiales y recursos)	
Verificar el logro del aprendizaje, con ejercicios prácticos y productivos.  • Aplicación/ transferencia  • Metacognición  Nº  BIBLIOGRAFÍA PARA LA SESIÓN  Shene C. K. Introduction to Computing with Geometry. Departament of Computer Sciencie. Michigan technological University  • Los alumnos revisan los materiales subidos previamente al aula virtual.  • Los alumnos revisan los materiales subidos previamente al aula virtual.  • Los alumnos revisan los materiales subidos previamente al aula virtual.  • Los alumnos revisan los materiales subidos previamente al aula virtual.  • Plataforma de aula virtual.  • Foros  • Presentacion  • Tareas  • Guias  Web sites relacionados a la asignatura para investigar temas de actualidad.	120′	Que los alumnos desarrollen mapeado y texturizado de mapas de bits en phyton.  • Recoger saberes previos  Que los alumnos argumenten sobre la importancia del mapeado y texturizado y su aplicación práctica.  • Conflicto cognitivo  Generar conflicto cognitivo por medio de		<ul> <li>Visionar el video sobre mapaedo y texturizado y los alumnos opinan sobre el tema.</li> <li>Teoría:         <ul> <li>El docente genera un conflicto cognitivo con la pregunta "Cual es la importancia del mapeado y texturizado para los ingenieros de sistemas?</li> </ul> </li> <li>Concepto de mapeado y texturizado.</li> <li>Aplicación práctica mapeado y texturizado con Phyton.</li> <li>Laboratorio:</li> </ul>	Individual	Uso de la plataforma Google meet PPT para la videoconferencia Laboratorio: Uso de la plataforma Google meet PPT para la videoconferencia Equipos: Computador. Sofware: Phyton y librerías gráficas. Plataforma de comunicación Pizarra Digital. Chat Evaluación online	
O1 Shene C. K. Introduction to Computing with Geometry. Departament of Computer Sciencie. Michigan technological University	120′	Verificar el logro del aprendizaje, con ejercicios prácticos y productivos.  • Aplicación/ transferencia		<ul> <li>Los alumnos revisan los materiales subidos previamente al aula virtual.</li> <li>Desarrollan una aplicación en phyton para generar mapeado y texturizado y argumentan sobre su importancia.</li> <li>Sugieren nuevas y mejores aplicaciones de lo aprendido.</li> <li>CIERRE:</li> <li>Se considera una nota de autoevaluación por grupo.</li> <li>Los alumnos anaizan que capacidades he desarrollado con el</li> </ul>		Sofware: Google Colab (Librerias gráficas)     Plataforma de aula virtual	
	N!	2		BIBLIOGRAFÍA PARA LA SESIÓN			
02 Ribelles J & Lopez A. Informática Gráfica. Primera edición, 2015 ISBN: 978-84-16356-29-4	01	Shene C. K. Introduction to Computing	Shene C. K. Introduction to Computing with Geometry. Departament of Computer Sciencie. Michigan technological University				
	02	Ribelles J & Lopez A. Informática Gráfic	ca. Primera edició	n, 2015 ISBN: 978-84-16356-29-4			