



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-I		
Unidad: Texturas y radicación de la luz					
Evidencia de Final de Unidad: Al terminar la Unidad el alumno podrá implementar diferentes modelados en textura en 3D usando motor gráfico.					
Temas: Mapeado y texturizado.					
Duración de la sesión: 2 horas asinc / 2 horas sinc (4)			Fecha:11/07/2022 Lunes		
Tiempo (minutos)	Procesos Didácticos	Tipo de interacción	Actividades del estudiante	Organización del grupo	Requerimientos (materiales y recursos)
120'	<ul style="list-style-type: none">● Motivación Que los alumnos desarrollen mapeado y texturizado de mapas de bits en phyton. <ul style="list-style-type: none">● Recoger saberes previos Que los alumnos argumenten sobre la importancia del mapeado y texturizado y su aplicación práctica. <ul style="list-style-type: none">● Conflicto cognitivo Generar conflicto cognitivo por medio de preguntas retadoras.	Sincrona (Meet)	INICIO: <ul style="list-style-type: none">• Visionar el video sobre mapaedo y texturizado y los alumnos opinan sobre el tema. Teoría: <ul style="list-style-type: none">• El docente genera un conflicto cognitivo con la pregunta “Cual es la importancia del mapeado y texturizado para los ingenieros de sistemas? <ul style="list-style-type: none">• Concepto de mapeado y texturizado. <ul style="list-style-type: none">• Aplicación práctica mapeado y texturizado con Phyton. Laboratorio: <ul style="list-style-type: none">• Utilización de phyton, para generar mapeado y texturizado.	Individual	Teoria: <ul style="list-style-type: none">• Uso de la plataforma Google meet• PPT para la videoconferencia Laboratorio: <ul style="list-style-type: none">• Uso de la plataforma Google meet• PPT para la videoconferencia• Equipos: Computador.• Software: Phyton y librerías gráficas.• Plataforma de comunicación<ul style="list-style-type: none">• Pizarra Digital.• Chat• Evaluación online Guia de Laboratorio
120'	<ul style="list-style-type: none">● Procesamiento de información Verificar el logro del aprendizaje, con ejercicios prácticos y productivos. <ul style="list-style-type: none">● Aplicación/ transferencia <ul style="list-style-type: none">● Metacognición	Asincrona (Aula)	DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none">• Los alumnos revisan los materiales subidos previamente al aula virtual.• Desarrollan una aplicación en phyton para generar mapeado y texturizado y argumentan sobre su importancia. Sugieren nuevas y mejores aplicaciones de lo aprendido. CIERRE: <ul style="list-style-type: none">• Se considera una nota de autoevaluación por grupo.• Los alumnos anaizan que capacidades he desarrollado con el proyecto.	Colectivo	<ul style="list-style-type: none">• Equipos: Computador.• Software: Google Colab (Librerías gráficas)• Plataforma de aula virtual<ul style="list-style-type: none">• Foros• Presentacion• Tareas• Guias Web sites relacionados a la asignatura para investigar temas de actualidad.
Nº	BIBLIOGRAFÍA PARA LA SESIÓN				
01	Shene C. K. Introduction to Computing with Geometry. Departament of Computer Scieencie. Michigan technological University				
02	Ribelles J & Lopez A. Informática Gráfica. Primera edición, 2015 ISBN: 978-84-16356-29-4				