



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE COMPUTACIÓN Y SIMULACIÓN DE SISTEMAS
TALLER 6



Facilitador: Ing. Samuel Jiménez

Asignatura: Sistemas gráficos

A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA: Módulo 2: Blender

B. TEMAS:

- **Conociendo el entorno de Blender**

C. OBJETIVO(S):

- ✓ Conocer los comandos básicos dentro del entorno de Blender
- ✓ Aplicación de colores a los objetos

D. METODOLOGÍA:

- ✓ Fomentar el trabajo en equipo.
- ✓ Incentivar y estimular el aprendizaje activo del alumno a través de actividades de búsqueda de información, realización y exposición de trabajos individuales o en grupo.
- ✓ Establecer espacios de aprendizaje que fomenten la convivencia, al compartir experiencias unos con otros.
- ✓ Desarrollo de la capacidad del pensamiento crítico.
- ✓ Reflexión sobre sí mismo y el propio aprendizaje.

E. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:

El taller debe contener los siguientes requerimientos:

Deben subir el formato de Blender a la plataforma Moodle



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES
DEPARTAMENTO DE COMPUTACIÓN Y SIMULACIÓN DE SISTEMAS
TALLER 6



Enunciado:

Una vez repasado los detalles y conocimientos básicos de blender, simulen la siguiente imagen. Deben hacer que el grifo muestre fluido de líquido.



F. EVALUACIÓN:

Rubricas	Puntuación	Observación
Imagen renderizada	50%	Renderizado
Colores	20 %	Sin errores en el programa
Pautas Estipuladas	10 %	Seguir las indicaciones establecidas por el profesor
Creatividad	10 %	Colores, imaginación, detalles, entre otros
Iniciativa	10 %	Iniciativa del estudiante

Fecha de Entrega: 7/11/2022