

Formato de Planificación Docente								
Unidad Curricular: AVANCES TECNOLÓGICOS	Area de Conocimiento: SISTEMAS	Docente: ARGENIS RODRIGUEZ	C.I: 21004151 TLF: 0424-4036571	Escuela Adscrita: ANALISIS DE SISTEMAS	Semestre: 4	Horas Semanales: 4		
Competencias Aplica de acuerdo a la línea de investigación en el área de análisis de sistemas, la metodología estructurada para el desarrollo de sistemas								
Unidad Integrada	Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Presencial y Virtual	Indicadores de Logros.	Evidencias de Logros.	Criterios de Logros.	Ponderación.	Recursos Didácticos e Instrumentos de Evaluación.	Lapso.	Sem
Introducción a las Tecnologías Disruptivas	Clase presencial:Clases presenciales y foro en línea. ¿Qué son las tecnologías disruptivas? Ejemplos actuales (IA, Blockchain, IoT).	Participa activamente en debates sobre el impacto tecnológico.	Discusión sobre casos reales y elaboración de un resumen crítico.	Muestra interés y motivación por aprender las tecnologías disruptivas	0%	Guías y ejercicios publicados en medios digitales	Martes 25/08/2026	1
introduccion a Motores Graficos	Clase presencial: Exploración de interfaces. Taller práctico: Conceptos básicos de renderizado y física.	dentifica los principales motores gráficos (Unity, Unreal) y sus aplicaciones.	Cuadro comparativo de motores gráficos y primera práctica en el editor.	Demuestra dominio técnico inicial y capacidad de análisis de herramientas.	0%	Guías y tutoriales publicados en medios digitales	Martes 01/09/2026	2
Motores Graficos: Godot Engine	Clase presencial:herramientas de Godot engine para entornos virtuales	Implementa motores graficos para el desarrollo de entornos virtuales en 2D	-Descripcion de conceptos basicos de sprite, escena, animaciones, objetos, entidades	Demuestra capacidad en programacion c++ y motores graficos	5%	informe	Martes 08/09/2026	3

Motores Graficos: Agentes	Clase presencial: uso de herramientas de godot para programar agentes de IA en un entorno virtual como un videojuegos	-Identifica direntes tipos de IA en motores graficos -Maquina de estado finitos. -Identifica los pasos para prograar un agente	-Descripcion de Principios de la IA en motores graficos	Identifica principios de IA en motores graficos	5%	Trabajo Practico	Martes 15/09/2026	4	
	Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Presencial y Virtual	Indicadores de Logros.	Evidencias de Logros.	Criterios de Logros.	Ponderación.	Recursos Didácticos e Instrumentos de Evaluación.			
Motores Graficos: Godot Engine	Clase presencial: Introducción a la arquitectura de Nodos y Escenas. Demostración de scripting básico (GDScript).	Comprende la estructura jerárquica de Godot y el funcionamiento de su sistema de señales.	Creación de una escena básica con interacción simple de objetos.	Aplica correctamente la lógica de nodos y demuestra manejo del entorno de trabajo.	0%	Guías y ejercicios publicados en medios digitales	Martes 22/09/2026	5	
Presentacion y Defensa de un juego en Godot Engine	Clase presencial:Mini Proyecto de Godot Engine	-Identifica casos practicos donde se utilizaron las herramientas de godot	Realizacion de ejercicios practicos en godot engine	Demuestra capacidad en la utilizacion de godot engine	20%	Trabajo Practico: Mini Proyecto	Martes 29/09/2026	6	
Cloud Computing	Clase presencial: modelos de servicio (IaaS, PaaS, SaaS) y tipos de nube (Pública, Privada, Híbrida).	Explora servicios cloud con autonomía.	Tutoriales en línea, ejercicios guiados, servicios como Google Cloud, AWS Educate.	Tutoriales en línea, ejercicios guiados, servicios como Google Cloud, AWS Educate.	0,00%	Guías y ejercicios publicados en medios digitales	Martes 06/10/2026	7	

Cloud Computing	Clase presencial: modelos de servicio (IaaS, PaaS, SaaS) y tipos de nube (Pública, Privada, Híbrida).	Explora servicios cloud con autonomía.	Tutoriales en línea, ejercicios guiados, servicios como Google Cloud, AWS Educate.	Tutoriales en línea, ejercicios guiados, servicios como Google Cloud, AWS Educate.	10,00%	trabajo Practico	Martes 13/10/2026	8	Segundo Corte
Unidad Integrada	Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Presencial y Virtual	Indicadores de Logros.	Evidencias de Logros.	Criterios de Logros.	Ponderación.	Recursos Didácticos e Instrumentos de Evaluación.	Lapso.	Sem	
Deep Learning: Introduccion	Clase presencial: ¿Qué es?, redes neuronales artificiales, perceptrón multicapa.	Explicación visual. ¿Qué es Deep Learning? Red Neuronal Artificial vs Convolutcional.	Elabora esquemas conceptuales claros.	Sintetiza y comunica visualmente conceptos complejos.	0,00%	Guías y ejercicios publicados en medios digitales	Martes 20/10/2026	9	
Trabajo Practico: Motores graficos	Clase presencial: ¿Qué es?, redes neuronales artificiales, perceptrón multicapa.	Explicación visual. ¿Qué es Deep Learning? Red Neuronal Artificial vs Convolutcional.	Elabora esquemas conceptuales claros.	Sintetiza y comunica visualmente conceptos complejos.	20,00%	trabajo practico: Mini proyecto	Martes 27/10/2026	10	
Inteligencia Artificial: keras	Clase presencial: ¿Qué es Keras? Arquitectura, instalación, entorno.	Explicación sobre implementación correctamente un modelo simple.	Script funcional desde la documentación de Keras con resultados y métricas.	Demuestra capacidad de trabajo en Equipo y Desarrollo del Software	0,00%	Guías y ejercicios publicados en medios digitales	Martes 3/11/2026	11	
Inteligencia Artificial: keras	Clase presencial: ¿Qué es Keras? Arquitectura, instalación, entorno.	Explicación sobre implementación correctamente un modelo simple.	Script funcional desde la documentación de Keras con resultados y métricas.	Demuestra capacidad de trabajo en Equipo y Desarrollo del Software	0,00%	Guías y ejercicios publicados en medios digitales	Martes 10/11/2026	12	
Proyecto 1	Clase presencial: ¿Qué es Keras? Arquitectura, instalación, entorno.	Explicación sobre implementación correctamente un modelo simple.	Script funcional desde la documentación de Keras con resultados y métricas.	Demuestra capacidad de trabajo en Equipo y Desarrollo del Software	20,00%	Proyecto 1	Martes 17/11/2026	13	
Inteligencia Artificial:Machine learning	Clase presencial: Diferencia entre ML y IA, tipos de aprendizaje (supervisado, no supervisado, reforzado).	Realiza aportes sobre aplicaciones de ML en la vida real.	Rreflexión sobre ejemplos en salud, transporte, etc.	Participación activa y comprensión del Machine Learning	0,00%	Guías y ejercicios publicados en medios digitales	Martes 24/11/2026	14	

	Inteligencia Artificial: Machine learning	Clase presencial: Diferencia entre ML y IA, tipos de aprendizaje (supervisado, no supervisado, reforzado).	Realiza aportes sobre aplicaciones de ML en la vida real.	Rreflexión sobre ejemplos en salud, transporte, etc.	Participación activa y comprensión del Machine Learning	0,00%	Guías y ejercicios publicados en medios digitales	Martes 01/12/2026	15	
	Proyecto Final	Presentación final de la aplicacion web, Documentacion y defensa	Participa en la entrega final del proyecto	Desarrollo y entrega del aplicacion web en .net framework	Demuestra capacidad en la resolución de problemas de programación POO	20,00%	Presentación y defensa del proyecto	Martes 08/12/2026	16	Tercer Corte
						100,00%				