

Curso Académico: ( 2019 / 2020 )

Fecha de revisión: 23-04-2020

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: BERLANGA DE JESUS, ANTONIO

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 5 Cuatrimestre : 2

**REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)**

Álgebra lineal, Estructuras de Datos y Algoritmos

**OBJETIVOS**

Competencias Generales

- Análisis (PO a)
- Abstracción (PO a)
- Resolver problemas (PO c)
- Capacidad para aplicar conceptos teóricos (PO c)

Competencias Específicas:

- Cognitivas

1. Conocer los algoritmos involucrados en las técnicas de computación gráfica (PO a)
2. Conocer los componentes hardware y software de un sistema de computación gráfica (PO c)

- Procedimentales/Instrumentales

3. Conocer los fundamentos del software que se utiliza para el desarrollo de sistemas de modelado y generación de gráficos (PO j)

- Actitudinales

4. Capacidad para manejar el software gráfico para realizar los ejercicios propuestos (PO k)
5. Capacidad para trabajar en grupo y resolver los ejercicios propuestos (PO d)
6. Capacidad para generar imágenes realistas usando técnicas basadas en la simulación física de la luz (PO e)

Competencias específicas del área de computación:

¿ CECC1. Capacidad para tener un conocimiento profundo de los principios fundamentales y modelos de la computación y saberlos aplicar para interpretar, seleccionar, valorar, modelar, y crear nuevos conceptos, teorías, usos y desarrollos tecnológicos relacionados con la informática.

¿ CECC3. Capacidad para evaluar la complejidad computacional de un problema, conocer estrategias algorítmicas que puedan conducir a su resolución y recomendar, desarrollar e implementar aquella que garantice el mejor rendimiento de acuerdo con los requisitos establecidos.

¿ CECC6. Capacidad para desarrollar y evaluar sistemas interactivos y de presentación de información compleja y su aplicación a la resolución de problemas de diseño de interacción persona computadora.

**DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA**

1. Operaciones y técnicas gráficas básicas en dispositivos
2. Evaluación de arquitecturas hardware para informática gráfica.
3. Algoritmos básicos de generación y transformación
4. Optimización de algoritmos
5. Modelos de Color y 3D
6. Técnicas de Realismo

## 7. Fundamentos de la animación

### ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Clases Teóricas: 2 ECTS. Tienen por objetivo alcanzar las competencias específicas cognitivas de la asignatura (PO a,c)

Clases Prácticas: 3 ECTS. Esta asignatura se plantea fundamentalmente práctica y aplicada. Los alumnos adquieren las competencias instrumentales y la mayor parte de las competencias generales, tales como, análisis, abstracción, resolución de problemas y capacidad para aplicar conceptos teóricos. Además, desarrollarán las competencias actitudinales. (PO c,d,e,j,k)

Realización de Actividades Académicas Dirigidas

- Sin presencia del profesor: 1 ECTS El estudiante propone un proyecto siguiendo la indicaciones del profesor que le guiará para su correcta realización. Le permitirá al estudiante profundizar en algunos aspectos de la materia. Finalmente realizará una exposición pública de su trabajo (PO e,k)

### SISTEMA DE EVALUACIÓN

Los ejercicios y exámenes además de servir como actividad formativa tienen el doble objetivo de ser medida para el sistema de evaluación. El sistema de evaluación incluye la valoración de las actividades académicas dirigidas y prácticas según la siguiente ponderación.

Examen: 30%

Práctica: 50%

Actividades Académicas Dirigidas:

Sin presencia del profesor: 20%

Se requiere nota mínima en el examen de 3,0.

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| <b>Peso porcentual del Examen Final:</b> | 30 |
|------------------------------------------|----|

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| <b>Peso porcentual del resto de la evaluación:</b> | 70 |
|----------------------------------------------------|----|

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Foley, J.D., et. al. Computer Graphics. Principles and Practice, Ed. Addison Wesley, 1990.
- Shirley et al. Fundamentals of Computer Graphics, Second Edition,, AK Peters, Ltd..

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Hearn, D., Baker, M.P. Gráficas por computadoraç,, Ed. PrenticeHall, 1995.