

Curso Académico: (2022 / 2023)

Fecha de revisión: 25-05-2022

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: BERLANGA DE JESUS, ANTONIO

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 3.0

Curso : 4 Cuatrimestre :

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Completar los conocimientos básicos, transversales y obligatorios propios del Grado en función de las preferencias del estudiante.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

- Introducción a la informática gráfica. Elementos y aplicaciones
- Algoritmos de generación y transformación
- Modelos de Color y modelado 3D
- Técnicas de Renderización
- Resumen de aplicaciones a Computación

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

Seminarios y lecciones magistrales con apoyo de medios informáticos y audiovisuales.
Aprendizaje práctico basado en casos y problemas y resolución de ejercicios.
Trabajo individual y en grupo o cooperativo con opción a presentación oral o escrita.
Tutorías individuales y en grupo para resolución de dudas y consultas sobre la materia.
Prácticas y actividades dirigidas de laboratorios.