



COMPUTACIÓN GRÁFICA Y VISUAL 2

1. IDENTIFICACIÓN

Ubicación: Variable según mención

Prelación: Computación Gráfica y Visual **1**

T P L C: 3 1 0 3

Condición: Obligatoria

Departamento: Computación

Área Curricular de Formación: CC, IS.

Nivel de Formación: Formativo.

2. JUSTIFICACIÓN

Esta asignatura aporta al perfil profesional la capacidad para diseñar e implementar interfaces gráficas de usuario para facilitar la interacción entre el ser humano, los equipos y los sistemas electrónicos.

3. OBJETIVOS

Las competencias adquiridas en esta asignatura permitirán al estudiante desarrollar aplicaciones de computadora que cuenten con interfaz gráfica de usuario, las cuales podrán facilitar la interacción entre el usuario y una aplicación de realidad virtual o visual.

4. CONTENIDO PROGRAMÁTICO

UNIDAD 1. REALIDAD VIRTUAL.

UNIDAD 2. VISUALIZACIÓN

5. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La enseñanza de este curso se realizará a través clases teórico-prácticas y proyectos en el laboratorio.

6. RECURSOS



- Recursos multimedia: proyector multimedia, proyector de transparencias.
- Computadora portátil
- Laboratorio bien dotado de computadoras para realizar la parte práctica de la materia.
- Acceso a Internet

7. EVALUACIÓN

Serán evaluados los siguientes aspectos:

- Asistencia
- Participación en clase
- Evaluación del conocimiento teórico a través de pruebas parciales escritas
- Evaluación del conocimiento práctico a través de prácticas de laboratorio
- Evaluación del conocimiento práctico a través de una prueba en el laboratorio al final del semestre.

8. BIBLIOGRAFÍA

Foley, J. y Van Dam, A. Computer Graphics Principles and Practice. Addison-Wesley. Segunda Edición. 1990

Foley, J. et al. Introduction to Computer Graphics. Addison-Wesley. 1994.

Watt, A. 3D Computer Graphics. Addison Wesley 5th Edition. 2003.

Revistas: ACM Computer Graphics. IEEE Computer Graphics.