



Guía Docente				
Datos Identificativos				2014/15
Asignatura (*)	Gráficos en Computación	Código	614111620	
Titulación	Enxeñeiro en Informática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
1º e 2º Ciclo	1º cuatrimestre	Todos	Optativa	4
Idioma				
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinaci3n	Dorado de la Calle, Julian	Correo electr3nico	julian.dorado@udc.es	
Profesorado	Dorado de la Calle, Julian	Correo electr3nico	julian.dorado@udc.es	
Web	sabia.tic.udc.es/gc			
Descrici3n xeral	Presentar al alumno los conceptos b3sicos de Gr3ficos en Computaci3n para adquirir una destreza suficiente para el desarrollo de aplicaciones inform3ticas que utilicen gr3ficos 3D en su interfaz o contenidos.			

Competencias da titulaci3n	
C3digo	Competencias da titulaci3n
A1	Aprender de maneira aut3noma novos coñecementos e t3cnicas avanzadas axeitadas para a investigaci3n, o deseño e o desenvolvemento de sistemas e servizos inform3ticos.
A6	Avaliar, definir, seleccionar e auditar plataformas hardware e software para a execuci3n e desenvolvemento de aplicaci3ns e servizos inform3ticos.
A9	Dirixir equipos de traballo ligados ao deseño de produtos, procesos, servizos inform3ticos e outras actividades profesionais.
B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas de forma efectiva.
B3	Aplicar un pensamento cr3tico, l3xico e creativo.
B4	Aprendizaxe aut3noma.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B7	Comunicarse de maneira efectiva en calquera contorno de traballo.
B8	Traballar en equipos de car3cter interdisciplinar.
B9	Capacidade para tomar decisi3ns.
B10	Capacidade de xesti3n da inform3tica (captaci3n e an3lises da informaci3n).
B11	Razoamento cr3tico.
B12	Capacidade para a an3lise e a s3ntese.
B13	Capacidade de comunicaci3n.
B14	Coñecemento de idiomas.
B15	Motivaci3n pola calidade.
C2	Dominar a expresi3n e a compresi3n de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	Utilizar as ferramentas b3sicas das tecnolox3as da informaci3n e as comunicaci3ns (TIC) necesarias para o exercicio da s3a profesi3n e para a aprendizaxe ao longo da s3a vida.
C5	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnolox3a e a informaci3n dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C7	Asumir como profesional e cidad3n a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.

Resultados da aprendizaxe	
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulaci3n



Construir aplicaciones con componente gráfica 3D	A6 A9	B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B9 B10 B13 B14	C2 C6
Implementar y modificar algoritmos o desarrollarlos nuevos dentro de gráficos en computación	A1 A6 A9	B1 B2 B3 B4 B5 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 B15	C2 C3 C5 C6 C7

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción	
2. Dibujo de primitivas 2D	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dibujo de líneas</li> <li>Aliasing y Anti-aliasing</li> <li>Relleno de polígonos</li> </ol>
3. Dibujo de objetos 3D	<ol style="list-style-type: none"> <li>Proyecciones</li> <li>Generación de vistas en 3D</li> </ol>
4. Transformaciones	<ol style="list-style-type: none"> <li>Traslación, escalado y rotación</li> <li>Otras transformaciones</li> <li>Transformaciones en 3D</li> </ol>
5. Representación y modelado	<ol style="list-style-type: none"> <li>Modelado de objetos</li> <li>Fractales</li> <li>Dibujo de curvas</li> </ol>
6. Recorte	<ol style="list-style-type: none"> <li>Líneas y polígonos</li> <li>Recorte de en 3D</li> </ol>
7. Detección de superficies visibles	
8. Iluminación y sombreado	



## Planificación

Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	22	33	55
Prácticas de laboratorio	20	6	26
Traballos tutelados	1	6	7
Proba obxectiva	2	6	8
Eventos científicos e/ou divulgativos	3	0	3
Atención personalizada	1	0	1

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

## Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases teóricas junto a ejercicios y problemas
Prácticas de laboratorio	Prácticas sobre los conceptos de 3D en OpenGL y sobre iluminación y sombreado en Maya
Traballos tutelados	Trabajos en grupos de 4-6 alumnos con tutorías obligatorias para controlar la evolución
Proba obxectiva	Examen sobre la teoría
Eventos científicos e/ou divulgativos	Conferencias organizadas sobre temas afines a la asignatura

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	Organización de los trabajos y las prácticas. Entrega de trabajos. Pruebas sobre las prácticas. Resolución de dudas

## Avaliación

Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	Evaluación del trabajo diario, prueba sobre OpenGL y entrega de trabajo en Maya	30
Traballos tutelados	trabajo para 4-6 alumnos con evaluación individual	30
Proba obxectiva	Preguntas cortas sobre los temas de teoría	35
Eventos científicos e/ou divulgativos	Preguntas sobre las conferencias planificadas	5
Outros		

## Observacións avaliación

--

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	- Alan Watt. Addison-Wesley (1993). 3D Computer Graphics. - James D. Foley, Andries van Dam, John F. Hughes y Richard L. Philips (). Computer Graphics. Principle and Practice. - Donald Hearn y M. Pauline Baker (1994). Gráficas por Computadora.. Prentice Hall Hispanoamericana
<b>Bibliografía complementaria</b>	

## Recomendacións

<b>Materias que se recomenda ter cursado previamente</b>
--



Estrutura de Datos e da Información/614111102

Programación/614111109

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Interfaces co Usuario/614111624

Materias que continúan o temario

Visión Artificial/614111651

Observacións

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías