



Guía Docente				
Datos Identificativos				2015/16
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				
Modalidade docente	Presencial			
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 / Resultados do t3tulo	
C3digo	Competencias / Resultados do t3tulo
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	
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do t3tulo



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	1. Dibujo de líneas 2. Aliasing y Anti-aliasing 3. Relleno de polígonos
3. Dibujo de objetos 3D	1. Proyecciones 2. Generación de vistas en 3D
4. Transformaciones	1. Traslación, escalado y rotación 2. Otras transformaciones 3. Transformaciones en 3D
5. Representación y modelado	1. Modelado de objetos 2. Fractales 3. Dibujo de curvas
6. Recorte	1. Líneas y polígonos 2. Recorte de en 3D
7. Detección de superficies visibles	
8. Iluminación y sombreado	



Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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	Competencias / Resultados	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

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Alan Watt. Addison-Wesley (1993). 3D Computer Graphics. - James D. Foley, Andries van Dam, John F. Hughes y Richard L. Phillips (). Computer Graphics. Principle and Practice. - Donald Hearn y M. Pauline Baker (1994). Gráficas por Computadora.. Prentice Hall Hispanoamericana
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

--



Materias que se recomenda ter cursado previamente
Visión Artificial/614111651
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Interfaces co Usuario/614111624
Materias que continúan o temario
Estrutura de Datos e da Información/614111102
Programación/614111109
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