



Universidad Nacional San Cristobal de Huamanga (UNSCH)

Programa Profesional de
Ciencia de la Computación
Sílabo 2024-II

1. CURSO

CS351. Topics in Computer Graphics (Elective)

2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Curso	:	CS351. Topics in Computer Graphics
2.2 Semestre	:	9 th Semester.
2.3 Créditos	:	4
2.4 horas	:	2 HT; 4 HP;
2.5 Duración del periodo	:	16 semanas
2.6 Condición	:	Elective
2.7 Modalidad de aprendizaje	:	Face to face
2.8 Prerrequisitos	:	CS251. Computer graphics . (7 th Sem) CS251. Computer graphics . (7 th Sem)

3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

In this course you can delve into any of the topics Mentioned in the area of Graphics Computing (Graphics and Visual Computing - GV).

This course is designed to perform some advanced course suggested by the ACM / IEEE curriculum. [Hug+13; HB90]

5. OBJETIVOS

- That the student uses computer techniques Graphs that involve complex data structures and algorithms.
- That the student apply the concepts learned to create an application about a real problem.
- That the student investigate the possibility of creating a new algorithm and / or new technique to solve a real problem

6. RESULTADOS DEL ESTUDIANTE

- 1) Analyze a complex computing problem and apply principles of computing and other relevant disciplines to identify solutions. (Usage)
- 6) Apply computer science theory and software development fundamentals to produce computing-based solutions. (Usage)

7. TEMAS

Unidad 1: Advanced Topics on Computer Graphics (0)	
Resultados esperados:	
Temas	Objetivos de Aprendizaje (<i>Learning Outcomes</i>)
<ul style="list-style-type: none"> • CS355. Advanced Computer Graphics • CS356. Computer animation • CS313. Geometric Algorithms • CS357. visualization • CS358. Virtual reality • CS359. Genetic algorithms 	<ul style="list-style-type: none"> • Advanced Topics on Computer Graphics
Lecturas : [Soars022S], [Soars022W], [Soars022T], [Cambridge06], [MacGrew99]	

8. PLAN DE TRABAJO

8.1 Metodología

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

8.2 Sesiones Teóricas

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

8.3 Sesiones Prácticas

Las sesiones prácticas se llevan en clase donde se desarrollan una serie de ejercicios y/o conceptos prácticos mediante planteamiento de problemas, la resolución de problemas, ejercicios puntuales y/o en contextos aplicativos.

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

***** EVALUATION MISSING *****

10. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

[HB90] Donald Hearn and Pauline Baker. *Computer Graphics in C*. Prentice Hall, 1990.

[Hug+13] John F. Hughes et al. *Computer Graphics - Principles and Practice 3rd Edition*. Addison-Wesley, 2013.