

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA**

**CURSO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA, VISIÓN COMPUTACIONAL Y  
MULTIMEDIA**

**GUÍA DE PRACTICA 06**

**PROYECCIÓN**

Docente: Diego Alonso Iquira Becerra

**Trabajo grupal**

Buscar al menos una aplicación por integrante enfocada en el uso de proyección, como aplicaciones 2D que utilicen técnicas de proyección para crear un efecto 3D o aplicaciones enfocadas en el uso de perspectivas como su mecánica principal, entre otras.

Detallen información referente a cada aplicación, mencionen que tecnologías utilizan para crear dicha proyección.

Analicen las técnicas utilizadas por la aplicación, buscando ventajas desventajas u otros factores importantes que encuentre.

Deberán dar su opinión personal sobre el uso de la proyección y como se adapta la usabilidad según la proyección.

Finalmente agregar una sección de conclusiones.

Se debe crear una sección de anexos con las páginas y videos consultados.

Todo debe ser presentado en un PDF.