

INDICACIONES GENERALES

1. Cada grupo tendrá asignado un tema de referencia.

Nombre	Grupo	Fecha Exposición:
Arquitecturas de hardware gráfico (GPU)	2	Semana del 14 al 18 de julio 2025
Lenguajes de computación gráfica: WebGL, OpenGL ES, Vulkan	5	
Cálculo en paralelo utilizando tarjetas gráficas (CUDA, OpenCL)	8	
Cinemática directa e inversa	4	
Animación procedural, Animación por cuadros clave	6	
Introducción a la Realidad Virtual y Realidad Aumentada	1	
Uso de Computación Gráfica en Industria 4.0 y Metaverso.	3	
Visualización de campos escalares y vectoriales.	7	

2. El grupo deberá preparar el siguiente material:

- Una presentación sobre el tema asignado. El material presentado debe ser lo más didáctico posible y de **autoría propia del grupo**.
- Todo el material (presentación, demos, código, etc.) deber subirse de forma **obligatoria** al Aula Virtual hasta un día antes del inicio de las presentaciones de los grupos (13 de julio).

ENTREGA:

La Práctica B2P1 será evaluada tomando en consideración los siguientes aspectos:

- Exposición del tema en clase. La exposición durará **máximo 15 minutos**. Se tomará en cuenta el contenido, dominio del tema, organización de la presentación, bibliografía y recursos utilizados.
- Participación en clase. Se requiere la asistencia en las exposiciones de sus compañeros. La falta injustificada a las sesiones de sus compañeros será penalizada con el 50% de la nota de la práctica.

Nota:

- Se considera que todos los integrantes del grupo participan de forma equitativa. En caso de existir algún inconveniente en el desarrollo del trabajo, el mismo debe notificarse a la **brevedad posible** (angel.valdivieso@epn.edu.ec).