



UNIVERSIDAD NACIONAL TECNOLÓGICA DE LIMA SUR
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERIA DE SISTEMAS

PLAN DE CLASE Nº 7

Asignatura: ALGORITMOS DE COMPUTACION GRAFICA	Semestre académico: 2022-I
Unidad: Generación de curvas 2d	
Evidencia de Final de Unidad: Al terminar la Unidad el alumno podrá generar e Implementa aplicaciones para diferentes curvas en 2d usando motor gráfico.	
Temas: Curvas Hermite. Implementación de curvas Hermite.	
Duración de la sesión: 2 horas asinc / 2 horas sinc (4)	Fecha: 30/05/2022 Lunes

Tiempo (minutos)	Procesos Didácticos	Tipo de interacción	Actividades del estudiante	Organización del grupo	Requerimientos (materiales y recursos)
120'	Que los alumnos generen curvas y superficies, curvas de bezier, y castelljau. Que los alumnos Implementen algoritmos de bezier, y castelljau, y los apliquen a proyectos productivos.	Sincrona (Meet)	Teoría: <ul style="list-style-type: none">• Concepto de curvas Hermite.• Implementación de curvas Hermite con Phyton y librerías gráficas. Laboratorio: <ul style="list-style-type: none">• Utilización de phyton y sus librerías gráficas para generar curvas Hermite.• Revisión de avances del proyecto final. (Paper Científico) Práctica Calificada II	Individual	Teoría: <ul style="list-style-type: none">• Uso de la plataforma Google meet• PPT para la videoconferencia Laboratorio: <ul style="list-style-type: none">• Uso de la plataforma Google meet• PPT para la videoconferencia• Equipos: Computador.• Software: Phyton y librerías gráficas.• Plataforma de comunicación<ul style="list-style-type: none">• Pizarra Digital.• Chat• Evaluación online• Guía de Laboratorio
120'	Verificar el logro del aprendizaje, con ejercicios prácticos y productivos.	Asincrona (Aula)	<ul style="list-style-type: none">• Los alumnos revisan los materiales subidos previamente al aula virtual.• Desarrolla aplicación para generar curvas Hermite. Sugieren nuevas y mejores aplicaciones de lo aprendido.• Búsqueda de material bibliográfico en la web relativo al proyecto de fin de ciclo.	Individual	<ul style="list-style-type: none">• Equipos: Computador.• Software: Google Colab (Librerías gráficas)• Plataforma de aula virtual<ul style="list-style-type: none">• Foros• Presentacion• Tareas• Guías Web sites relacionados a la asignatura para investigar temas de actualidad.
Nº	BIBLIOGRAFÍA PARA LA SESIÓN				
01	Shene C. K. Introduction to Computing with Geometry. Departament of Computer Scieniec. Michigan technological University				
02	Ribelles J & Lopez A. Informática Gráfica. Primera edición, 2015 ISBN: 978-84-16356-29-4				
03	https://es.khanacademy.org/math/math1/x89d82521517266d4:transformations				