# INFORME DE INVESTIGACIÓN

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Alumno: (TEST GITHUB)  Bazán Figueroa José María  García Ramírez Fátima Guadalupe  Pérez Gómez Axel Alejandro | | Control:  20460104  20460262  20460067 |
| Nombre del curso:  Graficación | Nombre del profesor:  Dr. Héctor G. Barbosa León | |
| Unidad:   1. Introducción a la graficación por computadora | Actividad:  DescropciOn general del proyecto a desarrollar | |
| Fecha: 2 de Septiembre 2022 | | |
| Bibliografía (citar en formato APA): | | |

Describe el proyecto a desarrollar:

- El proyecto debe abordar el desarrollo de una aplicación o un sistema de información que utilice tecnologías y técnicas de graficación.

- Se podrán considerar prototipos, aplicaciones y sistemas de información, en estos últimos abordando específicamente el desarrollo de la interfase de usuario.

- Necesariamente se deberá contemplar en alguna de las fases el diseño, programación e incorporación de alguno de los contenidos contemplado en el programa oficial de la materia.

- Diseña el modelo grafico con la ayuda del maestro y descríbelo.

- Rol de participación de cada integrante del equipo (enfoque Scrum: roles intercambiables en cada etapa del proyecto)

# TITULO: Antecedentes de graficación por computadora

INTRODUCCIÓN (Planteamiento del tema):

Graficación:

Buenas, lo que veremos en esta tarea son los antecedentes de la graficación por computación así como la evolución de está a travez del tiempo.

CONTENIDO (Investigación y argumentación):

Topicos y alcance: los tipos de graficación, proyectos derivados y coas que vamo a hablar

CONCLUSIONES:

Muy interesante la verdad (no e verdad), chido nuevo fan