

Programa de Asignatura

Ingeniería en Computación - In.Co.

Nombre de la Asignatura

Introducción a la Programación para Diseño Gráfico.

Créditos

12

Objetivo de la Asignatura

La Computación Gráfica se ha transformado en un área tecnológica de gran desarrollo y variedad de aplicaciones. En este marco, el curso pretende introducir al estudiante en los conceptos y metodologías básicas de la programación para Diseño Gráfico y familiarizarlo en la aplicación de conocimientos y metodologías previamente adquiridos, en un área típicamente tecnológica.

Metodología de enseñanza

Semestral de 78 horas. 13 semanas a 6 horas semanales (3 teóricas y 3 prácticas)

Temario

- Breve historia
- Modelos vectorial y matricial
- Pantalla y Pixel.
- Bibliotecas de primer nivel.
- Transformaciones de dos dimensiones
- Ventana y Punto.
- Bibliotecas de segundo nivel
- Descriptores de página
- PostScript
- Ventanas Tipadas
- Ejemplos

Bibliografía

William M. Newman and Robert F. Sprouil. "Principles of Interactive Computer Graphic". Mc Graw Hill. ISBN: 0070463387

Conocimientos previos exigidos y recomendados

Se requiere buena formación en Programación. Se recomienda cursar antes de esta electiva Introducción a la Programación Funcional e Introducción a la Computación Gráfica.

Anexo:

1) Un Cronograma tentativo.

En las primeras 4 semanas del curso se presentan e introducen los conceptos básicos de la programación para diseño gráfico. Durante las 6 semanas siguientes se estudian varios lenguajes de programación y se presenta el trabajo obligatorio (semana 7). En la semana 9 se realiza el parcial y en las 3 semanas siguientes se trabaja principalmente en torno al obligatorio. Se estima que el estudiante, además de asistir a clase, deberá dedicar aprox. 20hs al teórico, 15hs al parcial y 35hs al obligatorio.

2) Modalidad del curso y procedimiento de evaluación.

Semestral de 78 horas. 13 semanas a 6 horas semanales (3 teóricas y 3 practicas)

Se realizará una evaluación parcial individual al terminar el dictado del teórico. Se evaluará el trabajo obligatorio práctico que se realizará a lo largo del curso.

- 3) Materia.
Programación.
- 4) Previaturas.
Examen aprobado de:
Programación 3 y Teoría de Lenguajes.
- 5) Cupo
40 estudiantes

Aprobado por Res. del Consejo e122.3.01 - Exp.060120-000320-01