



## PROGRAMA DE LA ASIGNATURA "Geometría Computacional"

Grado en Ingeniería Informática-Ingeniería de Computadores

Departamento de Matemática Aplicada I

E.T.S. Ingeniería Informática

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

<b>Titulación:</b>	Grado en Ingeniería Informática-Ingeniería de Computadores
<b>Año del plan de estudio:</b>	2010
<b>Centro:</b>	E.T.S. Ingeniería Informática
<b>Asignatura:</b>	Geometría Computacional
<b>Código:</b>	2040024
<b>Tipo:</b>	Obligatoria
<b>Curso:</b>	3º
<b>Período de impartición:</b>	Cuatrimestral
<b>Ciclo:</b>	0
<b>Área:</b>	Matemática Aplicada (Área responsable)
<b>Horas :</b>	150
<b>Créditos totales :</b>	6.0
<b>Departamento:</b>	Matemática Aplicada I (Departamento responsable)
<b>Dirección física:</b>	AVDA. REINA MERCEDES, S/N 41012 SEVILLA
<b>Dirección electrónica:</b>	<a href="http://www.ma1.us.es/">http://www.ma1.us.es/</a>

### OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

#### Objetivos docentes específicos

Obtener las siguientes capacidades y destrezas:

- Saber reconocer el substrato geométrico dentro de problemas de la vida real y capacidad para modelar dichos problemas utilizando técnicas de geometría computacional.
- Comprensión de las estructuras básicas de la geometría computacional, algoritmos de construcción y aplicaciones:
  1. Envolverte convexa
  2. Diagrama de Voronoi
  3. Triangulaciones
  4. Arreglos de rectas
- Capacidad para analizar la complejidad de algoritmos destinados a resolver problemas geométricos.
- Capacidad para adaptar estructuras de datos a la resolución de problemas geométricos.

## Competencias:

### Competencias transversales/genéricas

G08: Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

G09: Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.

### Competencias específicas

E03: Capacidad para comprender y dominar los conceptos básicos de matemática discreta, lógica, algorítmica y complejidad computacional, y su aplicación para la resolución de problemas propios de la ingeniería.

E12: Conocimiento y aplicación de los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.

E13: Conocimiento, diseño y utilización de forma eficiente los tipos y estructuras de datos más adecuados a la resolución de un problema.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

BLOQUE 1: Introducción a la Geometría Computacional. Envolverte convexa.

BLOQUE 2: Subdivisiones del plano.

BLOQUE 3: Diagrama de Voronoi.

BLOQUE 4: Triangulaciones.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Relación de actividades formativas del cuatrimestre

### Clases teóricas

---

Horas presenciales: 28.0

Horas no presenciales: 46.0

### Prácticas en el aula

---

Horas presenciales: 14.0

Horas no presenciales: 30.0

### Prácticas de Laboratorio

---

Horas presenciales: 14.0

Horas no presenciales: 14.0

### Exámenes

---

Horas presenciales: 4.0

Horas no presenciales: 0.0

## SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### Sistema de evaluación genérico

---

Como norma general, se utilizarán sistemas de evaluación y calificación de entre todos los contemplados en la Normativa Reguladora sobre Evaluación y Calificación de Asignaturas, de la Universidad de Sevilla.

Sistema de evaluación

A) Evaluación continua. Ésta consiste en una evaluación continua del proceso de aprendizaje en relación a la adquisición de competencias, conocimientos, destrezas y objetivos marcados en el programa de la asignatura.

B) Examen final de la asignatura correspondiente a alguna de las convocatorias oficiales de exámenes.