

Lección 3

Computación Numérica y Gráfica



Computación Numérica y Gráfica

Tiempo de ejecución: 6

Objetivo de la sesión: enfocarnos en la Computación Numérica y Gráfica, explorando técnicas esenciales como la integración y derivación numérica, así como la optimización numérica. Dentro de las actividades a desarrollar podemos encontrar:

1. Introducción.
2. Computación Numérica.
3. Fundamentos de Integración

Numérica.

Regla del Rectángulo.

Regla del Punto Medio.

Regla del Trapecio.

Regla de Simpson.

4. Derivada Numérica.

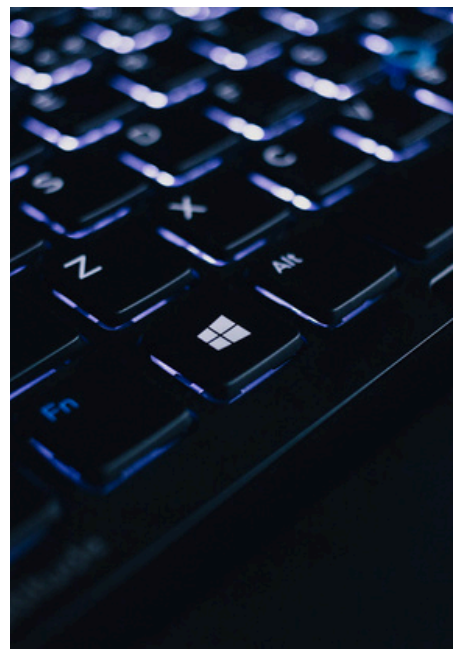
5. Optimización Numérica.

6. Computación Gráfica.

7. Preguntas y Discusión.

8. Aplicaciones Prácticas y Ejemplos.

9. Recapitulación y Tareas Asignadas.



Consideraciones adicionales:

- Fomentar la participación activa mediante preguntas y ejemplos prácticos.
- Proporcionar ejemplos específicos de cómo la computación numérica mejora algoritmos de aprendizaje automático.

- Destacar la importancia de estas técnicas en la resolución eficiente de problemas en el ámbito de la inteligencia artificial.



- Esta sesión tiene como objetivo proporcionar una comprensión práctica de la computación numérica y su papel en la optimización, fundamentales para el desarrollo de algoritmos en inteligencia artificial.