



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CALLAO
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICA
ESCUELA PROFESIONAL DE FÍSICA



SÍLABO

I. DATOS GENERALES:

1.1 Asignatura	:	FÍSICA COMPUTACIONAL II
1.2 Código	:	FI-901
1.3 Condición	:	Obligatorio
1.4 Pre-Requisito	:	FI-801
1.5 N° de Horas de Clases	:	Teoría : 03 horas semanales
	:	Laboratorio : 04 horas semanales
1.6 N° de Créditos	:	05
1.7 Ciclo	:	IX
1.8 Semestre Académico	:	2022-A
1.9 Duración	:	17 semanas
1.10 Profesor	:	

II. SUMILLA

Naturaleza: Asignatura de carácter teórico-practico que corresponde a estudios de especialidad.

Propósito: Brindar al estudiante técnicas numéricas basadas en el conjunto de técnicas probabilísticas llamada método del Montecarlo con aplicaciones al uso científico y tecnológico al finalizar el estudiante el estudiante debe presentar un trabajo académico de investigación.

Contenido: Generadores de variables aleatorias. Distribuciones. Funciones de distribución de probabilidad (PDF). Cambio de variable. Leyes de grandes números. Teorema de limite central. Aplicaciones. Integrales de Montecarlo en una y multidimensionales. Muestreo significativo. Ecuación de difusión. Procesos y cadena de Markov. Teorema H. Algoritmo de metrópolis. Propagación de errores. Simulación de distribución de Boltzman. Modelo Ising. Minimización estocástica. Inversión de matrices. Dinámica molecular y simulación Montecarlo. Ecuaciones diferenciales estocásticas. Movimiento browniano, esquema de Euler Maruyama, Milstein. Introducción a los algoritmos genéticos. Aplicaciones a fenómenos físicos y casos específicos en la ingeniería.

III. COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA

- Desarrolla algoritmos, diagrama de flujo y el software para generar números aleatorios usando varios métodos convencionales.
- Aprender a usar el generador de números aleatorios del lenguaje Científico Fortran a la solución de cualquier problema científico.
- Aplicar los métodos de simulación a problemas tales como: (i) simulación de un dado; (ii) cálculo de PI; (iii) cambio aleatorio; (iv) decaimiento radiactivo; (v) transporte de las radiaciones a través de la materia; (vi) crecimiento celular y otros.

COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA

- Utiliza las herramientas básicas de lenguajes de programación.
- Modificar programas de uso especializado para solucionar problemas específicos.
- Analizar los resultados dados por los métodos computacionales al ser aplicados a problemas físicos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CAPACIDADES Y ACTITUDES

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	ACTITUDES
<p>-Describe el fundamento del lenguaje de programación FORTRAN.</p> <p>-Utiliza las herramientas básicas de lenguaje de programación.</p> <p>-Utiliza los programas de uso especializado para solucionar problemas específicos.</p> <p>-Analiza y comprende Distingue los conceptos de variables aleatorias uniformes y no uniformes.</p> <p>-Plantea algoritmos según el fenómeno físico a investigar desde el enfoque determinístico y no determinístico.</p> <p>-Implementa algoritmos por los métodos de Montecarlo.</p>	<p>-Maneja correctamente el uso del lenguaje de programación científico FORTRAN.</p> <p>-Comprende el fenómeno físico y aplica el método numérico según corresponde.</p> <p>-Sabe hacer programas con generador de números aleatorios.</p> <p>-Maneja correctamente el uso de generadores aleatorios y vectoriales en FORTRAN.</p> <p>-Implementa diferentes programas haciendo uso del planteamiento del conjunto de conceptos del método Montecarlo.</p> <p>-Sabe identificar y generar resultados correctos desde la programación de programación estocástica.</p>	<p>- Participación e intervenciones en cada sesión de aprendizaje.</p> <p>-Demuestra el interés y responsabilidad por el tema desarrollado.</p> <p>- Se motiva por realizar investigaciones afines al tema o de aplicaciones.</p> <p>- Demuestra el interés y disponibilidad para el trabajo de laboratorio.</p> <p>- Realiza la práctica calificada con responsabilidad.</p>

IV. PROGRAMACIÓN POR UNIDADES DE APRENDIZAJE:

PRIMERA UNIDAD: Generadores Aleatorios y Principios básicos de método Montecarlo.

DURACION: Semanas: 1ra, 2da., 3ra., 4ta., 5ta., 6ta, 7ma

CAPACIDADES DE UNIDAD: Promueve y manifiesta interés por el trabajo en equipo y tiene la capacidad de elaborar algoritmos basado en casos aleatorios.

C1: de EA (Enseñanza-Aprendizaje): Analiza y comprende los algoritmos basados en el método Montecarlo.

C2: de IF(Investigación-Formativa): Realiza la búsqueda de información bibliográfica en diversas fuentes confiables tanto en las bibliotecas como en la web.

PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

SEMANA	CONTENIDO CONCEPTUAL	CONTENIDO PROCEDIMENTAL	CONTENIDO ACTITUDINAL	INDICADORES
--------	----------------------	-------------------------	-----------------------	-------------

<p>PRIMERA</p>	<p>Sesión 1. Introducción al método Montecarlo. Descripción de problemas estocásticos en física y en campo de las matemáticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. • Recoge la opinión de los participantes en la sesión. • Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa e interviene en las sesiones de aprendizaje. • Muestra interés por los temas desarrollados y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. • Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora y construye conceptos basado desde el enfoque aleatorio. • Representa y clasifica en un diagrama, según jerarquía de conceptos y definiciones. <p>Sesión 2 Laboratorio N° 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repaso de sentencias y decisiones lógicas en FORTRAN. <p>Sesión 3 Laboratorio N° 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrada y salida de datos en fortran y enfoque de usos.
<p>SEGUNDA</p>	<p>Sesión 4. Números aleatorios. Generadores de números Aleatorias y técnicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. • Recoge la opinión de los participantes en la sesión. • Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por los números aleatorios y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. • Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una síntesis de los temas tratados. • Representa y elabora pseudocódigos a partir de la información teórica. • Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 5 Laboratorio N° 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmo e implementación para generadores aleatorios. <p>Sesión 6 Laboratorio N° 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmo e implementación de variantes de generadores aleatorios.
<p>TERCERA</p>	<p>Sesión 7 Técnicas de generador de números aleatorios usando RANDOM_NUMBER y RANDOM_SEED</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. • Recoge la opinión de los participantes en la sesión. • Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por los generadores aleatorios y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. • Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una síntesis de los temas tratados. • Representa y elabora pseudocódigos a partir de la información teórica. • Elabora e implementa programas basado con generadores aleatorios. <p>Sesión 8 Laboratorio N° 5</p> <p>Elaborar un programa basado con random_number y random_seed</p> <p>Sesión 9 Laboratorio N° 6</p> <p>Modificar mediante rutinas o sub programas el uso de random_number y random_seed</p>
<p>CUARTA</p>	<p>Sesión 10 Fundamentos teóricos de simulación, lanzamiento de una moneda o un dado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. • Recoge la opinión de los participantes en la sesión. • Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por elaborar simulaciones utilizando generadores aleatorios y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. • Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una síntesis de los temas tratados. • Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes. • Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 11 Laboratorio N° 7</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmo y elaboración de simulación de una moneda. <p>Sesión 12 Laboratorio N° 8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmo y elaboración de simulación de un dado y variantes.
<p>QUINTA</p>	<p>Sesión 13 Distribución y parámetros</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa e interviene en las sesiones de aprendizaje. • Muestra interés por 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una síntesis de los temas tratados. • Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes.

	estadísticos	<ul style="list-style-type: none"> Recoge la opinión de los participantes en la sesión. Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<p>temas de distribución y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 14 Laboratorio N° 9 Algoritmos e implementación de un aso basado en parámetros físicos.</p> <p>Sesión 15 Laboratorio N° 10</p> <ul style="list-style-type: none"> FERIADO
SEXTA	Sesión 16 Modelos estadísticos. Experiencia aleatoria. Suceso y probabilidad	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. Recoge la opinión de los participantes en la sesión. Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra interés por los modelos estadísticos aleatorios y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora una síntesis de los temas tratados. Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes. Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 17 Laboratorio N° 11 Algoritmo e implementación para encontrar el valor de pi..</p> <p>Sesión 18 Laboratorio N° 12 Control de lectura de artículos vinculados casos aleatorios.</p>
SEPTIMA	Sesión 19 Método de Integración mediante el método Montecarlo en 1D ..	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. Recoge la opinión de los participantes en la sesión. <p>Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Muestra interés por la integración montecarlo y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora una síntesis de los temas tratados. Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes. Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 20 Laboratorio N° 13 Algoritmo e implementación para integración</p> <p>Sesión 21 Laboratorio N° 14 Discusión del avance del trabajo de investigación formativa.</p>
OCTAVA	Sesión 22 EXAMEN PARCIAL			

SEGUNDA UNIDAD: Aplicaciones y simulación de diversos fenómenos mediante el método Montecarlo. Movimiento Browniano y introducción de ecuaciones diferenciales estocásticas.

DURACION: Semanas: 9na, 10ma., 11ava, 12ava., 13ava, 14ava, 15ava,

CAPACIDADES DE UNIDAD:

Promueve y manifiesta interés por el trabajo en equipo y aplicaciones del método Montecarlo a fenómenos físicos.

C1: de EA (Enseñanza-Aprendizaje)

Analiza y elabora programas basado en el método Montecarlo y sus variantes.

C2: de IF (Investigación Formativa)

Elabora y plantea el trabajo académico basado en el enfoque del método Montecarlo.

PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

SEMANA	CONTENIDO CONCEPTUAL	CONTENIDO PROCEDIMENTAL	CONTENIDO ACTITUDINAL	INDICADORES
NOVENA	<p>Sesión 23 Método de Integración mediante el método Montecarlo en 2D y 3D.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. • Recoge la opinión de los participantes en la sesión. • Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por variantes de integración y los números aleatorios y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. • Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una síntesis de los temas tratados. • Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes. • Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 24 Laboratorio N° 15</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmo e implementación para integración en dos o más dimensiones. <p>Sesión 25 Laboratorio N° 16</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variante de algoritmo para integración multidimensional.
DECIMA	<p>Sesión 26 Diferentes aplicaciones del método Montecarlo y aplicaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. • Recoge la opinión de los participantes en la sesión. • Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por aplicaciones a fenómenos físicos del método Montecarlo participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. • Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una síntesis de los temas tratados. • Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes. • Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 27 Laboratorio N° 17</p> <ul style="list-style-type: none"> • Algoritmo e implementación de algunos fenómenos físicos. <p>Sesión 28 Laboratorio N° 18</p> <ul style="list-style-type: none"> • Control y discusión del avance del trabajo de investigación formativa.
DECIMO PRIMERA	<p>Sesión 29 Métodos Indirectos. Muestreo por importancia. muestreo aceptación rechazo, método dinámico y metrópolis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. • Recoge la opinión de los participantes en la sesión. • Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por variantes de método Montecarlo participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. • Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una síntesis de los temas tratados. • Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes. • Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 30 Laboratorio N° 19</p> <p>Algoritmos e implementación para el paso de la radiación en un medio participante.</p> <p>Sesión 31 Laboratorio N° 20</p> <p>Algoritmos e implementación del paso de la radiación en un medio considerando absorción y dispersión.</p>
DECIMO SEGUNDA	<p>Sesión 32 Simulación Montecarlo vía de cadena de Markov.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. • Recoge la opinión 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por simulación de método Montecarlo, las cadenas de Márkov y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora una síntesis de los temas tratados. • Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes. • Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los

		<p>de los participantes en la sesión.</p> <ul style="list-style-type: none"> Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<p>formalismos desarrollados.</p> <p>Sesión 33 Laboratorio N° 21</p> <ul style="list-style-type: none"> Implementación un caso mediante uso cadena de Markov <p>Sesión 34 Laboratorio N° 22</p> <ul style="list-style-type: none"> Implementación un caso de matriz aleatoria.
DECIMO TERCERA	<p>Sesión 35 Dinámica molecular y movimiento browniano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. Recoge la opinión de los participantes en la sesión. Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra interés por programación de dinámica molecular y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora una síntesis de los temas tratados. Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes. Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 36 Laboratorio N° 23 FERIADO</p> <p>Sesión 37 Laboratorio N° 24</p> <ul style="list-style-type: none"> Algoritmo e implementación de un caso de dinámica molecular
DECIMO CUARTA	<p>Sesión 38 Introducción a las ecuaciones diferenciales estocásticas (EDE).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. Recoge la opinión de los participantes en la sesión. Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra interés por las EDE y participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora una síntesis de los temas tratados. Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes. Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 39 Laboratorio N° 25 • FERIADO.</p> <p>Sesión 40 Laboratorio N° 26</p> <ul style="list-style-type: none"> Algoritmo e implementación de Euler Mayurama.
DECIMO QUINTA	<ul style="list-style-type: none"> Sesión 41 Aplicaciones a los fenómenos físicos 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo y exposición de contenidos conceptuales propuestos. Recoge la opinión de los participantes en la sesión. Ejecuta programas y organiza los resultados obtenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra interés por aplicaciones a fenómenos físicos del método Montecarlo participa en la solución de los problemas con soluciones creativas. Colabora en los resultados inmediatos de elaboración de algoritmos. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora una síntesis de los temas tratados. Representa y clasifica en un diagrama los conceptos y definiciones más importantes. Utiliza correctamente la técnica de fichaje para resumir y sintetizar los formalismos desarrollados. <p>Sesión 42 Laboratorio N° 27 Exposición de trabajo de investigación.</p> <p>Sesión 43 Laboratorio N° 28 Exposición de trabajo de investigación.</p>

DECIMO SEXTA	Sesión 44 EXAMEN FINAL
-----------------	---------------------------

DECIMO SETIMA	Sesión 45 EXAMEN SUSTITUTORIO
------------------	----------------------------------

V. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Las sesiones de aprendizaje serán no presenciales, a través de la plataforma virtual Moodle vinculada al SGA, la aplicación Google Meet. Durante todas las sesiones de clase se desarrollarán programas computacionales de cada tema que se desarrolle en la parte teórica. El aprendizaje durante todas las sesiones se sustentaran en las siguientes estrategias de aprendizaje.

Estrategia de enseñanza.

- Exposición- diálogo.
- Programas computacionales en clase
- Dinámicas de grupo
- Prácticas dirigidas de diseño de programas computacionales.

Estrategias de aprendizaje.

- Desarrollos de programas computacionales aplicando la teoría correspondiente.
- Diseño de programas computacionales en Fortran o Matlab
- Detección y corrección de errores de compilación.
- Trabajos de investigación con diseños originales.

Nota de Investigación Formativa: Se basa en un Trabajo académico basado en el enfoque del curso.

VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDACTICOS:

En el presente semestre académica las clases se desarrollarán en la modalidad **no presencial** como consecuencia del estado de emergencia COVID-19. Para el desarrollo de clases se utilizarán los siguientes medios y materiales.

Medios: Diapositivas, MEET, software de Fortran y/o Matlab.

Materiales: Material de practica dirigida. Texto básico y literatura, relacionada con el temario del curso, lecturas sobre el tema a desarrollar.

VII. EVALUACIÓN

Para obtener la nota final de la asignatura se considera las siguientes evaluaciones:

- Entrega de trabajos de laboratorio (NL) por semana de clase.
- Un Trabajos de investigación formativa (IF) (Presentación de un caso o fenómeno, mostrando resultados bajo el enfoque APA).
- Nota actitudinal (NA)
- Proyección Social (PS)
- Un (01) examen parcial (EP)
- Un (01) examen final (EF)
- Un (01) examen sustitutorio (ES) que reemplaza al EP o EF.

La fórmula para obtener el promedio final (PF) es el siguiente:

$$PF = 0.2EP + 0.2EF + 0.3NL + 0.1NA + 0.15IF + 0.05PS$$

Si el alumno no asiste a clase en más del 30% de las sesiones programadas, este queda inhabilitado en el curso.

Si al alumno se le encuentra realizando plagio en cualquiera de las evaluaciones se le aplicará la nota cero.

Los alumnos presentan trabajos plagiados de forma parcial o total, se le calificará con la nota cero.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

8.1 FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- **HERMANN D. W.** *Computer Simulation Methods in Theoretical Physics*: Edith. Springer, Berlin 1990.
- **RALSTON, H.S. WILF**, *Mathematical Methods for Digital Computers*, Wiley & Sons, New York, 1960.
- **PAUL L. DE VRIES**, *A First Course. In Computational Physics*, Miami University, Oxford, Ohio, JOHN WILEY & SONS, INC. 424 Pág. 1994.

8.3 FUENTES HEMERAGRÁFICAS

- *Journal of computational physics*. (1966). Amsterdam: Elsevier.
- *IOP Science*. (n.d.). Philadelphia, PA: IOP Publishing.

8.3 FUENTES CIBERNÉTICAS:

- "Numerical Analysis" Kincaid-Cheney: <http://www.netlib.org/kincaid-cheney/>
- http://www.iis.sinica.edu.tw/~shou794/book%20study/MIT_Cormen_2nd_edition.pdf
- LAPACK - Linear Algebra PACKage: <http://www.netlib.org/lapack/>
- <http://www.fabb.uns.edu.ar/metodosnumericos/index.html>
- <http://www.mcs.anl.gov/~itf/dbpp/text/node85.html>

Bellavista, Marzo del 2022.