



CURSO DE DRAW WITH CODE

Nunca es tarde para aprender un poco más

*LA IMAGINACIÓN ES MÁS IMPORTANTE
QUE EL CONOCIMIENTO - A. E.*

● | Convoca

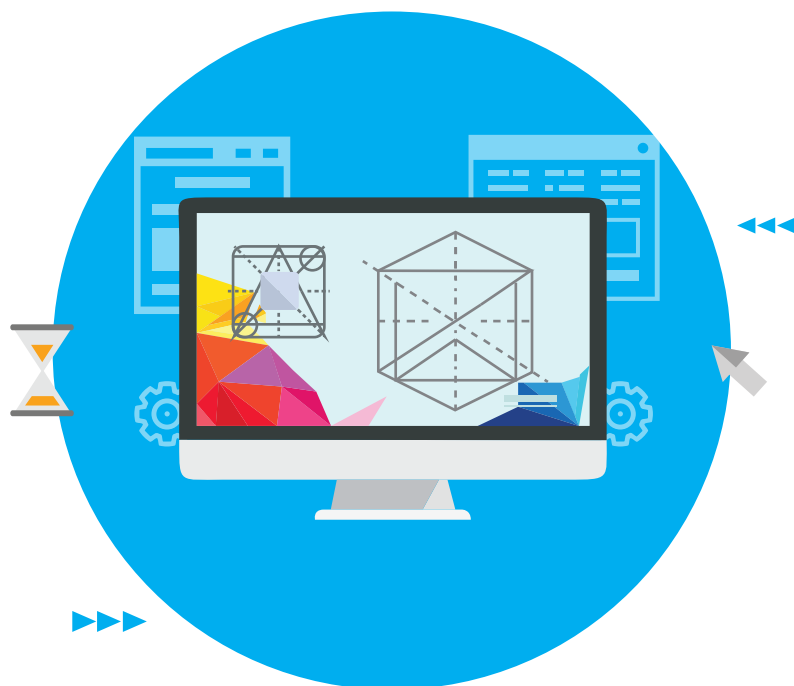
Thinking Dojo - Escuela de Arte y Diseño Interactivo

● | Objetivo

Al finalizar este curso tendrás herramientas para transformar tus ideas artísticas en instrucciones para una computadora. Te desenvolverás con fluidez dentro de espacios 2d y 3d, y generarás principios sólidos de programación funcional.

● | Información General

El espacio, los puntos, las rectas, los figuras y los cuerpos. Todo tiene una descripción, todo se puede definir, de forma precisa, de forma exacta. ¿Y para qué? Pues para que una computadora pueda jugar a ser el asistente del pintor, el ayudante del arquitecto, el dibujante aprendiz. Déjate sorprender por lo que le puedes enseñar, por lo que juntos harán.



● | ¿Es para ti?

Perfil del alumno

Este curso comienza desde los fundamentos por lo que no necesitas tener conocimientos previos. Para sacarle el mayor provecho te recomendamos tener nociones de diseño o de arte y una buena apreciación estética.

● | Superpoderes que tendrás

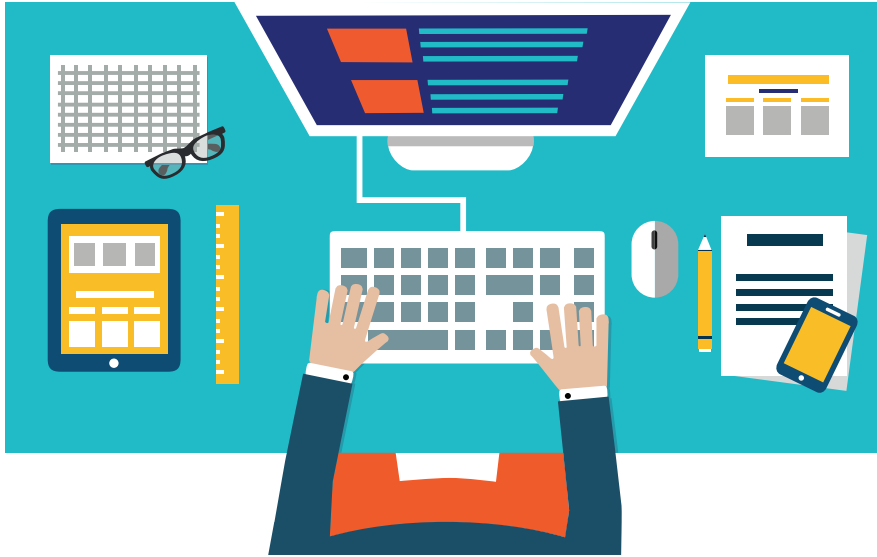
Aprendizajes esperados

- Creación de geometrías generativas
- Pasar ideas gráficas a algoritmos
- Manipulación del espacio 2D y 3D
- Comprensión de la mecánica del espacio
- Diseño de algoritmos geométricos
- Diseño de flujos de información y datos

Para apartar tu lugar es necesario que realices tu pago una semana antes de comenzar el curso.

• | Requisitos para la entrega del diploma

Es necesario pasar satisfactoriamente la evaluación final para poder obtener el certificado del curso. El alumno que haya participado el 90% de las clases, tendrá derecho a una constancia de asistencia.



• | Duración

_ a _ meses de _ a _ hrs.
_ ó _ clases por semana

• | Inversión

Individual

Inscripción \$---

Mensualidad \$----

Estudiantes o Grupos

Inscripción \$--- c/u

Mensualidad \$---- c/u

• | Iniciamos

TEMARIO

• | Bloque Básico

1. ¿Qué son, para qué sirve y cómo se usan los lenguajes de programación?
 - Primitivas y palabras reservadas
 - Operadores básicos y sus jerarquías
2. Sistemas de representación y de coordenadas
 - Métodos de dibujo direccionales
 - Representaciones sobre el plano
3. Procedimientos, algoritmos y repeticiones
 - Loops de programación
 - Procedimientos con parámetros
4. Espacios en memoria, las variables y los parámetros
 - Procedimientos con parámetros
 - La variable como parámetro asignado
5. Modularidad, partiendo un problema complejo en varios simples
 - Planeación de procedimientos modulares
 - Síntesis deductiva

• | Bloque Intermedio

1. Formación de patrones
 - Elementos que construyen patrones geométricos
 - Construcción de figuras complejas a través de la identificación de patrones
2. Razones y proporciones
 - Uso profundo de variables
 - Reducciones y aplicaciones, proporción
3. Relaciones funcionales (Pre-partículas)
 - Manejo del color en la programación
 - Introducción al concepto de relación funcional
 - Fuentes de error en cálculos
4. Recursividad
 - Pensamiento recursivo
 - Iteraciones de cola
 - Iteraciones complejas
 - Transformaciones espaciales
 - Espirales

• | Bloque Avanzado

1. Formación de patrones 3D
 - Elementos básicos
 - Transformaciones
 - Funciones aleatorias
 - Experimentación
 - Relaciones funcionales
2. Animaciones
 - Sistema de refresco de pantalla
 - Animaciones mediante loops
 - Animaciones recursivas
 - Animaciones aleatorias
 - Animaciones sin fin
3. Interactividad (opcional)
 - Capturando eventos
 - Coordenadas del mouse
 - Eventos del teclado

• | Bloque Intermedio

5. Azar y Fractales
 - Construcciones azarosas
 - Fractales
 - Fractales orgánicos

La diferencia entre lo ordinario y lo extraordinario es ese pequeño extra