



CURSO DE ARTE GENERATIVO

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

3 a 4 meses de 3 a 4 hrs.
1 ó 2 clases por semana

- | Inversión

Individual

Inscripción \$650
Mensualidad \$1,600

Estudiantes o Grupos

Inscripción \$500 c/u
Mensualidad \$1,300 c/u

- | Iniciamos

lunes 7, martes 8 y
sábado 12 de septiembre de
2015

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 patronces

Elementos que construyen patronces geométricos
Construcción de figuras complejas a través de la identificación de patronces

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