



CURSO DE ARDUINO

Nunca es tarde para aprender un poco más

*DIME Y LO OLVIDO, ENSEÑAME Y LO RECUERDO,
INVOLÚCRATE Y LO APRENDO - FRANKLIN*

- | Convoca

Thinking Dojo - Escuela de Arte y Diseño Interactivo

- | Objetivo

Aprender a trabajar los elementos de control y programación de la plataforma Arduino junto con la electrónica esencial para realizar proyectos interactivos y aparatos personales.

- | Información General

Con Processing te sumergirás en el mundo de la programación videojuegos, interactivos y de programas con diseños increíbles. Su estructura y sus herramientas nos permiten explorar las últimas tecnologías. Desde juegos de aventura hasta programas con inteligencia artificial, todo al servicio de tus propuestas artísticas o de diseño. ¡No te lo puedes perder!



- | ¿Es para ti?

Perfil del alumno

Este curso comienza desde los fundamentos por lo que no necesitas tener conocimientos previos. Recomendamos para su mayor aprovechamiento el haber aprobado el curso de Arte Generativo.

- | Superpoderes que tendrás

Aprendizajes esperados

- ° Creación de geometrías generativas
- ° Transformación de ideas gráficas en algoritmos
- ° Física del espacio 2D y 3D
- ° Visión por computadora
- ° Audio generativo y procesamiento de audio
- ° Diseño de algoritmos geométricos avanzados
- ° Desarrollo 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 4hrs.
1 ó 2 clases por semana

• | Inversión

Individual

Inscripción \$650
Mensualidad \$1,600

Estudiantes o Grupos

Inscripción \$500
Mensualidad \$1,300

• | Horario

lunes y miércoles de 8am - 10am
martes y jueves de 6pm - 8pm
Sábado de 11am - 2pm ó 4pm - 7pm

TEMARIO

• | Bloque Básico

1. La tarjeta de Arduino
 - Partes de la tarjeta
 - Crivers e instalación
2. La interface de desarrollo
 - Blinking LED
 - Prendiendo y apagando
 - Interruptores
3. Electrónica esencial
 - Tipos de LED's
 - Resistencias fijas y variables
 - Interruptores y botones
4. Señales
 - Control de intensidad con pulsos
 - Puertos PWM
5. Sensores digitales
 - Tipos de sensores digitales
 - Recibiendo información de un sensor

• | Bloque Intermedio

1. Control de tiempo
 - Manejo y control de tiempo de ejecución
2. Sensores con respuesta analógica
 - Tipos de sensores analógicos
 - Puertos analógicos
3. Condicionales
 - Toma de desiciones
4. Transistores
 - Uso y práctica
5. Motores eléctricos
 - Fuerza y velocidad
6. Motores a pasos
 - Fuerza y velocidad en movimiento y reposo

Bloque Taller

- ° Ropa interactiva
- ° Muebles interactivos

- ° Instrumentos MIDI
- ° Kioscos y Stands

- ° (Museos y eventos)
- ° Espacios sensibles