

Compumáticas

Escuela de Pensamiento Matemático



Presentación del curso

Profesor: Jorge Martínez Garrido



Jorge Martínez Garrido

- Estudiante de Ingeniería Aeroespacial.
- Software developer en Radian Systems.
- Y ahora... ¡Profesor de la EPM!

Para dudas de clase, enviar un correo a:
contact@jorgemartinez.space

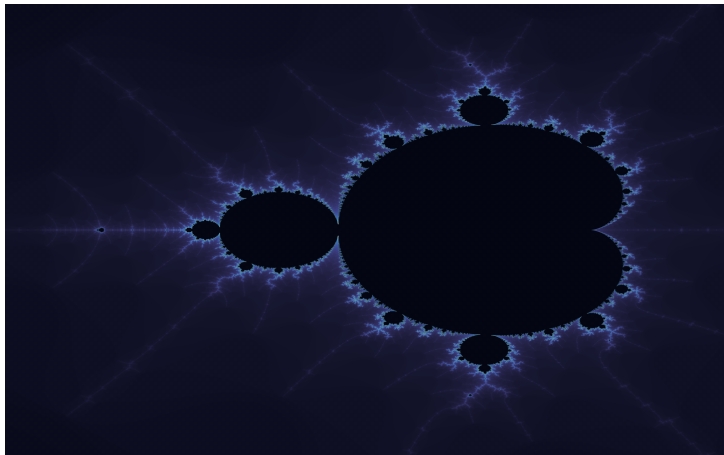
Mis hobbies: ¿demasiados? 🤔



- Simulación aérea.
- Scientific computing.
- Computer graphics.
- Astrodinámica y mecánica orbital.
- Free and Open Source Software!

Más información en
<https://jorgemartinez.space>

¿Qué hacemos en Compumáticas?



¡Aprendemos con proyectos!

La mejor forma de aprender es llevando a cabo **proyectos** de una **dificultad adecuada**.
Algunos ejemplos:

- Fractales: Mandelbrot, Julia, Pascal...
- Integración numérica usando Monte Carlo.
- Generación por procedimiento: mapas de videojuegos, sistemas estelares...
- Criptografía clásica: Atbash, César, Vigenère...
- Juegos de tablero: sudoku solver, N en raya...
- Gráficos con turtle.
- Miscelánea: calendario lunar, secuencia de Racamán...

¿Tienes una idea? ¿Te interesa algún otro tema?
¡Proponlo a la clase!

Materiales para el curso

Bastará con tener **acceso a un ordenador¹ propio** para seguir las clases.

Todos los proyectos quedarán subidos a internet una vez hayan sido completados en clase. Así podrás repasarlos siempre que te apetezca, ¡o mejorarlos!

Artículos del curso para repasar

<https://jorgemartinez.space/categories/compumaticas/>

Descargar los códigos fuente

https://github.com/jorgepiloto/compumaticas_EPM

 **Todos los materiales tienen licencia** 

[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#)

¹No es necesario tener un [MareNostrum](https://www.bsc.es/es/marenostrum/marenostrum), véase <https://www.bsc.es/es/marenostrum/marenostrum>.