

## Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	<b>Tema 1. Programación creativa</b> 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Breve historia de la computación 1.3. Pensamiento algorítmico 1.4. Lenguajes de programación 1.5. Lenguajes y entornos para la programación creativa 1.6. Programación creativa en el diseño y las artes	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,5 puntos cada una)  Test Tema 1 (0.1 puntos)	<b>Presentación de la asignatura y clase del tema 1</b>
Semana 2	<b>Tema 2. Primeros pasos: formas y colores</b> 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Openprocessing 2.3. Estructura de un programa en P5.js 2.4. Formas básicas y coordenadas 2.5. La referencia de P5 2.6. Comentarios 2.7. Orden de ejecución y de dibujo	Actividad grupal: Arte, diseño y nuevas tecnologías (3.0 puntos)	<b>Clase del tema 2 y presentación de la Actividad 1</b>

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 3	<b>Tema 2 (Continuación)</b> 2.8. Propiedades de las formas 2.9. Color 2.10. Formas personalizadas 2.11. Referencias bibliográficas	Test Tema 2 (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 4	<b>Tema 3. Variables y funciones</b> 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Variables: reutilizar valores 3.3. Variables del sistema 3.4. Operaciones básicas 3.5. La consola	Test Tema 3 (0.1 puntos)	Clase del tema 3
Semana 5	<b>Tema 3. (Continuación)</b> 3.6. Funciones 3.7. Funciones con parámetros 3.8. Funciones con valores de retorno 3.9. Refactorizar		Clase del tema 3
Semana 6	<b>Tema 4. Bucles y aleatoriedad</b> 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Iteración 4.3. Bucles for		Clase del tema 4 y <b>presentación de la actividad 2</b>  <b>Clase de resolución</b> de la Actividad 1

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 7	<b>Tema 4 (Continuación)</b> 4.4. Bucles anidados 4.5. Aleatoriedad 4.6. Referencias bibliográficas	Actividad: Poster animado (5.0 puntos) Test Tema 4 (0.1 puntos)	Clase del tema 4
Semana 8	<b>Tema 5. Condicionales</b> 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Lógica condicional 5.3. Condicionales if, if-else 5.4. Operadores lógicos	Test Tema 5 (0.1 puntos)	Clase del tema 5
Semana 9	<b>Tema 5. (continuación)</b> 5.5. Condicionales <i>switch</i> 5.6. Temporizadores 5.7. Bucles y condicionales		Clase del tema 5
Semana 10	<b>Tema 6. Interacción</b> 6.1. Introducción y objetivos 6.2. Ejecución única vs. continua 6.3. Interactuando con el ratón 6.4. El método map() 6.5. Interactuando con el teclado 6.6. Patrón interactivo	Test Tema 6 (0.1 puntos)	Clase del tema 6  <b>Clase de resolución</b> de la Actividad 2
Semana 11	<b>Tema 7. Movimiento</b> 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Movimiento lineal 7.3. Movimiento ondulatorio		Clase del tema 7

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 12	<b>Tema 7 (continuación)</b> 7.4. Movimiento circular 7.5. Movimiento aleatorio	Actividad: Patrón generativo (5.0 puntos) Test Tema 7 (0.1 puntos)	Clase del tema 7
Semana 13	<b>Tema 8. Multimedia</b> 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Texto 8.3. Imágenes 8.4. Vídeo	Test Tema 8 (0.1 puntos)	Clase del tema 8
Semana 14	<b>Tema 9. Objetos y arrays</b> 9.1. Introducción y objetivos 9.2. Objetos 9.3. <i>Arrays</i> 9.4. <i>Arrays</i> y objetos 9.5. Referencias bibliográficas	Test Tema 9 (0.1 puntos) Test Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 9
Semana 15	<b>Tema 10. Datos y librerías</b> 10.1. Introducción y objetivos 10.2. Datos 10.3. Librerías 10.4. Referencias bibliográficas		Clase del tema 10
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		