

Seminario

Programación Creativa.

2020

Docentes a cargo

Diana León.

Cristian García Bauza.

Fundamentación

Este seminario tiene como objetivo explicar de manera simple procesos computacionales básicos y estructuras lógicas utilizadas en lenguajes de programación como: condicionales, bucles, etc. De esta manera, entenderemos la programación como una herramienta que potencia estéticamente el cruce de arte y tecnología.

Generalmente, nos vinculamos con la tecnología por medio de interfaces que simplifican su uso. Si bien esto es cómodo y alcanza la mayoría de las veces, no deja de brindarnos una realidad limitada y una capacidad de uso ineficaz. Así, se ha transformado a los dispositivos en cajas negras y nos convirtió en simples usuarios dependientes de lo que las interfaces y programas existentes nos brindan. Desde esta materia se pretende explorar conceptos que sirvan para entender la lógica detrás de un software y eventualmente poder crear módulos simples que nos brindan mayor libertad de control y expresión.

Contenidos mínimos

Primer Módulo:

Nos introduciremos en el mundo de las instrucciones lógicas, observando y explorando la metodología del artista Sol LeWitt como estrategia de planificación y creación de una obra. Luego, conoceremos el entorno de desarrollo Processing, sus referentes, analizaremos diferentes obras artísticas que hacen uso de la programación como medio.

Segundo módulo:

Conoceremos los conceptos fundamentales de la programación visual. Daremos los primeros pasos para poder dibujar, veremos formas básicas: línea, rectángulo, elipse. Colores, rellenos. Primeras líneas de código: canvas, forma, color. Pocas líneas de código: grandes resultados. Ciclo de dibujo. Variables. Interactividad.

Tercer módulo:

Abarcaremos nociones básicas de programación: condicionales, expresiones booleanas. Iteradores. Bucles. Introducción a Funciones. Modularidad. Reusabilidad de funciones. Eventos.

Cuarto módulo:

Trabajo con imágenes, pixeles y video.

Breve introducción a la programación orientada a objetos (POO) y el uso de librerías. Comienzo de un proyecto integrador.

Quinto módulo:

Trabajaremos armando un proyecto propio desde cero. Exportar a vídeo y difundirlo.

FAQs

¿Qué es processing?

Processing es uno de los pilares de la programación creativa. Se trata de un lenguaje de programación y entorno de desarrollo integrado de código abierto basado en Java. Debido a la sencillez de este entorno de programación, estudiantes, artistas, diseñadores e investigadores usan Processing para aprender, “prototipar” y producir programas interactivos.

Realmente no me llevo bien con las computadoras, pero me interesa hacer el seminario, ¿lo voy a poder lograr?

Sí. Sin dudas este es un entorno muy sencillo que permite a cualquiera lograrlo.

¿Puedo aprender processing si no se programar?

Sí. Este curso está pensado justamente para personas que no tengan ningún conocimiento previo de programación.

¿Va a ser costoso usar processing?

No. Processing es gratuito, se puede realizar una donación si así lo quisieran, pero no es obligatorio. También es importante saber que corre tanto en linux, windows y mac. De manera que con la computadora que sea que se manejan sería suficiente.

Soy artista audiovisual, ¿Qué me puede ofrecerme processing con respecto a algunos programas de postproducción?

Muchas cosas. La principal sería la capacidad de interactividad, otras serían poder crear cosas en tiempo real, poder simular comportamientos e incorporarlos en trabajos con posproducción. En el curso se mostrarán muchos ejemplos.

¿Por qué Processing?

Ha sido una de las piezas fundamentales para acercar la programación a todos los públicos y para dar una visión creativa de la escritura de código. El principal factor de Processing es que es muy fácil de aprender: primeras pruebas en sólo unos minutos y resultados visuales de manera inmediata. Otras razones es que es de código abierto (open source) y la amplitud de su comunidad.

La mayor parte de la comunidad que trabaja con estas plataformas comparte el proceso de trabajo así como el código, de forma que otras personas puedan descargarlo, aprender y modificarlo para crear obras derivadas. Todo ello gracias a licencias libres en las que la cultura del remixing y el espíritu de compartir el conocimiento son básicos. Además es potente, permite desarrollar aplicaciones desde muy sencillas a muy complejas y escalable, se puede combinar programación con processing con Java puro y las librerías propias de Java. Una aplicación Java ‘pura’ también puede usar las librerías de processing.

Programación **CREATIVA**



A través del lenguaje de Processing, se propone un acercamiento a la programación visual desde el dibujo procedural para expandir las posibilidades creativas de artistas, diseñadores y comunicadores. No se necesitan conocimientos previos.

ENCUENTROS VIRTUALES:
viernes a las 18 hs. y sábados a las 10 hs.
Desde el 7 de agosto al 5 de septiembre 2020

DOCENTES:
DIANA LEÓN Y CRISTIAN GARCÍA BAUZA

INSCRIPCIONES: a partir del 3 de Agosto. diplomaturas@arte.unicen.edu.ar // www.arte.unicen.edu.ar

FACULTAD DE ARTE Secretaría de Investigación y Posgrado
Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires

