



Chroma



# CURSO - OPEN FRAMEWORKS

Nunca es tarde para aprender un poco más

*EL ARTE ES EL PERPETUO MOVIMIENTO DE LA ILUSION  
BOB DYLAN*

## ● | Convoca

Thinking Dojo - Escuela de Arte y Diseño Interactivo

## ● | Objetivo

Nos enfocamos en darte herramientas para que te relaciones con el espacio, con las formas y con el movimiento a través de la programación con OpenFrameworks. Aprenderás a realizar animaciones diversas a realizar micro mundos con sus propias reglas y su propia física, lograrás hacer que tus programas interactuen con el usuario de formas que explotan tu creatividad y las capacidades de la tecnología.

## | Información General

OpenFrameworks & Cynder son los entornos más sofisticados para la creación de obra artística digital y para la construcción de presentaciones impresionantes. Sus estructuras y sus herramientas nos permiten explorar lo último en tecnología llevando al límite nuestro hardware. Desde presentaciones hasta programas con inteligencia artificial, todo al servicio de tus propuestas artísticas o de diseño.

## ● | ¿Es para ti?

### Perfil del alumno

Este curso es de nivel intermedio. Para cursarlo te recomendamos tener bases de programación orientada a objetos. Para su mayor aprovechamiento sugerimos haber aprobado el curso de Processing o el diplomado Front End.

## ● | Superpoderes que tendrás

### Aprendizajes esperados

- Creación de geometrías generativas
- Física de partículas
- Visión por computadora
- Manipulación de audio y video en tiempo real
- Diseño de algoritmos geométricos avanzados
- Manipulación de shaders

## • | 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  
10 sesiones de 3hrs.  
20 hrs. en total  
o clase por semana

• | Inversión  
\$4,500  
Este precio ya contiene  
el IVA del 16%

• | Iniciamos  
00 de mes de 0000

NOTA: Para apartar tu lugar es necesario que realices tu pago una semana antes de comenzar el curso.

## TEMARIO

### • | introducción

#### Introducción a C/C++

- Manejo de variables
- Contenedores de la biblioteca standar
- Iteradores y flujo de programas
- Compilación
- Cabeceras y fuentes
- Bibliotecas externas
- IDE's

#### Introducción a OF

- Instalación
- Flujo del programa: main, setup y update
- Eventos de teclado y mouse
- Pintando y escribiendo
- Trabajando con pixeles en imagen y en video
- Sistema de partículas
- Audio

### Addons

- Carga
- Addons preinstalados
- El Addons simple GUI

### Temas optativos

- OpenGL
- OpenCV
- Kinect

*La diferencia entre lo ordinario y lo extraordinario es ese pequeño extra*