

DADU_coding_2023

Principi di coding - syllabus

strumenti e applicazioni

[p5js editor](#)

[p5js references](#)

[etherpad: DADU_coding_2023](#)

[Visual Studio Code](#)

[GitHub](#)

[Sourcetree](#) [GitHub Desktop](#)

[ml5js.org](#)

GitHub

Concetti chiave / *key concepts*

Git, GitHub, Repository, Commit, Branch, Pull Request, Issue, Merge, Fork.

Daniel Shiffman [the coding train: GitHub for Poets](#)

[Guida a Git-hub](#)

riferimenti

[openprocessing.org](#)

[creativeapplications.net](#)

[inconvergent.net/generative/](#)

[generative-gestaltung.de/2/](#)

riferimenti bibliografici

- Processing: *A Programming Handbook for Visual Designers and Artists Hardcover* – December 19, 2014. (2020). the Mit Press; second edition edition (december 19, 2014).
 - Benedikt Gross, Hartmut Bohnacker, Claudius Lazzeroni: *Generative Design: Visualize, Program, and Create with JavaScript in p5.js* – Princeton Architectural Press -2018
-

attività formative

Il corso si articola in diverse attività integrate di formazione (sia di carattere strumentale che di inquadramento teorico), ricerca e progettazione che si alterneranno lungo la durata del corso e che prevedono:

- un ciclo introduttivo dedicato agli elementi essenziali dei linguaggi formali di programmazione (funzioni, variabili, loop, strutture logiche, strutture di dati)
- una serie di esercizi guidati di programmazione attraverso i quali cercheremo di creare e manipolare i media digitali più comuni (immagini vettoriali, immagini bitmap, testi, suoni ...)
- una serie di esercizi e di piccole proposte progettuali dedicati all'approfondimento e all'analisi delle procedure, dei processi e delle dinamiche di generazione formale di carattere analogico.
- un breve ciclo strumentale per l'utilizzo di strumenti di carattere collaborativo (GIT, GIT-HUB ...) e per consentire di pubblicare online i diversi lavori del corso (GIT-HUB - pages)
- una breve serie di approfondimenti teorici per comprendere il contesto storico e culturale dei metodi di creazione legati a processi normalizzati e codificati in *regole* mettendo in evidenza il contributo di alcune figure chiave.
- una breve serie di approfondimenti teorici per una comprensione più articolata degli strumenti, dei prodotti e dei servizi digitali. (computer as a tool / computer as a medium ...)
- una attività di progettazione e sintesi finale per poter sperimentare con tecniche di comunicazione attraverso piccole installazioni interattive operate per mezzo di semplici interfacce tangibili.

Metodi Didattici

Il corso si articola in diverse attività integrate di formazione (sia di carattere strumentale che di inquadramento teorico), ricerca e progettazione