

Informatica per la grafica - Creative coding 2 (CFA 8)

A.A. 2024-2025

Prof. Giovanni ABBATEPAOLO

OBIETTIVI

- Consolidare l'approccio, sviluppato durante il primo anno, di scomposizione di un progetto grafico in procedimenti logici e traduzione di questi in un sistema digitale automatizzato;
- Acquisire autonomia nell'ideazione ed esecuzione di un progetto, inclusa la selezione degli strumenti più adatti;
- Saper documentare un progetto (anche nei dettagli tecnici) in modo da consentire a terzi la comprensione e riproduzione.

CONTENUTI

- Richiamo delle esercitazioni svolte durante l'anno precedente;
- Panoramica dei linguaggi di programmazione (Python, Java, JavaScript, HTML, CSS) e degli strumenti disponibili per ogni linguaggio (Drawbot, Processing, p5.js, paper.js, etc.);
- Esercitazioni sugli strumenti appresi, propedeutiche alla scelta del progetto d'esame;
- Strumenti di condivisione del lavoro e documentazione (Git, GitHub, Notion, Obsidian);
- Uso critico dell'Intelligenza Artificiale;
- Mini-laboratori di approfondimento su nuovi software.

PREREQUISITI

Aver seguito il corso di Informatica per la grafica – Creative Coding 1.

TESTI CONSIGLIATI

Shiffman Daniel, *The Nature of Code*, No Starch Press® Inc., San Francisco, 2024

Hofmann Armin, *Graphic Design Manual*, Niggli, Salenstein, 2018

Lorenz Martin, *Flexible Visual Systems*, Slanted Publishers, Barcelona, 2021

Richardson Andrew, *Data-driven Graphic Design: Creative Coding for Visual Communication*, Bloomsbury Publishing PLC, London, 2016

Levin Golan e Brain Tega, *Code as creative medium: a handbook for computational art and design*, The MIT Press, Cambridge, 2021.

Lussu Giovanni, *Tebe dalle sette porte*, ISIA Urbino, Urbino, 2013

Engelhardt Yuri, *Syntactic Structures in Graphics*, IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft 3.1, 2007

Engelhardt Yuri, *The language of graphics: A framework for the analysis of syntax and meaning in maps, charts and diagrams*, Unpublished Ph.D. thesis, Institute for Logic, Language and Computation, University of Amsterdam, The

Netherlands, 2002.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

Durante il corso l* student* svilupperà un progetto di cui si valuterà l'avanzamento mediante revisioni periodiche. In sede d'esame, sarà valutata la qualità della documentazione prodotta e la capacità del* student* di illustrare i dettagli del progetto condividendoli con il resto della classe.