

— Syllabus

Sistemi interattivi

Codice ABTEC 42 — 60 ore 8 CFA

a.a. 2022–2023

Professore Lorenzo Di Silvestro

di ruolo di Applicazioni digitali per le arti visive (ABTEC 38)

Posta elettronica istituzionale (PEO): lorenzodisilvestro@abacatania.it

Orario di ricevimento: ogni giovedì e venerdì dalle 09:00 alle 13:00

Tramite piattaforma Microsoft Teams, previo accordo via email istituzionale (PEO)

— Obiettivi formativi

L'insegnamento ha l'obiettivo di introdurre lo studente al mondo dell'arte generativa e dei sistemi interattivi. Sarà approfondito il linguaggio di sviluppo Processing per la realizzazione di mockup interattivi e animazioni. Si spronerà l'uso della creatività per la generazione di applicazioni di arte generativa.

— Modalità di svolgimento dell'insegnamento

Didattica a distanza (DAD)

Il semestre: 6a–9a settimana (lunedì, martedì, mercoledì)

ore 14.30-17.50 scansione giornaliera (5 ore)

— Modalità esame

Prova da fare al computer (sui vostri pc) e progetto.

Vi saranno assegnati tre esercizi da risolvere/implementare. Una parte sul disegno, una su animazione e una su interazione. Avrete 110 minuti per implementare il tutto.

Alla fine, dopo il compito, verrà corretto il vostro progetto da consegnare qualche giorno prima dell'appello.

Il progetto deve essere prima approvato/assegnato dal docente. Non iniziate a lavorare a progetti senza "l'approvazione", sarebbe tempo inutilmente sprecato. Proponete la vostra idea di progetto quando volete (dal vivo o per via telematica), aggiungerò la vostra idea alla mia "lista dei progetti approvati" e potete iniziare a lavorarci. Non saranno corretti progetti se non prima "approvati".

Il progetto è obbligatorio. Deve essere semplice ma completo, ci dovrà essere disegno realizzato con le funzioni processing, animazione, interazione con mouse, interazione con tastiera, utilizzo di immagini caricate da file e testo.

— Prerequisiti richiesti

Nessun prerequisito richiesto.

– Frequenza lezioni

La frequenza è obbligatoria, non inferiore all'80% della totalità della didattica frontale come previsto da palinsesto, con esclusione dello studio individuale come da Art.10 del DPR n. 212 del 8 luglio 2005.

– Contenuti e programmazione del corso

1. Introduzione alla programmazione e l'IDE di Processing	6. Gestione input da tastiera
2. Sintassi di base e tipi di dato	7. Introduzione all'animazione, gestione Frame Rate e movimenti
3. Cicli e strutture di controllo	8. Strutture dati avanzate e animazioni generative
4. Primitive di disegno e controllo attributi di rendering	9. Gestione funzioni di draw e update
5. Interazione utente mediante mouse o trackpad	10. Rototralazione

– Testi di riferimento obbligatori

Daniel Shiffman, Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction 2nd Edition, 2015

– Strumenti per studenti con disabilità e/o DSA

Gli studenti con disabilità o DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) sono supportati da professori e da tutor (se assegnati) attraverso la consulenza con il CInAP (Centro per l'integrazione Attiva e Partecipata). Gli studenti possono, mediante e-mail istituzionale eventualmente anche attraverso i tutor, chiedere al professore del corso un colloquio in modo da concordare obiettivi didattici ed eventuali strumenti compensativi e/o dispensativi, in base alle specifiche esigenze. Tale colloquio sarebbe opportuno che avvenisse prima dell'avvio delle lezioni e comunque non oltre la prima settimana di corso. Per rivolgersi direttamente al CInAP è possibile utilizzare la mail istituzionale cinap@abacatania.it