

Mini-Mapping: una introducción al diseño de instalaciones interactivas y a la programación creativa.

1ª convocatoria 2017

Director: Alfredo Calosci. *Arquitecto. Profesor UEM.*

Horas lectivas: 9

Fechas: 9, 10 y 11 de octubre de 2017

Horario: 18:30 – 21:30

Lugar: Aula 1 - 2ª planta

LASEDE COAM – Calle Hortaleza 63

Presentación

Desde hace varios años es cada vez mas frecuente encontrar, en el ámbito del diseño de interiores, la presencia de elementos dinámicos que utilizan las tecnologías digitales para crear efectos de iluminación, para añadir elementos de información o simplemente a fines decorativos.

A medio camino entre las aplicaciones de domótica y las instalaciones artísticas interactivas, en la realización de estos elementos también se suelen utilizar sensores, proyecciones, sistemas de iluminación programables, pantallas, cámaras de video y/o infrarrojas, algoritmos de computer vision y de generación formal.

El uso de estas mismas técnicas, aplicado al diseño de espacios expositivos, está generando espacios informativos cada vez más sofisticados y eficaces.

Descripción

Durante el taller proponemos un ejercicio guiado de diseño para la creación de una simple aplicación interactiva de video-mapping sobre una pequeña estructura volumétrica.

(Algo parecido a lo que puede consultarse aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=FciDQSn26fw>)

Objetivos

Nos proponemos ofrecer una primera ocasión para acercarse al diseño de instalaciones interactivas a través de:

- una breve introducción a los principios de programación creativa (en Processing).
- una introducción a las técnicas de video mapping, a través de la librería "KeyStone"
- el conocimiento de algunos elementos básicos para el diseño de interacción en espacios físicos.

Dirigido a

No se requieren conocimientos previos de programación.

Los asistentes al taller deberán utilizar su propio ordenador portátil, es recomendable instalar la aplicación "Processing" (gratuita y de código abierto) con antelación <https://processing.org>

Programa

Lunes 9 de octubre

El entorno de trabajo, elementos básicos de programación, gestalt digital.

Martes 10 de octubre

Algoritmos de generación formal; Objetos, Variables, Espacios de color, bucles y elementos aleatorios; Inputs externos.

Miércoles 11 de octubre

Taller de Creación y realización

Programa – 02.agosto.2017 - 1ª edición