

## **PRESENTACIÓN PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE CAPACITACIÓN / EDUCACIÓN - FUNDACIÓN TELEFÓNICA**

**Nombre de la actividad: Prográmate un Mapping!**

**Descripción:** El taller tiene como objetivo la introducción a la programación de visuales por lenguajes por códigos. La actividad propone un ida y vuelta entre la relación de lo real con lo computacional: trasladando dibujos analógicos de un papel al mundo digital de pantalla y luego trasladando una animación digital al mundo real.

Adhiriendo a la utilización de software libre, se utilizara el lenguaje de programación "Processing". Este lenguaje posee todas las funciones esenciales de los lenguajes de bajo nivel, pero es mucho más sencillo de abordar. "Processing", uno de los lenguajes mas utilizado para el desarrollo de instalaciones artísticas interactivas, fue creado de artistas para artistas y hoy permite hacer cualquier tipo de sistemas.

El foco de la actividad esta puesto en incentivar las capacidades creativas diversas de cada uno de los estudiantes. Es por ello que abogamos por un proyecto donde se libere el desarrollo creativo personalizado, fomentando el conocimiento y abrir las posibilidades del desarrollo de aplicaciones de autor.

**Modalidad:** presencial

**Duración:** El taller tiene una duración de una jornada de 1.30 hs y consta de la realización de una actividad de creación y programación de visuales interactivas con la técnica de mapping.

**Destinatarios:** a adolescentes y adultos (mayores de 13 años) . El grado de complejidad irá aumentando para los alumnos más avanzados. Los objetivos dentro del taller son escalonados que, dependiendo de la dinámica de los grupos, podrán ir en aumento.

**Conocimientos previos necesarios: Ninguno**

**Requerimientos técnicos del curso / Materiales:**

Necesaria una PC, proyector y parlantes para el docente.

Herramientas del taller: Para la realización del taller serán necesarias 6 estaciones de

mapping. Cada estación requiere una computadora notebook, un proyector, cables de conexión entre ellos, una mesa, 5 sillas, figuras para mapear, hojas cuadriculadas y lápices.

**Objetivos de aprendizaje curso:** ¿Qué se espera que aprendan los participantes / alumnos?

- *Que es la programación por código.*
- *Las instrucciones básicas del lenguaje “Processing”.*
- *Pantalla y pixeles. Relación con el mundo real y virtual.*
- *Construcción de los colores en una pantalla.*
- *Variables y toma de decisiones.*
- *Conceptos de mapping.*
- *Interactividad.*

### **Contenidos:**

Presentación

Que es la programación por código. Que es “Processing”.

Que es un pixel y sus características de formación de colores.

Tamaño de la pantalla y coordenadas.

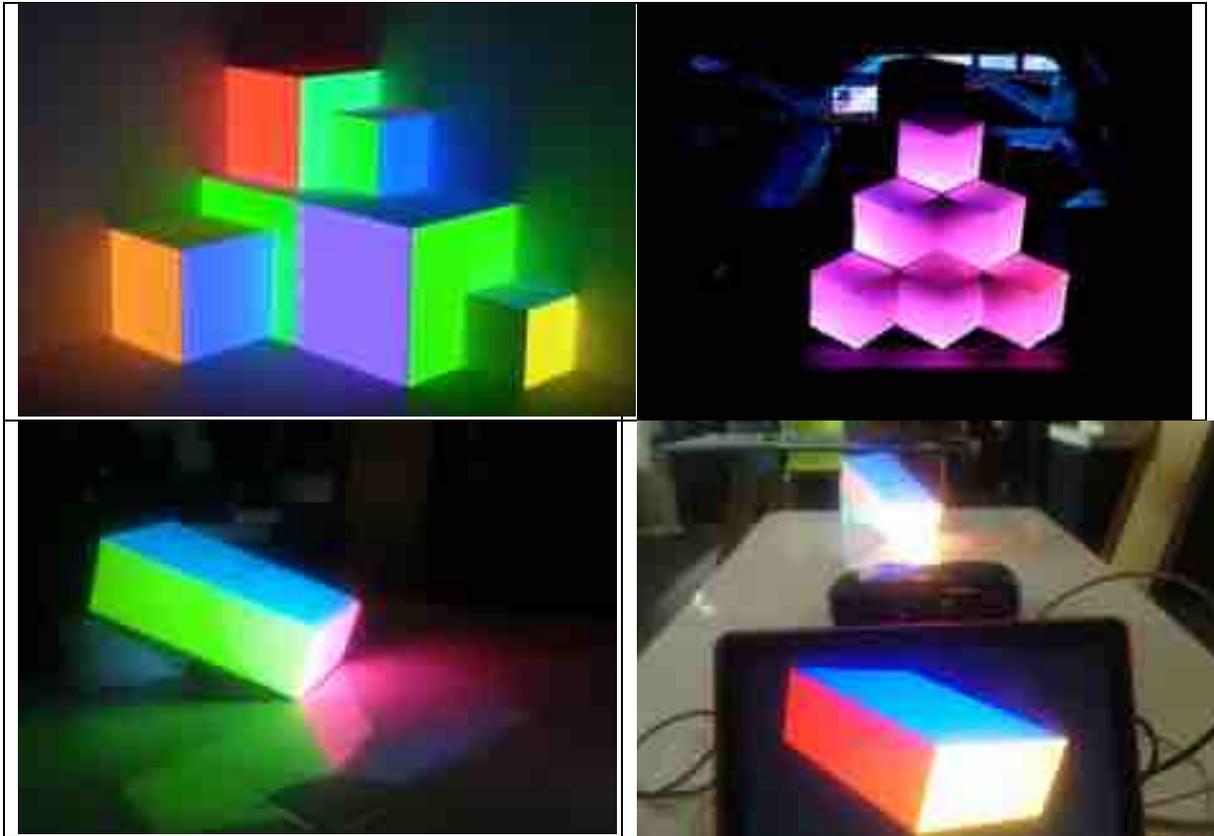
Transportar un dibujo de una hoja cuadriculada a la pantalla

Construcción de los colores en sistemas digital.

Concepto de variable y toma de decisiones para la animación de colores.

Técnica de mapping y realización de un dibujo mapping.

Interactividad entre sonidos y la animación de los colores del dibujo mapping.



**Cantidad / cupo:** max 30 alumnos (divididos en 6 estaciones de mapping)

**Presupuesto:**

El presupuesto por el desarrollo de los objetos a mapear (prismas blancos de diversos tamaños) e instalación de los software necesarios **\$10000**

Los honorarios de docente y asistente por taller es de **\$2500** (un 20% más que el 2017)