



KURSPLAN

Creative Coding, 7,5 högskolepoäng

Creative Coding, 7.5 credits

Kurskod:	TCCK13	Utbildningsnivå:	Grundnivå
Fastställd av:	VD 2023-03-01	Utbildningsområde:	Tekniska området
Reviderad av:	2023-06-05	Ämnesgrupp:	IF1
Gäller fr.o.m.:	2023-08-01	Fördjupning:	G1F
Version:	2	Huvudområde:	Informatik

Lärandemål

Efter genomgången kurs skall studenten

Kunskap och förståelse

- ha kännedom om informationsvisualisering och generativ konst
- visa kunskap om specifika typer av estetik
- visa förståelse för autonoma system

Färdighet och förmåga

- visa färdigheter i att använda lämpliga datastrukturer för att samla in, lagra och manipulera data med målet att använda den för interaktiv visualisering
- visa förmåga att applicera egen estetik i sitt arbete

Värderingsförmåga och förhållningssätt

- visa förmåga att kritiskt reflektera över och diskutera sina egna och andras digitala konstverk.

Innehåll

I den här kursen kommer du att lära dig hur du använder kod som ett kreativt medium för att utveckla dina idéer och omvandla dina tankar och känslor till uttrycksfulla verk.

Du kommer att använda dina tidigare kunskaper om händelsedrivna och objektorienterad programmering som grund för att utforska informationsvisualisering, generativ konst och interaktiva installationer. Du kommer även lära dig att ifrågasätta betydelsen av konst, design och estetik i relation till samhälle, programmering och dig själv, samt utforska och experimentera med din egen estetik i en digital interaktiv miljö.

Kursen innehåller följande moment:

- Design och byggande av autonoma system för att skapa generativ konst
- Utforskande av mönster och regler för att kunna översätta estetiska principer till datorgenererade verk
- Användning av lämpliga datastrukturer för hantering av data genom analys, lagring och manipulation
- Arbete med data från externa källor, såsom API:er, kameror eller andra sensorer

- Utvecklande av en egen estetik genom experimenterande med digital konst
- Utforskande av olika sätt att koppla ihop ljud och bild

Undervisningsformer

Föreläsningar, seminarier, workshops, inlämningsuppgifter och projektarbete.

Undervisningen bedrivs på engelska.

Förkunskapskrav

Grundläggande behörighet samt genomgångna kurser i Webb- och gränssnittsdesign, 15 hp, Grundläggande programmering, 7,5 hp samt kurs i grafisk design/estetisk eller motsvarande kunskaper.

Examination och betyg

Kursen bedöms med betygen 5, 4, 3 eller Underkänd.

Poängregistrering av examinationen för kursen sker enligt följande system:

Examinationsmoment	Omfattning	Betyg
Inlämningsuppgift	3,5 hp	U/G
Projekt ¹	4 hp	5/4/3/U

¹ Bestämmer kursens slutbetyg vilket utfärdas först när samtliga moment godkänts.

Kurslitteratur

Kurslitteraturen fastställs 8 veckor innan kursstart.

The primary course literature will be online resources I give out during the course.

The additional course literature is:

Title: Getting started with p5.js

Author: Casey Reas, Lauren McCarthy, Ben Fry

ISBN: 9781457186752

Title: The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing

Author: Daniel Shiffman

ISBN: 9780985930806

Free download here: <https://natureofcode.com>

Title: Generative Art

Author: Matt Pearson

ISBN: 9781935182627