



### Talleres Physical computing

Consisten en 4 talleres que buscan introducir a los alumnos en los principios de la creación con nuevos medios, desde las nociones en programación, la integración básica con circuitos y micro controladores, hasta la producción de arte con dispositivos móviles. Orientado a artistas, diseñadores, arquitectos y cualquier persona interesada en la creación con herramientas digitales.

**1- “Taller Introducción a programación Processing” (Christián Oyarzún, [www.error404.cl](http://www.error404.cl)).** Lunes 7 de 9:15 a 13:15 hrs.

El taller está orientado a introducir a los concurrentes a la programación en Processing mediante el desarrollo de un ejercicio didáctico de visualización de datos.

**2- “Taller Physical Computing I (Básico I)” (Patricio Palacios, [www.eaod.cl](http://www.eaod.cl)).** Lunes 14 de 9:15 a 13:15 hrs.

**3- “Taller Physical Computing II (Básico II)” (Patricio Palacios, [www.eaod.cl](http://www.eaod.cl)).** Lunes 14 de 14:00 a 18:00 hrs.

Los talleres se plantean como una intr;oducción a Arduino, están orientados hacia la factibilización o producción de propuestas de diseños interactivos, y se enmarcan dentro del desarrollo de Physical Computing.

En un sentido amplio, Physical Computing es un marco creativo para explorar y aprender en relación al mundo digital.

En uso práctico, el término se describe casi siempre como arte hecho a mano, en donde el diseño se proyecta con uso de sensores y microcontroladores para traducir información analógica o digital en entradas a un sistema informático para controlar dispositivos electromecánicos como motores, iluminación o sonido, o también a sistemas digitales para funciones más complejas.

Los objetivos son:

- Conocer el Hardware de Arduino, identificando las funcionalidades de sus partes que pueden ser operadas.
- Presentación y conocimiento básico del software para realizar programas en sensores y actuadores análogos.
- Aprender el concepto de analógico y digital.

**4- “Taller Dispositivos Móviles” (Ignacio Nieto).** Lunes 21 de 14:00 a 18:00

El taller pretende mostrar las posibilidades y potencialidades de los dispositivos móviles. Está dividido en dos partes:

- Las diferentes etapas de desarrollo que el dispositivo de teléfono móvil ha tenido.
- La configuración de la arquitectura de las redes y dispositivos móviles.

Se mostrarán las diferentes plataformas de programación API abiertas a la comunidad con las que se pueden construir programas para telefonía móvil.

Finalmente se explicaran varias aplicaciones desarrolladas en processing que servirán de ejemplo.

Más información de los contenidos de los talleres, material descargable y links de referencia en [www.ccespana.cl](http://www.ccespana.cl).

### INSCRIPCIONES

Fichas de inscripción de los talleres en [www.ccespana.cl](http://www.ccespana.cl). Enviar fichas completas al correo [inscripcionescce@gmail.com](mailto:inscripcionescce@gmail.com) antes del martes 8 de Julio. Se comunicará por correo electrónico a los seleccionados y se publicará en la página web del Centro Cultural de España. Cupos limitados.

Lugar: Sala de computación Biblioteca de Santiago, Matucana 151 Santiago.

Coordinación General: Ricardo Vega ([www.ricardov.cl](http://www.ricardov.cl))

Más información: [www.ccespana.cl](http://www.ccespana.cl), 08 191 5577 (Ricardo Vega)

