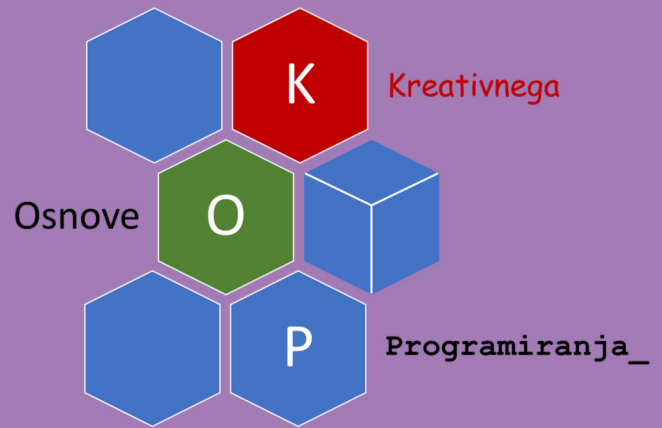


# Izbirni predmet OSNOVE KREATIVNEGA PROGRAMIRANJA



**Vabljeni k vpisu na nov izbirni predmet, ki smo ga pripravili v sodelovanju s *Fakulteto za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani*.**

Pri predmetu se boste seznanili z osnovnimi tehnikami programiranja, na podlagi katerih se boste naučili izdelovati enostavne programske pripomočke/vtičnike, ki se lahko uporabijo kot podpora v kreativnih procesih arhitekturnega oblikovanja.

Prvi del predmeta bo zajemal znanja iz osnov izdelave računalniških algoritmov in osnov programiranja v skriptnem programskem jeziku *Python*.

V drugem delu se boste seznanili s platformo *Grasshopper* za program *Rhinoceros*, ki omogoča parametrizacijo procesov in upravljanje s programom na osnovi koncepta vizualnega programiranja.

S kombiniranjem obeh pristopov boste sposobni izdelati lastne programske vtičnike, ki omogočajo hitro in parametrično podprto generiranje različnih rešitev.

*Doc. dr. Simon Petrovčič, UL FA*

*Doc. dr. Jure Žabkar, UL FRI*



Univerza v Ljubljani  
Fakulteta *za arhitekturo*



Univerza v Ljubljani  
Fakulteta *za računalništvo  
in informatiko*