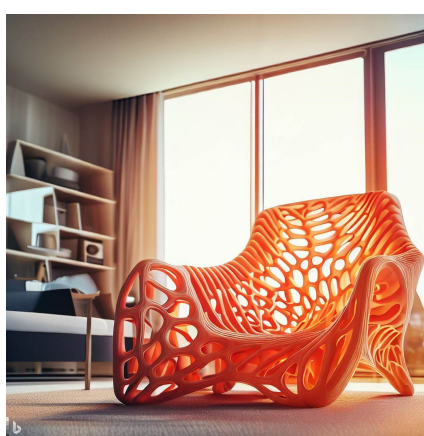
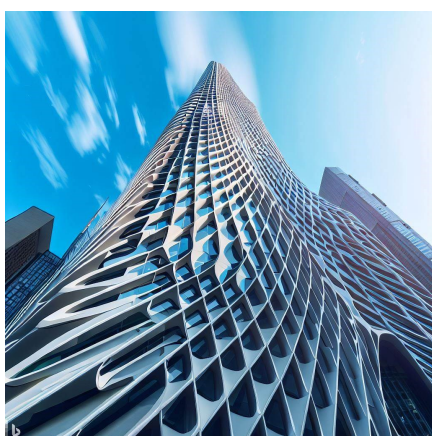
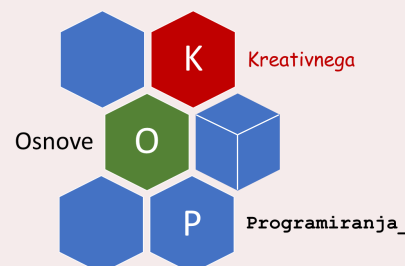


Vabilo k vpisu  
na izbirni predmet



# Osnove kreativnega programiranja

Študijsko leto 2023/24



Primeri parametrične arhitekture, ustvarjeni z orodjem DALL·E

Si želiš spoznati, kako lahko s pomočjo programiranja izboljšaš delovne procese na področju arhitekturnega projektiranja? Te zanima, kaj vse je mogoče narediti z umetno inteligenco v parametrični arhitekturi?

Pri izbirnem predmetu Osnove kreativnega programiranja se boste študenti naučili osnov programiranja v Pythonu, ki je eden najbolj priljubljenih in uporabnih programskih jezikov na svetu. Spoznali boste, kako lahko s Pythonom pišete algoritme, ki pomagajo reševati različne probleme in izzive na področju parametrične arhitekture.

Poleg tega se boste seznanili tudi z orodjem Grasshopper, ki omogoča vizualno programiranje v okolju Rhinoceros. Z Grasshopperjem boste lahko parametrizirali svoje modele in jih spreminjali z nekaj kliki. Tako boste lahko hitro in enostavno generirali raznolike arhitekturne rešitve in jih primerjali med seboj.

Letos bomo pri predmetu uporabljali tudi najnovejša prosto dostopna orodja umetne inteligence, ki bodo v prihodnjih letih korenito spremenila delovne procese v številnih panogah in poklicih. Umetna inteligenca vam bo pomagala raziskovati nove možnosti in ideje, ki jih morda sami ne bi odkril.

Pridruži se nam in odkrij, kako lahko s programiranjem obogatiš svojo arhitekturno prakso!

Predhodno znanje programiranja in poznavanje dela s platformo Grasshopper ni potrebno.



Doc. dr. Simon Petrovčič, UL FA

Doc. dr. Jure Žabkar, UL FRI