

Магистерская программа  
по направлению «Градостроительство»

Визуальные коммуникации  
(Цифровое искусство)

07.04.04.03

Visual Communications  
(Digital Art)

## ПРЕСС-РЕЛИЗ

29 мая 2016

### Презентация курсовых работ по дисциплине «КРЕАТИВНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

2 семестр

**Презентация состоится: 29 мая в 10:00, г. Красноярск, просп. Свободный, д. 82а, ауд. 308.**

**Выставка состоится: 29 мая 2016 – 29 июня 2016 года, место: Красноярск, Свободный 82/6., выставочный холл ИАиД**

**Информационное сообщение:** В рамках дисциплины «Креативное программирование», магистерской подготовки «Визуальные коммуникации (Цифровое искусство)», студентами гр. АФ15-15М разработаны сетевые интерактивные аналитические приложения. У авторов стояла задача совместить классические и инновационные инструменты исследования и презентации полученных результатов, с использованием возможностей цифрового искусства, реализуемых на таких платформах программирования, как Processing и VVVV.

Краткое описание презентуемых проектов:

**Команда 1: Арутюнян А., Белобородова Д., Долгополова А., Долгополова К.**  
**название проекта: «Удобный город».**

Цель настоящей работы заключалась в создании уникального программного обеспечения, позволяющего за короткий промежуток времени путем анкетирования получить индивидуальный туристический маршрут. В связи с этим, был разработан проект «Удобный город». В данном проекте предоставляется возможность ответить на вопросы анкеты, все ответы, которой, отмеченные анкетирваемым, анонимно собираются в общую базу и в дальнейшем могут быть использованы для всестороннего градостроительного исследования при проектировании городского пространства и его элементов. Проект позволяет наглядно просмотреть весь путь между множеством объектов городской среды, и оценить существующую ситуацию. Работа велась в средах программирования: VVVV и Processing. В проекте использован пакетный протокол для коммуникации мультимедийных устройств- OpenSoundControl (OSC). Он служит для передачи

данных от нескольких компьютеров на один главный сервер. Пользователям виден только слайд с анкетой и кнопкой сброса.

Получение данных осуществляется автоматически, за счет реализации кода в среде программирования Processing. Там же происходит подсчет анкет и присваивание уникального индекса каждой последующей анкете. Ответы на вопросы записываются в текстовом документе в формате JSON по мере заполнения массива данных. На сервере, параллельно заполнению анкеты, происходит генерация маршрута поверх заранее загруженной карты центральной части г.- Енисейск.

Программа, создания индивидуального маршрута путем анкетирования, «Удобный город»: дает пользователям возможность узнать лучше незнакомый им город и сделать время пребывания в нем максимально комфортным. А получаемые статистические данные, могут использоваться градостроителями, и как базы для проектирования объектов городской инфраструктуры.

**Команда 2: Асанкожоева Ж., Воронков А., Скоробогатова Е., Ривас С.  
название проекта: «Все́м — зеленый»**

Проект представляет собой две взаимосвязанные программы, с дублированной подачей информации на автономных экранах: интерактивная модель перекрестка, визуализирующая плотность потока и транспортной нагрузки и программа обрабатывающая базу данных в виде графиков. Сравняются участки с обычными светофорами, где применяются фиксированные фазы, с участками с сенсорными светофорами, где логика сигнала подачи отстраивается с учетом повышающейся или понижающейся нагрузки. Что означает: когда транспортный поток на перекрестке высокий сенсорный светофор добавляет время горения зеленого света.

**Приглашаем Всех посетить презентацию и выставку курсовых работ по дисциплине «Креативное программирование»!**