



### **Trabajo Práctico Nº 7: HERRAMIENTAS DIGITALES**

#### **¿PARA QUÉ HACEMOS ESTA PRÁCTICA?**

- Acercar al estudiante a las posibilidades de incorporar el uso herramientas digitales específicas provenientes de la programación
- Modificar la valoración del concepto de experimentación y de error, considerándolo parte del aprendizaje y de la incorporación de nuevas herramientas.
- Promover la interacción entre pares en la resolución de problemas

#### **¿QUÉ VAMOS A HACER?**

Utilizar las categorías de corte, con las definiciones provistas de Grasshopper por la cátedra para realizar:

- 3 alternativas de alguna de ellas. Sugerimos usar zigzag2017 y/o grillarectangular
- la aplicación de uno de los cortes sobre una superficie. Usar zigzag2017 con mapeo

#### **¿CÓMO?**

##### **Pautas de trabajo:**

1. Se trabajará en equipos de 3 alumnos.
2. El área de dibujo será un A4
3. Se deberán registrar las dificultades encontradas. Inclusive, si no se llega a cumplir con la aplicación de los cortes en una superficie, se deberá realizar una captura de pantalla con el último obstáculo encontrado, que no permitió lograr el objetivo.

##### **Componentes de la entrega:**

- a. Lámina con las tres alternativas de una de las categorías de corte
- b. Lámina con la aplicación de uno de los cortes sobre una superficie. En caso de no lograrlo, se entregarán las capturas de pantallas y las preguntas y comentarios que creen que podrían ayudarlos a resolver el problema.
- c. Los archivos de Rhino de las láminas.

##### **Material de apoyo:**

Tutorial para usar las definiciones de grasshopper

<http://plm.com.ar/academico/documentos/tutorialaplicaciondefG.rar>

Definiciones para descargar:

<http://plm.com.ar/academico/documentos/definicionesFlexibilidad.rar>

##### **CRONOGRAMA:**

09/08 Teórica flexibilización. Planteo TP7 y TP8

16/08: Bienal de diseño

23/08 Entrega TP7. Corrección TP8