

**Trabajo Práctico Nº 8: Herramientas digitales****¿PARA QUÉ HACEMOS ESTA PRÁCTICA?**

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

**¿QUÉ VAMOS A HACER?**

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

- a. Tres alternativas con una de ellas (Zigzag, Ranuras o Lineas).
- b. Aplicación de uno de los cortes sobre una superficie.

**¿CÓMO?****Pautas de trabajo:**

1. Se trabajará en equipos de 3 estudiantes.
2. El área de dibujo será una A4.
3. Se deberá aplicar mapeo sobre una superficie con 4 vértices, generada a partir de rieles. Según explicación de la teórica.
4. 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:**

Definiciones de Grasshopper <http://www.plm.com.ar/academico/morfoe2/tps/DefinicionesPestudiantes2019.rar>

**CRONOGRAMA:**

- 07/8 Inicio segundo cuatrimestre, clase conjunta. Teórica: Forma y tecnología/Grasshopper. Planteo TP8 y TP9.  
14/8 **Bienal de Diseño.**  
21/8 Entrega TP8. Corrección TP9.