

SEMILLERO DE TECNOLOGÍAS EXPRESIVAS

El objetivo principal del semillero de tecnologías expresivas es implementar una arquitectura innovadora (no estándar) a través de la exploración plástica en un entorno digital para lograr acercamientos periódicos con las nuevas tecnologías que están impulsando la arquitectura en el presente.



OBJETIVO PRINCIPAL





En este contexto, la arquitectura no estándar se define como una arquitectura que se aparta de los principios modernistas, repetitivos, de producción en masa para abordar la complejidad, la variación y la personalización masiva.

Además, la interactividad en la arquitectura se aborda en el nivel en el que los componentes de los edificios y éstos en sí se vuelven dinámicos, actúan y reaccionan a las necesidades ambientales y específicas del usuario. Los estudiantes sin conocimientos previos de computación y software están invitados a unirse a las sesiones del semillero donde se les hará introducción a los conceptos básicos de la arquitectura no estándar e interactiva, al mismo tiempo, ofrece un conocimiento más profundo a los usuarios más avanzados.

Las sesiones de fabricación y prototipado permiten a los estudiantes experimentar con modelos escalados 1:1 de sus proyectos. Estudiantes de todos los semestres participan en las actividades lo que permite el intercambio de conocimientos y experiencias entre los diferentes grupos de estudiantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



Reconocer las herramientas digitales como un elemento útil para la vida cotidiana de la profesión.



Aplicar conocimientos adquiridos en el manejo de estas herramientas digitales.



Explorar nuevos mecanismos de expresión digital para explotar el potencial creativo de los estudiantes.

ACTIVIDADES REALIZADAS



Reconocer la herramienta de modelado 3D Rhinoceros, Grasshopper para crear algoritmos generativos.

Aprender los comandos básicos de manejo del software y del plug-in.

Realizar tutoriales para generar un algoritmo generativo de superficie, para poblar una de forma tridimensional.

Realizar una variación del tutorial para generar un modelo de impresión 3D.