



Workshops

23 DE NOVEMBRO | SEGUNDA-FEIRA

Sala Goiabeira

9:00 - 13:00

14:00 - 18:00

Duração: 8h

Categoria: Games

Vagas: 15

Valor: R\$50,00

1. Projetando com jogos digitais: Minecraft, LEGO e algumas estratégias de projeto baseadas na Gramática da Forma

Professor: Frederico Braida

O principal objetivo do workshop é explorar e discutir as possibilidades do emprego do raciocínio dos “blocos de montar”, à luz da Gramática da Forma, como partido para a concepção de objetos arquitetônicos, tendo como pano de fundo os jogos digitais.

Metodologicamente, o workshop será realizado em quatro etapas: (1) apresentação do tema e dos objetivos do workshop – ênfase no processo projetual baseado em jogos digitais [parte expositiva do referencial teórico]; (2) apresentação da Gramática da Forma como subsídio para a manipulação formal e à concepção projetual [parte expositiva seguida de breves exercícios de fixação]; (3) concepção de objetos arquitetônicos com uso do jogo digital [parte prática]; (4) Apresentação, discussão e avaliação dos resultados alcançados [parte expositiva dos participantes].

Recursos: Minecraft e computador pessoal.

Sala Aroeira

9:00 - 13:00

Duração: 4h

Categoria: Parametric Design

Vagas: 20

Valor: R\$100,00

2. Programação visual com Revit e Dynamo

Professor: João Gaspar

O propósito do workshop é levar os participantes a conhecerem o Dynamo, plugins para permitir o uso de programação visual no Revit; a linguagem Dynamo é muito similar ao Grasshopper (Rhino), e proporciona, aos usuários de Revit, a mesma flexibilidade permitida pelo Rhino na criação de edição de objetos 3D paramétricos complexos.

Recursos: Revit e computador pessoal.

Sala Aroeira	3. Coordenação e Compatibilização de projetos usando IFC e BCF no Tekla BIM Sigh
14:00 - 18:00	
Duração: 4h	Professor: João Gaspar
Categoria: BIM	<i>Neste workshop, os participantes irão conhecer um método bastante eficiente para coordenar e compatibilizar projetos feitos em BIM. O software Tekla BIM Sight é uma das melhores soluções do mercado para isso, e é oferecido gratuitamente; portanto, torna-se uma opção extremamente viável para professores, estudantes e coordenadores do projeto e obra que querem estudar e colocar em prática a integração entre modelos BIM que fazem parte de um mesmo empreendimento. Os participantes irão perceber os benefícios de usarem o IFC como formato padrão de interoperabilidade e como usar o BCF (Building Collaboration Format) para fazer requisições de projeto de um modo sistematizado e eficiente.</i>
Vagas: 20	
Valor: R\$100,00	
	Recursos: Tekla BIM Sight e computador pessoal.

23 E 24 DE NOVEMBRO | SEGUNDA E
TERÇA-FEIRA

Sala Laranjeira	4. Tudo (ou quase tudo) o que você precisa saber sobre impressão 3D
23/11 - 9:00 - 13:00	
14:00 - 18:00	Professor: Affonso Orciuoli
24/11 - 9:00 - 13:00	<i>2h: introdução à fabricação digital</i>
14:00 - 18:00	<i>1h: download dos programas Rhino, Repetier</i>
Duração: 16h	<i>1h: setagem dos programas</i>
Categoria: Digital Fabrication	<i>2h: Rhino e suas aplicações para a fabricação digital</i>
	<i>3h: programação de G-code para impressoras 3D de filamento</i>
Vagas: 15	<i>2h: conhecendo diferentes filamentos: PLA; ABS, flexível, madeira</i>
Valor: R\$250,00	<i>1h: discussão sobre o futuro da impressão 3d</i>
	<i>Durante as 12 horas do wks, a impressora estará imprimindo de maneira ininterrupta.</i>
	Recursos: Rhinoceros e Grasshopper.
	Obs.: A impressora 3D será oferecida pelo professor do

workshop. Filamentos também estão incluídos.

Sala Pitangueira

5. Blobfactory: Digital Pneumatics

23/11 - 14:00 - 18:00

Professores: Daniel Lenz, Clarissa Ribeiro

24/11 - 9:00 - 13:00

14:00 - 18:00

Duração: 12h

Categoria: Digital

Fabrication

Vagas: 15

Valor: R\$200,00

DAY ONE / PART 1 (4 HOURS WORKSHOP) - WORKSHOP PRESENTATION (1 HOUR PRESENTATION); GRASSHOPPER - MODELING B.L.O.B. AND META BALL COMPLEX (3 HOURS ACTIVITY, COMPUTER CLASS) // DAY TWO / PERSONAL EXPERIMENTATIONS : GRASSHOPPER , META BALLS ' COMPLEX supervised BY THE INSTRUCTORS (4hour, COMPUTER CLASS) // DAY THREE / PROTOTYPING THE FORMS AND THE PHYSICAL MODELS USING TECHNIQUES INSPIRED BY BINISYSTEMS; PRESENTATION OF THE RESULTS (TWO CLASSES OF 4 HOURS).

Recursos: Rhinoceros, Grasshopper, Illustrator e computador pessoal.

PRONTO Sala Modelos

6. Fabulous furniture

23/11 - 9:00 - 13:00

14:00 - 18:00

24/11 - 9:00 - 13:00

14:00 - 18:00

Duração: 16h

Categoria: Parametric

Design

Vagas: 10

Valor: R\$250,00

Workshop in Geometry, Parametric Design and Digital Fabrication aimed to students and professionals interested in experiencing the process, from design to building prototypes. The study object is a landscape furniture on the University campus.

Recursos: Rhinoceros e Grasshopper.

PRONTO Sala

Treinamento

7. Interaction through physical emulators with high-performance materials

23/11 - 9:00 - 13:00

14:00 - 18:00

Professor: Arthur Hunold Lara

24/11 - 9:00 - 13:00
14:00 - 18:00

Duração: 16h

Categoria: Parametric Design

Vagas: 10

Valor: R\$150,00

Use plugins that emulate physical forces in balanced-systems into the Rhinocero's software like Kangaroo created by Dainel Piker and Rhino Vault from Matthias Rippman. The workshop would build shells originating geometric shapes under the influence of physical forces. Surfaces after balanced and prototype into scale models using high-performance materials (resins and fibers). The activities will divided into the following steps:

1. Presentation of physical modeling applications;
2. Construction of scale models with rapid prototyping and / or digital manufacturing
3. Application in the resin fibers by vacuum infusion.

Recursos: Rhinoceros e Grasshopper.

Auditório da Reitoria

8. 3º AnimaCatarina

9:00 - 18:00

Categoria: Animation & Games

Vagas: 200

Valor: FREE

Este ano, além de animações, a modalidade de games também se torna parte do AnimaCatarina. Os principais objetivos do evento são a valorização e divulgação dos projetos desenvolvidos por acadêmicos de Design, Animação, Cinema, Jogos, Artes e áreas afins, buscando criar um ambiente propício ao aprendizado e troca de informações entre estudantes, professores e profissionais da área.

Mais informações: <http://animacatarina.sites.ufsc.br>

24 DE NOVEMBRO | TERÇA-FEIRA

Sala Goiabeira

9. Imagens Imersivas sem Fotorrealismo

9:00 - 13:00

Duração: 4h

Categoria: Architectural Visualization

Vagas: 15

Valor: FREE

Professor: Felipe Etchegaray Heidrich

O workshop consistirá em duas etapas, uma teórica com relação à técnica proposta e uma segunda prática de uso e desenvolvimento da técnica de visualização imersiva. Os conteúdos de cada etapa serão:

Etapa teórica

- Histórico de visualizações Imersivas;
- Técnica de Realidade Virtual QTVR;
- Usos de imagens em QTVR;
- Possibilidade de Imersão com o uso de Tablets.

Etapa prática

- Definição da aparência a ser utilizada na imagem imersiva;
- Escolha do Ponto de visualização central da imagem;
- Geração das imagens que serão convertidas em QTVR;
- Conversão das imagens em QTVR;
- Uso de tablets na visualização imersiva;
- Exercício final com preparação do modelo tridimensional, geração e conversão da imagem em QTVR e visualização imersiva com tablet.

Recursos: SketchUp e tablet.

Sala Aroeira

9:00 - 13:00

Duração: 4h

Categoria: Parametric Design

Vagas: 10

Valor: R\$100,00

10. Modelagem paramétrica para estudo de viabilidade de empreendimentos com DProfiler

Professor: João Gaspar

O DProfiler é um software que permite a criação de estudos de viabilidade unindo georreferenciamento, modelagem conceitual 3D e bancos de dados.

Dessa forma, ao alterar as geometrias de um projeto (ou então dados não-geométricos, como custo da construção, indicadores energéticos ou mesmo datas relacionadas à execução da obra), todas as informações de custo total de obra, sequenciamento, fluxo de investimentos, etc, são alteradas instantaneamente.

É uma das soluções mais eficientes do mercado (se não a mais entre todas), porque tem a fidelidade territorial ligada ao georreferenciamento, a facilidade de criação de modelos 3D que podem ser conectados que aos bancos de dados que você já usa. Você consegue fazer diversas simulações em muito pouco tempo, estudando com a sua equipe ou seu cliente as melhores alternativas para a implementação de um determinado empreendimento.

A proposta do workshop é fazer com que os participantes aprendam a criar um estudo de viabilidade de um empreendimento a partir da modelagem de um edifício, utilizando um banco de dados atrelado ao modelo, para que experimentem diversas opções de projeto, comparando custos e discutindo como essa técnica pode ser incorporada à atividade profissional do projetista.

Recursos: DProfiler e computador pessoal.

Sala Aroeira

14:00 - 18:00

Duração: 4h

Categoria: BIM

Vagas: 10

Valor: R\$100,00

11. Simulação de atividades de canteiro e obra em 4D com SketchUp + 4D Virtual Builder

Professor: João Gaspar

Neste workshop, os participantes irão aprender como fazer a simulação das atividades de canteiro e obra em 4D utilizando os software SketchUp e o plug-in 4D Virtual Builder. Com essa solução é possível utilizar dados vindos do Primavera e MS-Project (ou então criar suas próprias atividades no SketchUp), apropriar essas informações aos objetos do modelo, realizar as simulações e exportar os estudos em imagens, vídeos ou arquivo PowerPoint. A relevância do workshop está em mostrar ao participante que é possível realizar este tipo de análise, de modo profissional, utilizando soluções que não são de custo elevado; é uma alternativa bastante interessante para o meio acadêmico e pequenos escritórios.

Recursos: SketchUp + 4D Virtual Builder e computador pessoal.