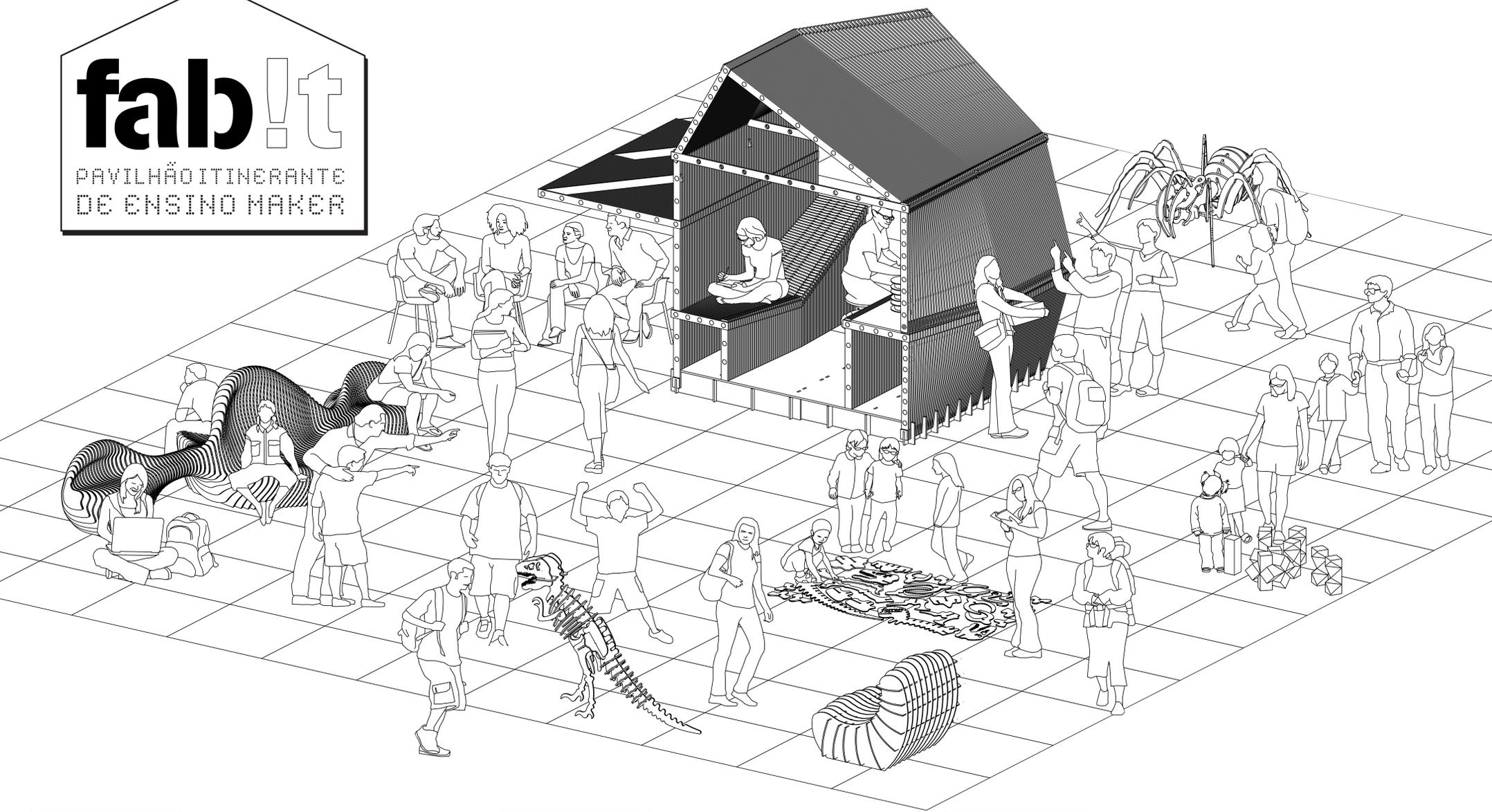


fab!t

PAVILHÃO ITINERANTE DE ENSINO MAKER



1 PROPOSTA

Partindo da ideia "FabLab is the new Lanhouse", o projeto busca disseminar o ensino da cultura maker e da fabricação digital em escolas e centros comunitários através de módulos compondo um pavilhão itinerante.

O programa é baseado no FabLab (Fabrication Laboratory), do MIT (Massachusetts Institute of Technology), porém compactado e adaptado à lógica móvel. Ele se ajusta a diferentes realidades de orçamento, espaço e intenção pedagógica e pode englobar atividades com grupos de tamanhos diversos.

A estrutura pode ser desmontada, reconstruída e expandida seguindo a ideia de open-design, possibilitando que o pavilhão possa ser reproduzido em outro espaço maker. Através do design paramétrico, cria-se uma base algorítmica utilizada para adaptar a estrutura a qualquer ambiente.

O foco é o uso da fabricação digital de modo lúdico e criativo, se utilizando do laboratório como uma ferramenta de apoio e alternativa à educação tradicional, seguindo a pedagogia construtivista. A estrutura, também desenvolvida com essa tecnologia, reflete em sua lógica e construção ensinamentos e produtos possíveis do laboratório, criando um espaço para experimentação de ideias para seus usuários onde cada um possa colaborar e participar para seu crescimento e expansão.

2 PROGRAMA

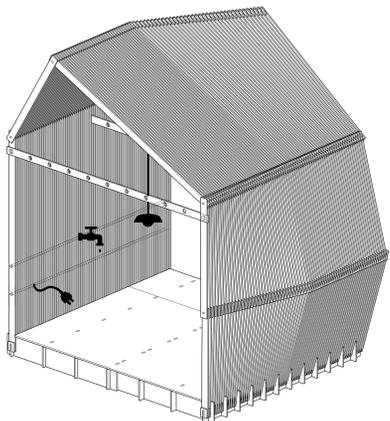
FIXO ESSENCIAIS



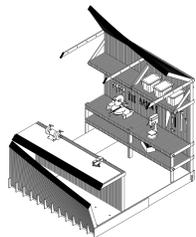
A escolha do programa foi pensada para a instalação em escolas e centros comunitários, focando em crianças e adolescentes. O programa pode ser organizado em diferentes conjuntos de acordo com a necessidade e proposta de ensino. Com tempo de permanência de um a seis meses, a montagem pode ser feita de um a três dias, dependendo da escolha de conjunto. Os módulos são intercambiáveis e a combinação se faz a partir dos perfis base utilizando a definição de geração da forma do Grasshopper. O tamanho dos módulos corresponde ao tamanho da placa de compensado e são pensados para abrigar o maquinário e equipamentos básicos de cada especialidade e atividades para até dez alunos, um professor e um instrutor.

5 MÓDULOS

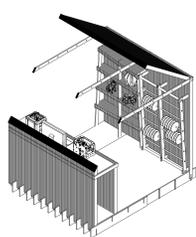
INSTALAÇÕES E INFRAESTRUTURA



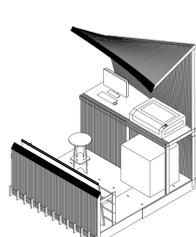
MATERIALIDADE



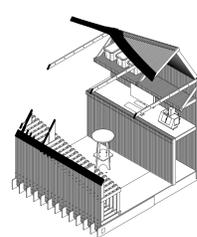
FERRAMENTAS



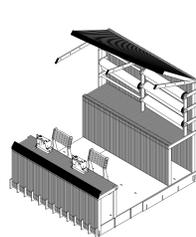
IMPRESSÃO 3D



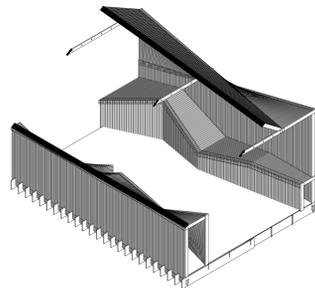
CORTE A LASER



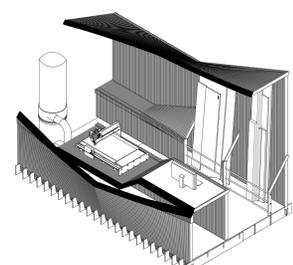
FRESADORA PEQUENA



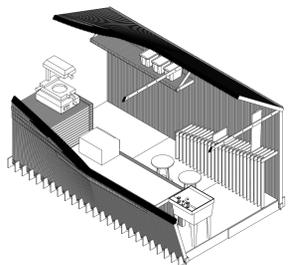
COSTURA



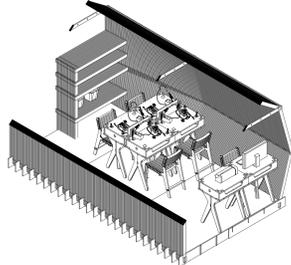
SALA DE AULA E CONVIVÊNCIA



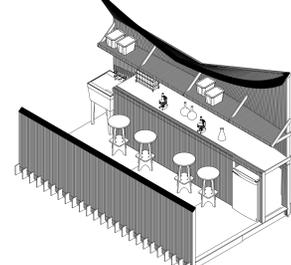
FRESADORA GRANDE



MOLDAGEM



ELETRÔNICA



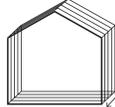
BIO-HACKING



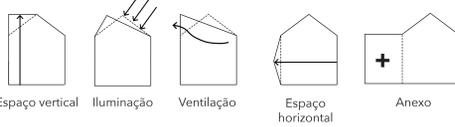
DEFINIÇÃO GRASSHOPPER

3 FORMA

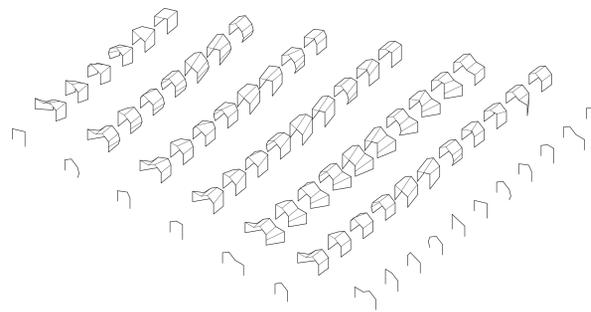
PLANO SERIADO



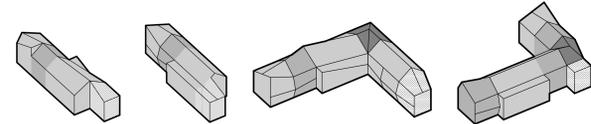
FAMÍLIA DE PERFIS



FAMÍLIA DE VOLUMES

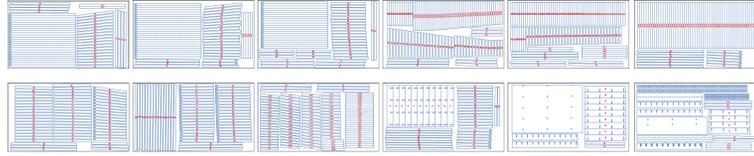


POSSIBILIDADES DE CONJUNTOS

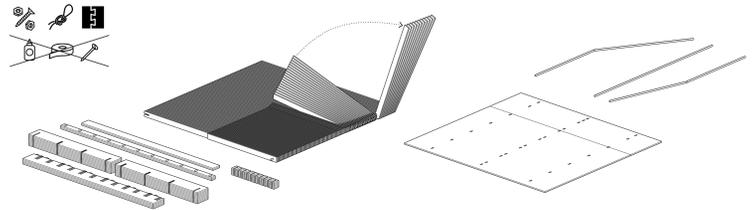


4 FABRICAÇÃO

NESTING



PEÇAS PARA MONTAGEM



DETALHES CONSTRUTIVOS

