

CURSO: ARQUITETURA E URBANISMO

DISCIPLINA: METODOLOGIA DE REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA

PROFESSORES: IGOR AUGUSTO COIMBRA

DIA DA SEMANA: SEGUNDA-FEIRA

HORÁRIO: 17h30-20h30

ETAPA	CARGA HORÁRIA	DATA
2º ao 6º ano	60 h/a	1º sem 2023

OBJETIVOS

O objetivo do curso é promover a reflexão de projetos utilizando a produção de peças gráficas que compõem os meios de representação na arquitetura como ferramenta de comunicação de proposições, incentivando os estudantes a desenvolver uma linguagem pessoal e capacidade de síntese, para expressar seus projetos a partir de exercícios práticos. No fim da disciplina, os estudantes terão a síntese dos exercícios desenvolvidos em uma apresentação.

Os objetivos específicos do curso são de fomentar e capacitar os(as) alunos(as):

1. a desenvolver um olhar crítico, para que através da metodologia apresentada durante o curso, construam uma metodologia própria para o desenvolvimento de apresentações singulares.
2. a compreender as possibilidades de construção de narrativa para comunicação do projeto arquitetônico em diversos formatos de apresentação
3. a compreender as potencialidades do projeto selecionado e como melhor representá-los
4. ao desenvolvimento de estratégias práticas para elaboração de peças gráficas para representar seus projetos.
5. à criação de um acervo de trabalho consistente.
6. à gestão do tempo de produção para o desenvolvimento de apresentações de acordo com cada situação.
7. ao desenvolvimento de uma linguagem pessoal, potencializando experiências de expressão anteriores ao curso.

EMENTA

O curso de Metodologia de Representação Arquitetônica tem como proposta discutir a leitura de projetos e suas potencialidades, formas de construir a narrativa do projeto e sintetizá-la em apresentações, meios de expressão individuais, linguagens de representação e composição gráfica.

METODOLOGIA

A metodologia se estabelece a partir de um panorama crítico da produção de escritórios consolidados e com forte caráter gráfico através de aulas expositivas e discussões, permitindo assim, a criação de um repertório conceitual e dinâmico entre arquitetura, cidade e fotografia.

A partir da discussão inicial, cada aluno escolherá um projeto já desenvolvido para realizar os exercícios em aula. No decorrer da disciplina, desenvolverá uma apresentação do projeto selecionado para expressar e potencializar a **narrativa**, comunicar as proposições projetuais com clareza e definir as peças gráficas adequadas e suficientes. Durante as discussões, os programas de uso cotidiano dos(as) arquitetos(as) – AutoCAD, SketchUp, V-Ray, Photoshop e InDesign – serão utilizados como ferramenta de produção gráfica pelos estudantes.

O Curso completo tem como estruturação curricular quatro módulos organizados a partir da discussão e reflexão em: **Desenhos bidimensionais** (12h), **Modelagem tridimensional** (15h), **Renderização e pós-produção** (18h) e **Diagramação** (9h). Cada módulo tem como organização três momentos: apresentação conceitual e referencial teórico, conteúdo específico dos softwares e, por fim, a produção prática de acordo com a linguagem pessoal de cada aluno.

Para participar das atividades, é necessário que cada aluno tenha um notebook disponível com os softwares instalados para utilizar durante aula.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

O critério de avaliação consiste na participação das discussões teóricas, na realização das atividades em aula ao decorrer da disciplina e do resultado obtido.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

aula 1 | Apresentação da disciplina e introdução dos módulos. Aula expositiva e discussão: *Introdução à representação gráfica em arquitetura*

MÓDULO 1 | DESENHOS BIDIMENSIONAIS

aula 2 | Aula expositiva e discussão: Desenhos bidimensionais em arquitetura

aula 3 | Aula prática: Desenvolvimento de plantas

aula 4 | Aula prática: Desenvolvimento de cortes

aula 5 | Aula prática: Conclusão dos desenhos bidimensionais

MÓDULO 2 | MODELOS TRIDIMENSIONAIS

aula 6 | Aula expositiva e discussão: Modelos tridimensionais em arquitetura

aula 7 | Aula prática: Exportação dos desenhos bidimensionais e início da modelagem

aula 8 | Aula prática: Desenvolvimento do modelo tridimensional

aula 9 | Aula prática: Desenvolvimento do modelo tridimensional

aula 10 | Aula prática: Definição de cenas e peças gráficas

MÓDULO 3 | PRODUÇÃO DA IMAGEM

aula 11 | Aula expositiva e discussão: Atmosferas em arquitetura

aula 12 | Aula prática: Introdução ao software
aula 13 | Aula prática: Desenvolvimento da imagem
aula 14 | Aula prática: Desenvolvimento da imagem
aula 15 | Aula prática: Introdução ao software e interface + início da pós-produção
aula 16 | Aula prática: Desenvolvimento da pós-produção

MÓDULO 4 | DIAGRAMAÇÃO

aula 17 | Aula expositiva e discussão: Diagramação em arquitetura
aula 18 | Aula prática: Desenvolvimento da diagramação
aula 19 | Aula prática: Conclusão da diagramação e exportação da apresentação
aula 20 | Fechamento dos resultados obtidos e discussão da disciplina

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CHING, Francis D. K. **Arquitetura forma, espaço e ordem**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MONTANER, Josep Maria. **Do diagrama às experiências, rumo a uma arquitetura de ação**. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.

PETER Zumthor: **Atmosferas**. Barcelona: Gustavo Gili.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARMSTRONG, Helen (org.). **Teoria do design gráfico**. 1ª. ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.

CHING, Francis D. K. **Desenho para arquitetos**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

ZEVI, Bruno. **Saber ver a arquitetura**. 5.ed São Paulo: Martins Fontes, 2000.

MINI BIO

Igor Augusto Coimbra de Almeida arquiteto formado em 2018 pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo de Santos com pós-Graduação em Geografia, Cidade e Arquitetura em 2019 na Escola da Cidade e atualmente pós-graduação em andamento em Arquitetura, Educação e Sociedade pela mesma instituição. Desde 2022 é professor-assistente de metodologia de projeto V e VI na Escola da Cidade, São Paulo. Desde 2017 é sócio e professor na graf.co e desde 2018 é sócio do escritório Síntese Arquitetura.