

## PLANO DE ENSINO – ERE1

CURSO: ARQUITETURA E URBANISMO			
Turno: INTEGRAL		Currículo: 2013	
INFORMAÇÕES BÁSICAS			
<b>Unidade curricular</b> OFICINA I ER1 (Período remoto emergencial 1) <b>EQUIVALÊNCIA:</b> Mesma disciplina, com a mesma carga horária			<b>Departamento</b> DAUAP
<b>Nome do Professor (a)</b> Rafael Silva Brandão, Gedley Belchior Braga			
<b>Período</b> 1°	<b>Carga Horária</b>		
	<b>Atividades síncronas</b> 84 horas/aula	<b>Atividades assíncronas</b> 96 horas/aula	
<b>Natureza</b> OBRIGATÓRIA	<b>Grau acadêmico / Habilitação</b> Bacharelado	<b>Pré-requisito</b>	
EMENTA			
<p>Sensibilização da percepção do aluno para a prática projetual da arquitetura e do urbanismo. Exercícios de problematização, proposição e execução de ideias. Exercício dos meios analógicos de expressão e representação (desenho livre, expressão tridimensional, performance, dentre outros). Exercício de meios digitais de representação. Reflexão sobre as possibilidades da informática não só para representação da arquitetura, mas como parte integrante do espaço (Interação Humano-Computador). Exercício da proposição e execução de interfaces físicas e/ou digitais para interação entre pessoas e espaços usando mecanismos físicos e/ou digitais. Exercício da expressão visando o desenvolvimento de linguagem própria.</p>			
OBJETIVOS			
<p>Introduzir o aluno à prática de integração de conteúdos da arquitetura com as artes e a computação, iniciando assim a prática do meta-aprendizado que visa à autonomia do estudante e o desenvolvimento de linguagem própria para expressão e representação. Treinar o estudante para uso dos instrumentos necessários para a produção do espaço ao longo do curso a partir de reflexões contemporâneas, principalmente no que se refere à informática aplicada aos ambientes, paisagens, intervenções e instalações artísticas e as possibilidades interativas.</p>			
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO			
<p>O curso é dividido em quatro módulos:</p> <p><b>Percepção</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas de pensar o desenho, interdisciplinaridade, linguagem gráfica. O desenho como índice humano, ponto, linha, plano, textura, mancha, gesto. Desenho de observação. Croquis. Desenhos e intervenções gráficas a partir de fotografias. Teoria da cor e composição;</li> </ul>			

- Os sentidos: percepção e espaço. Cidades invisíveis. Colagens e programação visual. Elementos e princípios do design gráfico. Conceitos espaciais, utilização do espaço; Sugestão de filmes que auxiliem na discussão e compreensão dos conceitos abordados ao longo do curso

#### **Proposição**

- Do Bi para o Tridimensional, exercícios de abstração a partir de exemplos que serão mostrados e discutidos. Virtualidade e arquitetura.

#### **Execução**

- Objeto relacional, corpo, objeto e espaço. Interação e incorporação

#### **Representação**

- Proposição de uma intervenção virtual em um espaço existente. Design operativo abstrato e reimaginação de objetos cotidianos. Produção de caderno técnico.
- Elaboração de portfólio individual, síntese das atividades na disciplina.

## **METODOLOGIA**

**O Portal Didático da UFSJ será a base para o estabelecimento de todas as atividades síncronas e assíncronas.**

A disciplina substitui a lógica informativa e de transmissão de conteúdo por uma abordagem crítica focada no meta-aprendizado. O aluno é estimulado a problematizar situações concretas, propondo intervenções gráficas, físicas, ou digitais, refletindo continuamente sobre seu processo de produção. Os trabalhos serão produzidos em meios físicos e/ou digitais, sendo que o envio final será sempre convertido em formato digital, por foto, vídeo ou documento eletrônico.

### **ATIVIDADES SÍNCRONAS**

As atividades síncronas serão distribuídas em dois encontros semanais, de acordo com o horário estabelecido no Cronograma oficial do curso de Arquitetura e Urbanismo da UFSJ (**terças e quintas, das 14h10 às 16 horas**). Cada encontro terá carga horária de 2 horas / aula síncronas, podendo ser aulas teóricas, discussões, explicações e reflexões sobre atividades práticas a serem desenvolvidas nas horas assíncronas.

Além disso, os professores disponibilizarão mais 3 horas semanais para atendimentos e orientações (**terças e quintas, das 16h15 às 17h45 horas**), que acontecerão em salas de videoconferência preferencialmente coletivas, de modo que dúvidas individuais ou coletivas possam ser debatidas com o grupo. A realização das atividades de orientação depende de solicitação prévia dos alunos via e-mail ou Portal Didático.

Os encontros síncronos utilizarão as plataformas **Google Meets**, **Webconferência RNP** ou **Zoom**, dependendo das características das atividades a ser desenvolvida e da resposta de testes efetuados com as conexões utilizadas pelos estudantes. O *link* da atividade será sempre disponibilizado no portal didático com, no mínimo, **uma hora de antecedência**.

#### Observação:

Durante as atividades síncronas programadas, se houver algum problema de conexão, de saúde ou força maior dos professores, que impeçam a realização prevista, haverá **reposição** da mesma carga horária em data e período a ser combinado entre professores e estudantes via Portal Didático.

### **ATIVIDADES ASSÍNCRONAS**

As atividades assíncronas deverão ocorrer todas com mediação do portal didático. Serão utilizados Diários, Fóruns e Tarefas. Sites externos serão utilizadas de modo alternativo ou para atividades de suporte secundárias.

Para envio dos trabalhos físicos, será necessário que os discentes possuam **equipamento de fotografia** e vídeo (câmeras de celular com boa resolução são suficientes).

Serão solicitados também **materiais físicos para desenho e produção de objetos**: papel A4 e A3, caneta preta, palito de churrasco, arame, linha de costura, papel cartão, EVA, cola, estilete, fita adesiva, jogo de esquadros, compasso e conjunto de duas lapiseiras de espessuras diferentes.

**É desejável o uso de computador** para tratamento de imagens, editoração de texto, desenho técnico e modelagem tridimensional. Os estudantes terão liberdade para escolher os programas utilizados ou mesmo para realizar trabalhos físicos ao invés de digitais. Os programas serão de código aberto, ou utilizados em suas versões gratuitas e de avaliação, ou em versões educacionais gratuitas.

Código aberto: Gimp, InkScape, Scribus, Blender

Avaliação ou básica gratuita: Creative Cloud, SketchUp, Rhino

Educacional gratuita: AutoCAD, Canva

### **O ATENDIMENTO EXTRA-CLASSE ACONTECERÁ A PARTIR DE SOLICITAÇÕES NO PORTAL DIDÁTICO EM FORMATO PREFERENCIALMENTE ASSÍNCRONO.**

Atendimentos síncronos poderão ser agendados, caso realmente necessários, respeitado o limite de 3 horas semanais previsto nas normas da UFSJ

### **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

A avaliação será feita a partir da participação do estudante nas atividades assíncronas, sendo a nota final, **em 10,0 pontos**, resultado na média ponderada das seguintes atividades:

- **Diário de Bordo** (40%): no mínimo uma postagem semanal relatando os trabalhos desenvolvidos durante a semana (desenhos realizados, reflexões sobre textos e filmes discutidos, experimentações parciais com objetos físicos e digitais, processo de desenvolvimento dos trabalhos realizados)
- **Percepção** (10%): Livro das cidades invisíveis contendo colagem, diagrama e projeto gráfico do livro
- **Proposição** (10%) Caderno de estruturas tridimensionais contendo imagens, desenhos técnicos e de observação, modelos digitais
- **Execução** (10%): Registro do objeto relacional: produção de um objeto que se relacione com o corpo (ou com mais de um corpo) e permita manipulação e interação
- **Representação** (20%): Caderno técnico de uma intervenção com design operativo. Propor uma intervenção virtual em um espaço físico real utilizando formas abstratas e objetos cotidianos reimaginados. A forma de representação é livre
- **Portfólio** (10%): Objeto síntese do semestre, que contém de forma esquemática a produção do estudante na disciplina

Os trabalhos serão sempre postados em atividades de Tarefa e de Fórum. No Fórum, os colegas terão acesso aos trabalhos e realizarão atividades de avaliação cruzada e auto-avaliação que participarão da nota final da etapa.

A **avaliação substitutiva** é a possibilidade de reentrega do trabalho de menor nota no semestre, que substituirá a respectiva nota (ou ausência de nota). A reentrega poderá ser realizada até o último dia de aula do calendário letivo emergencial. A avaliação substitutiva **não pode** substituir a nota do **Diário de Bordo**.

A frequência será baseada na entrega das atividades propostas, conforme resolução da UFSJ. Casos de avaliações excepcionais, aqui omissos, poderão ser discutidos, individualmente, a partir de demandas que surgirem ao longo do semestre emergencial, tentando estabelecer uma política sempre favorável ao aluno e à não retenção no curso.

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CHING, F. **Representação gráfica em arquitetura**. São Paulo: Bookman, 2000  
HERTZBERGER, H. **Lições de arquitetura**, São Paulo: Martins Fontes, 1996  
PEIXOTO, N. B. **Intervenções urbanas: arte /cidade**. São Paulo, Senac, 2002

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

ALVES, José Francisco. **Transformações do espaço público**. Porto Alegre: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 2006  
ARGAN, G. C. **História da arte como história da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2005  
FLUSSER, V. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2008  
LEVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora34, 1996  
SCHULTZ-NORBURG, Julia. **Arte e arquitetura: novas afinidades**. São Paulo: Gustavo Gili, 2002

Aprovado pelo Colegiado em \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
**Prof. Rafael Silva Brandão**  
**Prof. Gedley Belchior Braga**

\_\_\_\_\_  
**Profa. Ana Cristina Reis Faria**  
**Coordenadora de Curso**