



Dias 08 e 09 de novembro de 2017



**Uniube**

## SUMÁRIO

**CA 01 - "Design paramétrico" na Universidade de Uberaba - UNIUBE.** PEREIRA, Gisele Carvalho; AFONSO, Josétony Afonso; CORRÊA, Victória; GUTIERREZ, Rodrigo Luiz Minot..... 1

## **CA 01 - "Design paramétrico" na Universidade de Uberaba - UNIUBE**

**Apresentador:** PEREIRA, Gisele Carvalho  
**Orientador:** GUTIERREZ, Rodrigo Luiz Minot  
**Demais Autores:** AFONSO, Josétony Afonso; CORRÊA, Victória  
**Instituição:** UNIUBE  
**Curso:** Arquitetura e Urbanismo

Este trabalho documenta os esforços que vêm sendo empreendidos na Universidade de Uberaba - UNIUBE de maneira voluntária, por um grupo de alunos e professor, para difundir e estimular conhecimentos práticos e teóricos sobre o uso de ferramentas informatizadas de "design generativo" durante as etapas de concepção do projeto de arquitetura. Esforço que culminou na criação de um grupo de estudos na UNIUBE e a sua vinculação ao grupo de pesquisa RITE-USP, reconhecido pelo CNPQ. A criação do grupo de pesquisa, surge da percepção de que algumas soluções propostas durante as disciplinas de projeto do curso de Arquitetura e Urbanismo, demandaram esforços de representação que em alguns momentos se sobrepuseram às reflexões conceptivas, exigindo a busca por métodos mais eficientes de equalizar o processo de projeto o que seria potencializado através de ferramentas informatizadas. Com o auxílio de um professor da área de representações e tecnologias, e reunindo ao todo oito pessoas, o grupo passou a se reunir semanalmente no campus da universidade. Os trabalhos se iniciaram com a instalação dos programas nos computadores pessoais dos participantes. A escolha dos softwares foi baseada pela recorrente citação destes em artigos apresentados em eventos especializados como o SIGRADI (Simpósio Internacional de Gráfica Digital), a saber: o Rhinoceros (da empresa Mcnell) e o Revit (da Autodesk), além de seus respectivos aplicativos de "design generativo", que permitem a criação de programação a partir de elementos visuais, respectivamente: Grasshopper e o Dynamo. Como base bibliográfica foram selecionados materiais didáticos disponibilizados, gratuitamente, por entusiastas, pela web. A partir desses materiais foram feitos os primeiros exercícios de modelagem com a criação de programações que permitiram a compreensão do funcionamento dos comandos e da lógica de programação por elementos visuais. Tendo em vista que o método dos estudos é baseado em experimentação prática de programas de computador, estabeleceu-se que seriam documentados os acertos e erros, com comentários sobre as soluções ou problemas encontrados. De tal modo que todas as oito pessoas envolvidas possam acompanhar o desenvolvimento de maneira assíncrona e contribuir com os estudos. O grupo de estudos foi realizado ao longo do primeiro semestre de 2017, e está previsto para continuar no segundo semestre. Por se tratar de um estudo prático e experimental, vislumbra-se o potencial para outras reflexões, posteriores, acerca das práticas de projeto tradicionais e a sua contraposição com métodos emergentes, possivelmente em outros formatos acadêmicos, como pesquisas, workshops ou cursos. Com principal resultado deste grupo de estudos temos a aplicação dos conceitos estudados na elaboração do projeto de conclusão de curso e apresentado em banca avaliativa. O estudo de ferramentas computacionais como suporte para a elaboração de projetos é fundamental, potencializando novas formas e procedimentos.

**Palavras-chave:** Design paramétrico. Representações. Modelagem tridimensional.

**Linha temática:** Cultura e Arte.