

015

**COMPUTAÇÃO GRÁFICA NO DESENHO DE ARQUITETURA.** *Leonardo A. Bianchini, Andréa Q. Mussi, Daniela A. de Tunes, Neusa R. Félix* (Departamento de Desenho, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, UFPEL).

Levando-se em conta a necessidade da universidade acompanhar os avanços tecnológicos que auxiliam, tanto na vida acadêmica, como na vida profissional, propôs-se uma pesquisa que estudasse a melhor maneira de incluir a tecnologia da computação gráfica nas disciplinas de Desenho e gráfica, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Federal de Pelotas. A metodologia utilizada para definir as diretrizes de inclusão desta nova ferramenta no ensino, compreende revisão bibliográfica, levantamento e análise da utilização da computação gráfica na prática profissional (cidade de Pelotas) e nos cursos de Arquitetura (na região sul, alguns estados de outras regiões brasileiras, países do Mercosul e alguns exemplos da Europa), e análise dos conteúdos das disciplinas de Representação Gráfica da UFPEL e dos conteúdos de computação aplicáveis a estas disciplinas. Analisando os dados foi possível diferenciar três níveis gerais de utilização da computação na representação gráfica de Arquitetura. Na fase atual de pesquisa, analisa-se a potencialidade de diversos softwares na solução de problemas propostos nas disciplinas em estudo, objetivando a definição de diretrizes preliminares que busquem um nível avançado de utilização (FAPERGS/PET-CAPES/UFPEL).