

PARQUE 7+
ARTE COMPARTILHADA

Acadêmico:

PHILIPPO GOMES CHIES

Orientador:

CÉSAR BASTOS DE MATTOS VIEIRA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - 2018.2

FACULDADE DE ARQUITETURA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Agradecimentos

Sofia Hinckel Dias pela ajuda

Deborah Machado e Gabriela Cozzolino pela paciência

Tainara Comiotto pelas ideias

Carolina Alves e Cibele Cruxen pelas discussões

Bruna Brilmann e Matheus Lemos pelos escapes

Tawnee Chies pela inspiração

Rubia e Jorge Chies pelo apoio e ensinamentos

e a todos que participaram da minha vida nesses últimos anos

SUMÁRIO

TEMA

Introdução	01
Justificativa	02
Objetivo	04
Sítio & tecido urbano	05

DESENVOLVIMENTO

Níveis e padrões de desenvolvimento	08
Metodologia e Instrumento de trabalho	08

DEFINIÇÕES GERAIS

Agentes de Intervenção	09
Aspectos Econômicos e Temporais	10
População Alvo	10

PROGRAMA

Modo de usar	11
Fluxograma	12
Tabelas	13

SÍTIO E CONTEXTO

Projetos Incidentes	15
População	15
Análise FOFA	15
Relações Funcionais	15
Sistemas de circulação	16

Mapa de alturas	17
Uso do solo e Atividades	17
Planialtimétrico	18
Bens inventariados	18
Levantamento Fotográfico	19
Insolação	19
Microclima	20
Vegetação	20
Acústica	20
Poluição	20
Rede de Infraestrutura	20

CONDICIONANTES LEGAIS E INSTITUCIONAIS

PPDUA	21
Código de Edificações	21
Acessibilidade	22
Patrimônio	22
Incêndio	22
Serviços e Espaço Aéreo	22

REFERÊNCIAS

Bibliografia	24
Conto	24

HISTÓRICO E PORTFÓLIO

Projetos Arquitetônicos	25
Projetos Urbanísticos	26
Histórico	26



Arte na sociedade

Por que muitas vezes **as carreiras artísticas não são levadas a sério**? Por que o medo de se contar para a família e amigos o desejo de ser ator, dançarino, músico? Porque a crença de que a **arte não é** caracterizada como **profissão sólida e rentável**?

Vivemos um momento onde as profissões ditas tradicionais, que traziam estabilidade e segurança, eram as mais desejadas pelas pessoas. **O desejo de se fazer o que se gosta** para muitos, não era considerado como opção de carreira, mas sim um **hobby**.

Já foram perdidos grandes músicos, excelentes dançarinos, exímios escultores, que optaram por escritórios, em consultórios, comércio e serviços, em busca de uma vida que desse possibilidade de casa-carro-comida independente da felicidade.

A remuneração e a segurança financeira sempre foram quesitos prioritários. Hoje a **satisfação profissional e no trabalho executado também** se tornaram primordiais na escolha da carreira e muito mais relevante que em outras gerações.

De acordo com reportagens de revistas como a Exame, a Folha de São Paulo, Nexo, a **geração dos Millennials** busca ideais em suas carreiras, impacto no mundo, e uma melhor qualidade de vida. As pessoas estão trocando os empregos monótonos com tarefas repetitivas para os dinâmicos e que necessitam de **talento e criatividade**.

Arte na ascensão tecnológica

Com a ascensão e desenvolvimento da tecnologia, começa também o fenômeno da **Inteligência Artificial**. Muitas carreiras serão substituídas e automatizadas. A presença de máquinas exercendo funções que antes eram executadas por pessoas, faz com que **carreiras administrativas, técnicas sejam extintas** do mercado.

A partir de pesquisas feitas pelo World Economic Forum e a Revista Época, foram enumeradas as profissões condenadas a desaparecer, e as que resistirão às novas tecnologias. As carreiras artísticas não serão substituídas pelo fato das **máquinas não possuírem** capacidade de **criatividade, imaginação e improvisação**.

As habilidades necessárias para engrenar carreira no mundo da Inteligência Artificial são: **o pensamento crítico, a criatividade, a comunicação, o espírito crítico e colaborativo, curiosidade, iniciativa, persistência, adaptabilidade, liderança e conhecimento social e cultural**. Por serem essencialmente humanas contarão como diferenciais.

Além disso, tais habilidades se moldam conforme novas modalidades de arte surgem. A arte digital, videogames, já são consideradas verdadeiros vieses artísticos que derivaram da tecnologia.

Apesar de estarmos falando de um futuro incipiente, investir em carreiras artísticas e incentivar jovens talentos é o caminho que ao longo do tempo se mostrará rentável e bem sucedido.



Arte e a globalização

Com a **tendência criativa** em ascensão seria de caráter alienado da sociedade não investir nas artes. Em um país com tanta riqueza cultural como o Brasil, é um desperdício não incentivar e produzir nesse ramo. O país com suas características multiculturais desperta interesse no mundo todo.

A **sociedade tecnológica e globalizada** em que estamos vivendo disponibiliza cada vez mais o acesso a culturas de lugares distantes, que antes seriam inimagináveis. Um dos maiores **exportadores culturais** do mundo é o **Youtube**, que circula conteúdo de arte e cultura audiovisual por todo o globo.

O Brasil possui, por exemplo, o 4º maior canal do Youtube no mundo - Kondzilla -, que exporta conteúdo exclusivamente brasileiro e **divulga iniciantes da música, oriundos de zonas periféricas das cidades e de diferentes classes sociais**. Trata-se de estímulo à não opção das carreiras tradicionais.

A arte **existe** e está em **todas as partes**, sendo feita por todo o tipo de pessoa. A criação de um espaço em que se possa **praticá-la, refiná-la e torná-la rentável** é essencial para subsistir na nova **sociedade criativa** que está surgindo.

Com base nos parâmetros abordados, é que deverá ser desenvolvido um projeto que trabalhe o seguinte questionamento: **Como, através de um espaço criativo-colaborativo, a arquitetura pode proporcionar a imersão de diferentes frentes artísticas na economia global contemporânea?**

Como a população lida com arte e cultura? Aqui temos dados que mostram quanto e qual tipo de cultura o brasileiro consome, como é evidente a preferência de carreiras não-artísticas, e alguns espaços em Porto Alegre que, assim como o Parque 7+, proporcionam a integração de diferentes artes.

CURSOS SUPERIORES

De acordo com dados do Inep e do Ministério da Educação, podemos comparar o quantitativo de cursos oferecidos por instituições de ensino superior: áreas mais concorridas com os artísticas.

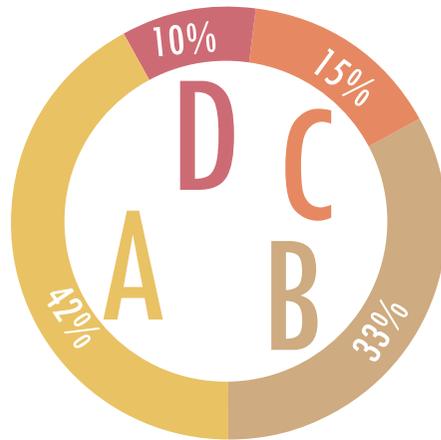
Mesmo considerando exigências de infraestrutura diferentes para cada área, identifica-se número pouco significativo de cursos superiores de segmentos da arte, o que pode ser explicado pela baixa demanda que possuem.



Fonte: Inep, Ministério da Educação (MEC), dados de 2010; Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (Enade), dados de 2009;

HÁBITOS CULTURAIS DO BRASILEIRO

Para termos conhecimento do consumo do brasileiro no quesito arte e cultura, consideramos os dados obtidos do livro Panorama setorial da cultura brasileira, de 2013-2014

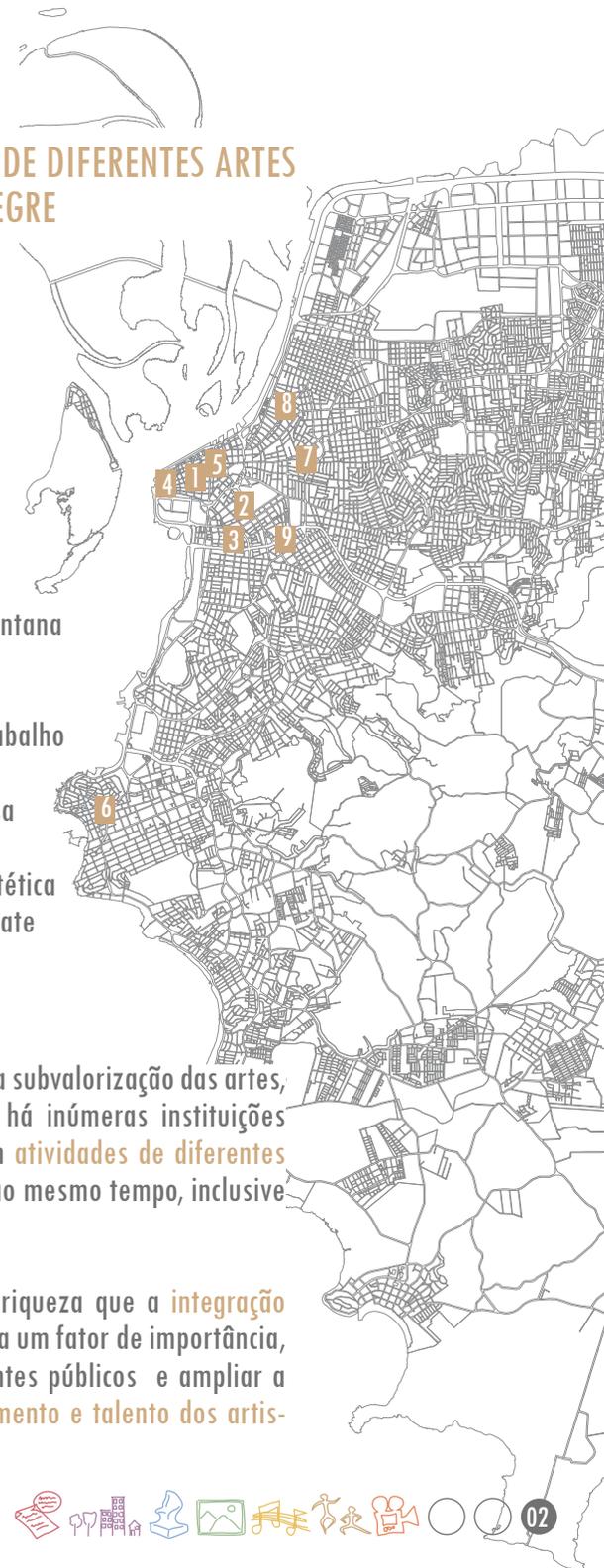


Ela divide os consumidores brasileiros em 4 tipos: O tipo A (consome uma quantidade bem inferior de cultura e arte comparado à média do país). O tipo B (consumidor de cinema, sendo este o maior, ou o único contato com arte). O tipo C (consumidor de festas, eventos, blocos de rua, acima da média da população). O tipo D (consome cultura e arte variadas, como teatro e musicais, acima da média da população).

Isso mostra que o consumo de arte e cultura no Brasil se encontra em pouco mais da metade da população, e grande parte consome arte proveniente da indústria audiovisual.

Fonte: JORDÃO, Gisele ALUCCI, Renata. Panorama setorial da cultura brasileira. São Paulo, Alucci e Associados Comunicação, 2013-2014

INSTITUIÇÕES DE DIFERENTES ARTES EM PORTO ALEGRE



- 1 CC Mario Quintana
- 2 Casa Baka
- 3 Ateliê Livre
- 4 Museu do Trabalho
- 5 Apph
- 6 Casa Hermosa
- 7 Calafia
- 8 Galeria Hipotética
- 9 Galeria Mascate

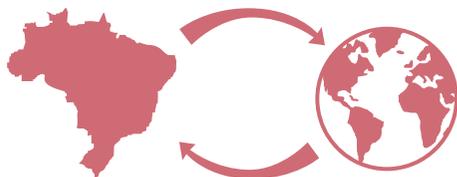
Mesmo com essa subvalorização das artes, em Porto Alegre há inúmeras instituições que proporcionam atividades de diferentes ramos artísticos ao mesmo tempo, inclusive oficinas livres.

Isso evidencia a riqueza que a integração entre elas se torna um fator de importância, por trazer diferentes públicos e ampliar a gama de conhecimento e talento dos artistas.

A seguir estão apresentados alguns dados que procuram demonstrar o impacto que a indústria audiovisual tem na economia, sua relação com a população em sua transmissão, e o crescimento da produção. A entidades de segmento cultural do país já estão cientes e incentivando esse setor.

O Brasil na indústria audiovisual no mundo (2015)

+ Brasil exportou US\$ 153,8 milhões



- Brasil importou US\$ 1,6 bilhão

Gerando um déficit no ramo de US\$1,44 bilhão.

▶ Desses, 71% são de gastos com licenciamento de direitos sobre conteúdos audiovisuais estrangeiros, que englobam filmes, séries, documentários e outros conteúdos

O acesso do brasileiro ao audiovisual

2014

A televisão é presente em 97,1% dos 67 milhões de domicílios brasileiros



2016

Brasil com 116 milhões de pessoas conectadas à internet, o equivalente a 64,7% da população



2016

77,1 % da população com 10 anos ou mais possuem celular, sendo 1,7 aparelho/linha por usuário

Fonte: Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua de 2018 (IBGE)

A indústria audiovisual na economia brasileira

2007

Setor audiovisual rendeu R\$ 17,3 bi



2014

Setor audiovisual rendeu R\$ 29,5 bi



Crescimento aprox. 70,9%, maior que o setor de serviços que cresceu 62,7%

2010

setor audiovisual representa 0,4% do PIB brasileiro



2014

setor audiovisual representa 0,44% do PIB brasileiro



Crescimento aprox. 10%, na participação do PIB do país aprox. R\$ 20 bilhões

Produção audiovisual brasileira

2008

o número de horas produzidas: 703 horas



2014

número de horas produzidas: 2.943 mil



aumento de 153% refletindo uma indústria grande ascensão

2018

Ministério da Cultura cria o programa

#audiovisualgerafuturo

Com verba do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) e da Ancine serão investidos

R\$468 milhões

em produção e distribuição para cinema e TV,



R\$3 milhões

destinados a subsidiar a atividade de grupos exibidores de pequeno porte produtores de filmes nacionais em salas de cinema



R\$80 milhões

investidos pela Secretaria do Audiovisual



mais de R\$1 bilhão

que incentiva a indústria audiovisual e consequentemente o acervo e produção de cultural brasileira

Fonte: Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura (SAv/MinC) Edital #audiovisualgerafuturo (2018)

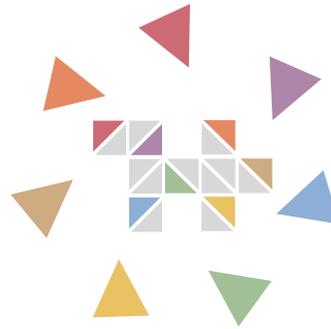
**TORNAR A ARTE RENTÁVEL
NA ECONOMIA GLOBAL
CONTEMPORÂNEA**

Definir frentes artísticas que possam colaborar entre si, criando um produto único e ao mesmo tempo diversificado.

Fazer a inserção das artes e dos artistas na economia coletiva e compartilhada, na medida em que combinadas atingem maior chance de êxito.

Fazer as artes e artistas visíveis no cenário sócio-econômico atual, utilizando a tecnologia disponível na era da globalização e da informação 24/7.

Usar a indústria audiovisual como ferramenta, por absorver diferentes artes e ser transmitida de forma veloz ao redor do globo.



Por questões práticas é necessária a definição de arte, quais as modalidades abordadas no projeto, e como se dará a sua inserção no mercado de trabalho que se encontra em processo de evolução.

Para a definição das artes partimos do Manifesto das Sete Artes e Estética da Sétima Arte, de 1912, escrito pelo italiano Ricciotto Canudo, no qual são consideradas artes: Arquitetura, Escultura, Pintura, Música, Dança, Poesia e Cinema.

Posteriormente, outras modalidades foram sendo inseridas nesse contexto como a Fotografia, Gastronomia, História em quadrinhos, Arte digital e Video Games. Tendo em vista que a tecnologia amplia os horizontes, a possibilidade de inserção de novos segmentos é praticamente certa.

Tais definições deram origem ao nome Parque 7+, na medida em que tem como base as Sete Artes, com + possibilidades de diversificação e expansão vinculadas à ilimitada criatividade.

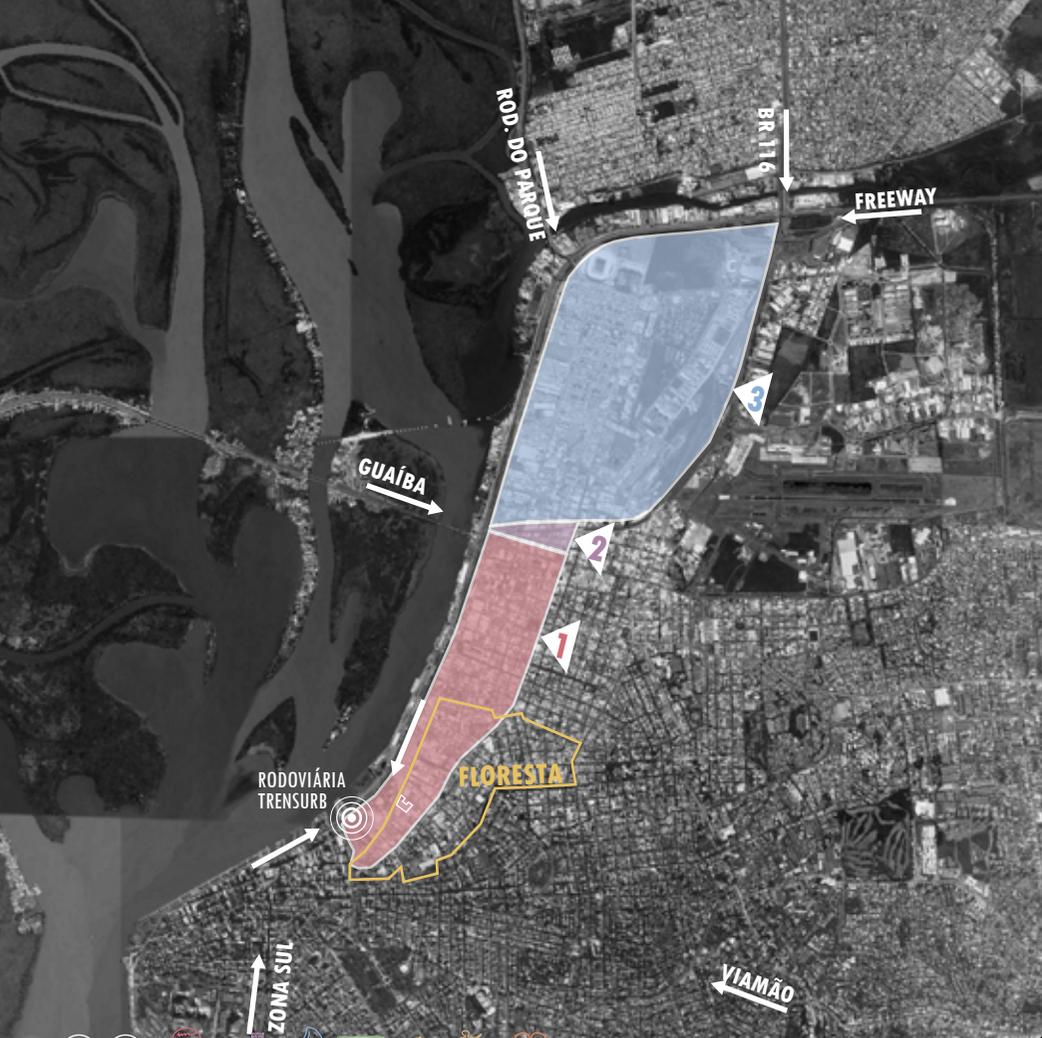
A partir dos dados apresentados sobre a indústria audiovisual no Brasil e no mundo, constata-se um crescimento progressivo porém lento e ainda pouco significativo.

A tendência dessa indústria é de crescimento cada vez mais rápido, como demonstra a relevância e a disseminação de plataformas de streaming, como Youtube e Netflix nos dias atuais.

A demanda por conteúdo característico e típico de cada região cresce de maneira exponencial. Assim como a globalização nos permite conhecer lugares e hábitos do mundo todo, nos deixa inquietos e exigentes de cada vez mais conteúdos.

Usar essa indústria como unificadora das artes e catapulta de artistas recém ingressados, é uma estratégia com grande chance de sucesso.

1 TEMA SÍTIO & TECIDO URBANO



VISTA AÉREA

Histórico

Porto Alegre até metade do século XIX era dividida em distritos. O 4º distrito tinha forte vocação industrial pela face voltada ao Guaíba e à entrada da cidade. Tinha como núcleo o Bairro Navegantes. No período da II Guerra as indústrias de alimentação, fiação, tecidos e metalurgia chegaram a ocupar o terceiro lugar no país, tornando o 4º Distrito um forte pólo industrial.



VOLUNTÁRIOS

A partir de 1970 as indústrias migraram para as cidades vizinhas na busca por terrenos mais baratos. Além disso, os constantes alagamentos e as barreiras do Trensurb e da rodovia tornaram esta, uma região abandonada.

Atual



FÁBRICA BAIRRO FARRAPOS

O 4º Distrito é dividido em 5 bairros: Floresta, São Geraldo, Navegantes, Humaitá e Farrapos. Seu plano de revitalização é baseado no distrito industrial @22 de Barcelona, dividindo-o em 3 áreas com temáticas de abordagem.



VISTA AÉREA

Área 1: Perímetro Preferencial: zona consolidada e com presença de patrimônio cultural, imóveis desocupados e subutilizados. Propostas de revitalização urbana e reconversão econômica, com a miscigenação de usos. Parque 7+ se localiza nesta área adequando-se a esta nova diretriz.

Área 2: Perímetro de Transição: qualificação do espaço público, reforçando a ligação com a orla e a Igreja dos Navegantes.

Área 3: Perímetro PIEC (Programa Integrado Entrada da Cidade) e Arena do Grêmio: melhoria do acesso à cidade e habitação com desenvolvimento sócio-econômico e integração metropolitana.

Fotos: História do 4º Distrito - Acervo História/PMPA



Projeto

O 4º Distrito possui inúmeros projetos que visam a revitalização e a apropriação desses espaços. Um deles foi executado pela empresa Urbs Nova, agência social que possui projetos em Porto Alegre e Barcelona. Se baseia nos conceitos de Economia Criativa, Economia do Conhecimento e Economia da Experiência.

Economia Criativa trata de bens de natureza simbólica intangível, que são produzidos por artistas plásticos, atores, poetas, e outros.

Economia do Conhecimento trata bens econômicos e simbólicos, que têm como premissa a pesquisa, informação e ensino.

Economia da Experiência trata da produção e distribuição de serviços que ofereçam ao consumidor uma experiência física, sensorial ou emocional, como a gastronomia, turismo e esporte.

O Parque 7+ relaciona-se com os 3 conceitos.

Um dos projetos da Urbs Nova é o Distrito C, também conhecido como Distrito Criativo. Seu objetivo é enriquecer culturalmente e artisticamente pontos e trajetórias do 4º Distrito. Para isso foi criado o percurso das Artes.

Nele se conectam pontos de interesse artístico, galerias, ateliers, antiquários, bares, restaurantes além de patrimônios históricos edificadas. Possui ramificações e ampliações para a zona mais industrial do bairro Floresta, conectando-o ao terreno onde se projetará o Parque 7+.



- PERCURSO DAS ARTES
- EXPANSÃO DO PERCURSO
- ▼ CAFÉS BARES E RESTAURANTES
- ▼ PATRIMONIOS CULTURAIS
- ▼ ATELIES, GALERIAS, ESTUDIOS E LOJAS



Rua Voluntários da Pátria

Rua Ramiro Barcelos

Rua Gaspar Martins

Rua Pelotas

Av. Farrapos

Rua Comendador Coruja



2 DESENVOLVIMENTO

◀ NÍVEIS E PADRÕES DE DESENVOLVIMENTO



O Parque 7+ é um projeto de integração das 7 e mais artes, com o propósito de um produto final exportável e convertido em renda e divulgação dos protagonistas.

O trabalho aborda, além do projeto arquitetônico do espaço que **capacita, produz e divulga** esse produto, a forma de trocas e funcionamento de cada arte.

Para o melhor acesso do usuário ao parque, o projeto se dividirá em 2 grandes partes: os **espaços construídos** e os **espaços abertos**.

Os **espaços construídos** abrigarão o programa necessário à capacitação dos artistas e conseqüentemente para a produção dos materiais necessários a cada projeto audio-visual. Seus volumes e fachadas servirão também como possibilidades de cenários de pano de fundo.

Os **espaços abertos** abrigarão vegetação, mobiliários dinâmicos e experimentais, cenários fixos e desmontáveis, e espaços itinerantes de performance. Todos estes trabalhando com cores, texturas, e sons diversos para maior riqueza e variedade das produções ali executadas.

▶ Serão apresentadas **soluções técnicas e funcionais** para os programas físicos do projeto, e **especificações paisagísticas com mobiliários específicos**.

Será proposto um arranjo, que poderá sofrer mudanças e alterações vinculadas ao tipo de atividade que será executada em cada período.

Com isso, o elemento arquitetônico de grande força é a facilidade de montagem e desmontagem de elementos, inserção de novo e reaproveitamento, Ou seja, de caráter **efêmero**.

▶ O projeto será realizado de forma clara e objetiva, com o uso dos elementos enumerados a seguir, e com a adoção de escalas adequadas para cada nível de detalhamento abordado.

◀ METODOLOGIA E INSTRUMENTO DE TRABALHO

▶ ETAPA 1 ◀

Na etapa inicial será feito um embasamento teórico da demanda do projeto, sua relação com a situação sócio econômica contemporânea de viabilidade e de custos estimados.

▶ ETAPA 2 ◀

Na segunda etapa será proposto o partido arquitetônico inicial, mediante aos conhecimentos obtidos nos estudos preliminares e repertório arquitetônico. Nessa etapa o desenvolvimento será de nível intermediário passível de alterações.

▶ ETAPA 3 ◀

Na última etapa será executado o anteprojeto, contendo maiores níveis de definição, detalhamento técnico arquitetônico e alterações finais. E também uma representação mais completa do o conjunto do projeto e de seu funcionamento.

Espera-se ao final, um projeto arquitetônico que mostre como o compartilhamento de diferentes frentes artísticas pode ser abordado de uma forma factível, tendendo ao sucesso.

Implantação [1:200]
Plantas baixas [1:200]
Cortes e fachadas [1:200]
Diagramas e esquemas
Perspectivas
Maquete [1:200]
Cortes setoriais [1:50]
Detalhes construtivos [1:5]

Poderá haver **alteração** dos elementos apresentados, assim como suas escalas, de acordo com o desenvolvimento do projeto.

3 DEFINIÇÕES GERAIS ◀ AGENTES DE INTERVENÇÃO

CONSÓRCIO PRODUTORAS

Há a abertura para a participação de uma grande produtora

como de um consórcio de pequenas e médias. Serão responsáveis pela integralização do capital inicial necessário à criação do parque e pela coordenação das produções - as próprias do Parque e de clientes externos. Por se tratar de um grupo que atua no ramo, os investimentos e atividades do Parque seriam rentáveis para todos os protagonistas.

O que ganha?

Infraestrutura própria com equipamentos necessários para suas produções;

Força de trabalho de baixo custo e qualificada a partir da demanda das atividades;

Acesso facilitado a profissionais de diferentes segmentos da arte.

MÍDIAS DIGITAIS

Mídias digitais como o Instagram, Youtube,

TopBuzz, Vimeo, SnapChat têm como força motriz a transmissão de conteúdo audiovisual. Cada mídia é remunerada pelo número de visualizações. Conforme maior a produção de conteúdo, mais amplitude e mais pessoas podem ter acesso e mais capital podem captar. Isso se torna benéfico para os dois lados, o produtor e o divulgador.

O que ganha?

Exclusividade de exibição e divulgação do conteúdo produzido no Parque 7+;

Nome vinculado a uma instituição que produz conteúdo de qualidade;

Estar vinculado a um possível novo artista global em ascensão.

PEQ. E MÉD. EMPRESAS

Pequenas e médias empresas de qualquer setor

da economia que desejam atingir o meio digital em sua divulgação, podem usar os espaços e a mão de obra do Parque 7+. Isso é possível por se tratar de projetos pontuais, e não um contrato fixo. A empresa só poderia contratar as produtoras do consórcio do parque e utilizar a mão de obra dos novos artistas que ali trabalham. Isso possibilita uma produção de qualidade com custo reduzido.

O que ganha?

Possibilidade de divulgar seu produto na internet de uma forma mais dinâmica e atraente para seu cliente;

Acesso a infraestrutura e a mão de obra cadastrada no catálogo do parque, sem um contrato vitalício a um custo reduzido.

INSTITUIÇÕES DE ENSINO

O Parque também está voltado a atividades

de capacitação e especialização, para o que se utiliza de espaços que podem ser alugados para workshops e aulas práticas não-vinculadas. Assim, instituições como faculdades, cursos e escolas técnicas da área artística (audiovisual ou não) poderiam consolidar parceria e utilizar as instalações do Parque 7+.

O que ganha?

Acesso a infraestrutura artística e tecnológica da área de produção audiovisual;

Trabalha com uma forma de ensino voltada para a prática, abrindo o horizonte de alunos para atividades que muitos não considerariam carreira.

ENTIDADES PÚBLICAS

A produção audiovisual é uma das práticas que

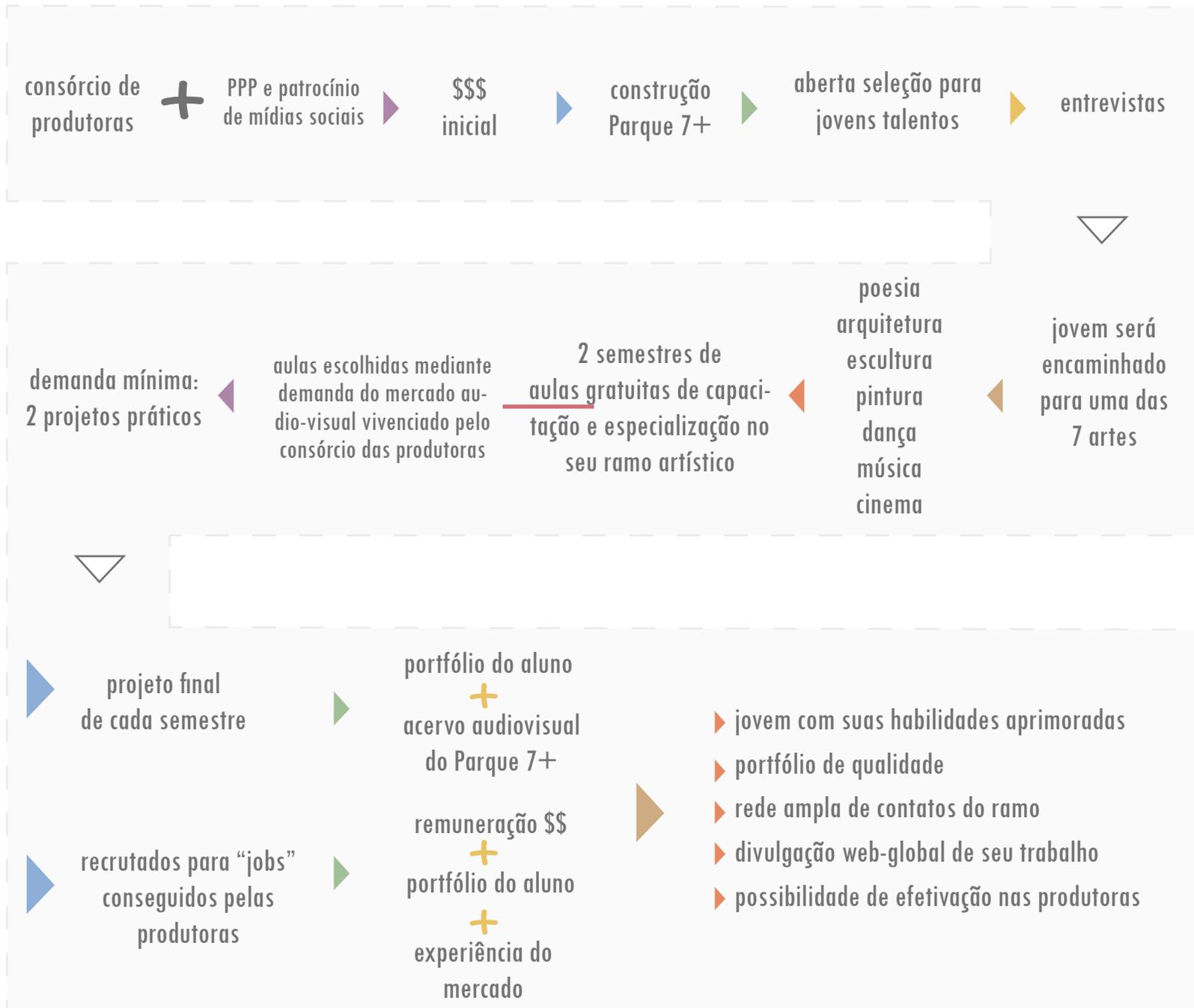
possui maior aceitação e disseminação no Brasil. O apoio das entidades públicas, como a Lei Rouanet de apoio à cultura, Funarte e Ancine contribuiria por fortalecer também essas entidades, na medida a produção do Parque 7+ está representada por significativo e diversificado quantitativo de atividades, com conteúdo 100% nacional.

O que ganha?

Incentiva a produção cultural audiovisual brasileira e riograndense, por se tratar de um pólo que produz conteúdo periódico de qualidade;

Contribui para o fortalecimento de um espaço que recebe todo tipo de pessoa com talento artístico independente de sua formação ou renda.

4 PROGRAMA ◀ MODO DE USAR



O FUNCIONAMENTO

O objetivo do Parque 7+ é possibilitar que carreiras artísticas não valorizadas economicamente, possam se tornar rentáveis pela sua entrada na indústria audiovisual, que hoje é uma das que mais movimenta capital criativo no mundo.

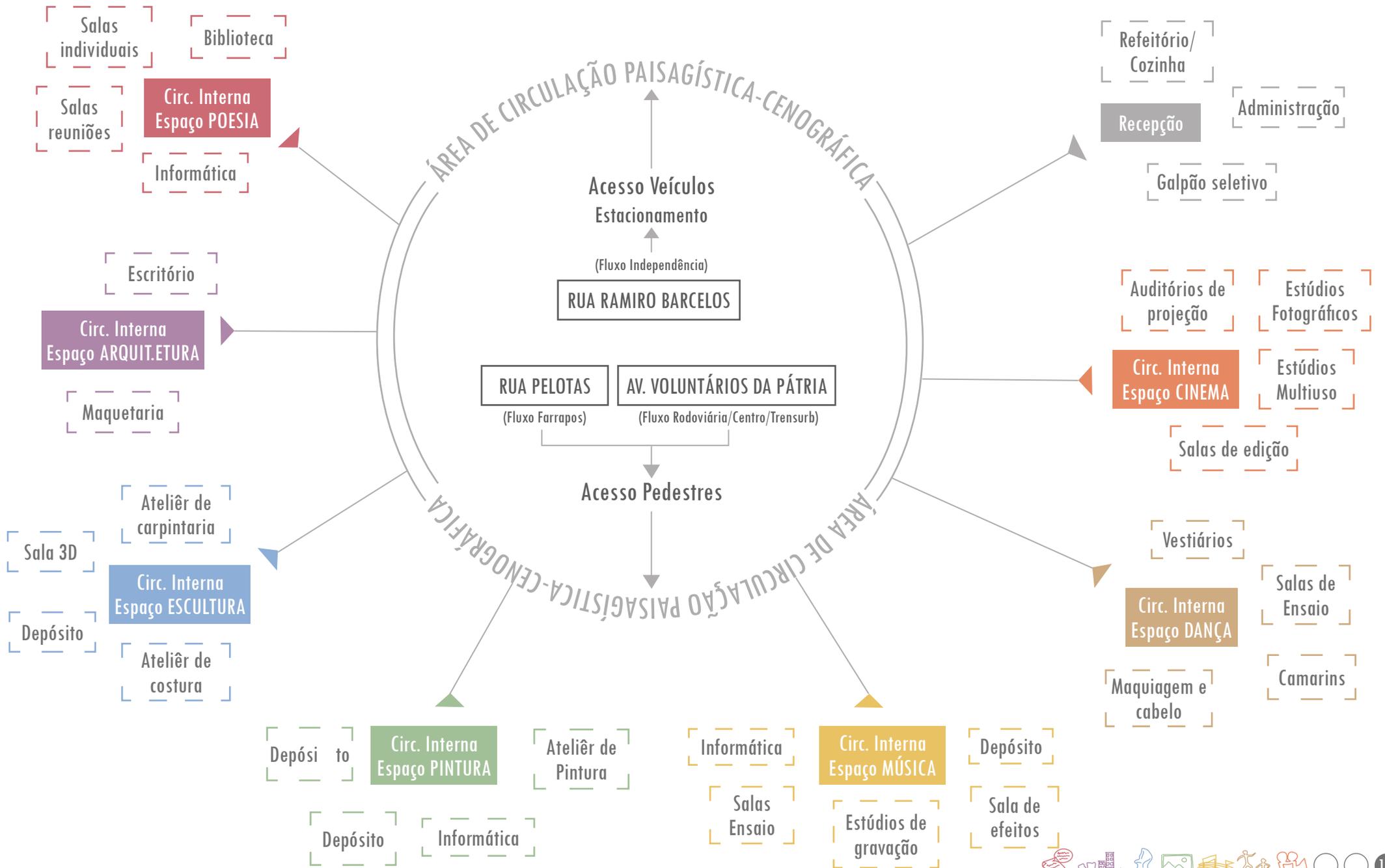
A logística do Parque 7+ se viabiliza de maneira democrática, com aulas gratuitas e possibilitando ao aluno de trabalhar no mercado artístico de seu interesse.

As aulas são definidas a partir da demanda do mercado. As produtoras fornecerão o conteúdo permitindo que o jovem artista consiga ascender e ainda disponibilizarão ofertas de trabalho.

Além disso, o jovem pode frequentar aulas de outras modalidades de arte de seu interesse. Isso permite que um aluno possa ter uma visão geral e estar mais preparado para o mercado.

O parque 7+ é um empreendimento onde os alunos serão estagiários, e ao final do curso poderão ser contratados. Se não o forem, participarão do mercado com maior especialização nas respectivas áreas.

4 PROGRAMA DE NECESSIDADES ◀ FLUXOGRAMA





ETAPA 01

ESPAÇO

POESIA

ESPAÇO	DESCRIÇÃO	EQUIPAMENTOS	POP. FIXA MÉDIA	POP. VARIÁV. MÁXIMA	QUANT.	ÁREA DA UNID. (m ²)	ÁREA TOTAL (m ²)
Reunião da equipe, elaboração do roteiro, história e diálogos, composição da música							
Biblioteca	Local onde de escreverão peças, haverão materiais de referências, clássicos de leitura	estantes, prateleiras, livros, sofás, mesas	5	15	1	50	50
Sala de informatica	também funcionando para a elaboração de peças, músicas	computadores, impressoras, mesas	5	10	1	20	20
Salas individuais	Locais reclusos para escrita do material	mesa, cadeira, sofá	1	3	5	10	50
Sala reuniões	Reunião com a equipe, cliente, e roteiristas	mesa de reuniões, projetor	-	10	3	20	60



ETAPA 02

ESPAÇO

ARQUITETURA

ESPAÇO	DESCRIÇÃO	EQUIPAMENTOS	POP. FIXA MÉDIA	POP. VARIÁV. MÁXIMA	QUANT.	ÁREA DA UNID. (m ²)	ÁREA TOTAL (m ²)
Projeto dos espaços previstos no roteiro, planejamento dos cenários e percursos, projeto de mobiliários, instalação das estruturas móveis							
Escritório de projetos	Local onde se executará o planejamento de cenários, percursos, moldes, elementos arquitetônicos	mesa de reuniões, mesa de atelier, computadores, cadeiras	7	10	1	25	25
Maquetaria	Simulações de estudos volumétricos para transferência ao espaço escultura	mesa, cadeiras	1	10	1	25	25



ETAPA 03

ESPAÇO

ESCULTURA

ESPAÇO	DESCRIÇÃO	EQUIPAMENTOS	POP. FIXA MÉDIA	POP. VARIÁV. MÁXIMA	QUANT.	ÁREA DA UNID. (m ²)	ÁREA TOTAL (m ²)
Montagem dos cenários, execução dos objetos de decoração, mobiliário, figurino, tecidos de decoração,							
Ateliê de costura	Local onde se elaborarão figurinos, cenários em tecidos, grandes planos de tecido para projeção de imagens	máquinas de costura, mesas, cadeiras, pia	5	10	1	50	50
Sala carpintaria	Local onde se elaborarão cenários de madeira, acessórios de palco, mobiliário temporário	maquinas de corte a laser, corte de madeira, mesas, pia	5	15	1	75	75
Sala execução 3D	Fabricação de moldes, de cerâmica, concreto, e impressoras 3d	computadores, mesas, cadeiras	5	15	1	75	75
Depósito	depósito de tecidos, materiais excedentes, materiais recebidos	prateleiras, armários	-	-	1	50	50



ETAPA 04

ESPAÇO

PINTURA

ESPAÇO	DESCRIÇÃO	EQUIPAMENTOS	POP. FIXA MÉDIA	POP. VARIÁV. MÁXIMA	QUANT.	ÁREA DA UNID. (m ²)	ÁREA TOTAL (m ²)
Pintura dos cenários, de tecidos de fundo, do mobiliário, dos objetos esculpidos, grafiti, arte gráfica para colagem em cenários, para divulgação							
Ateliê de pintura	Local onde se pintarão cenários, tecidos, telas, mobiliários temporários	telas, mesas, cadeiras, pia	5	10	1	75	75
Sala computadores	Local onde se executará flyers, anúncios, material gráfico impresso para arte digital de divulgação	computadores, impressoras, projetores, plotters	5	10	1	20	20
Depósito	Estoque de objetos a pintar, e prontos esperando montagem	prateleiras, armários	-	-	1	50	50





ETAPA 05
ESPAÇO
MÚSICA

ESPAÇO	DESCRIÇÃO	EQUIPAMENTOS	POP. FIXA MÉDIA	POP. VARIÁV. MÁXIMA	QUANT.	ÁREA DA UNID. (m²)	ÁREA TOTAL (m²)
Gravação da música, efeitos sonoros, montagem de instrumentos, edição do áudio							
Salas de ensaio*	Sala ampla onde se ensaiam as performances instrumentais	cadeiras, suportes	5	15	3	50	150
Depósitos de instrumentos	Estocagem e preservação de instrumentos	prateleiras, armários	-	-	1	50	50
Estúdios de gravação	Local onde ocorrem gravações de músicas, mixagens e edições	sala isolada, mesa de mixagem, computador de edição	2	5	3	20	60
Sala de efeitos de som	Salas, onde possuem desde águas, a fogo, a objetos variados para efeitos sonoros	objetos variados, microfone, computador	5	15	1	75	75
Laboratório de informática	Edição de sons	computadores, caixas de som	5	10	1	20	20



ETAPA 06
ESPAÇO
DANÇA

ESPAÇO	DESCRIÇÃO	EQUIPAMENTOS	POP. FIXA MÉDIA	POP. VARIÁV. MÁXIMA	QUANT.	ÁREA DA UNID. (m²)	ÁREA TOTAL (m²)
Ensaio dos bailarinos, atores, mímicos							
Salas de ensaio*	Salas com espelho para ensaio de dança, teatro, mímica	espelhos, barras, tablado	5	30	3	50	150
Camarins	Armazenamento de figurino dos artistas, área de vestimento	cadeiras, mesas, sofás	2	5	10	10	50
Salas de maquiagem e cabelo	Para preparo dos artistas com maquiagem, cabelo, estética	cadeiras, espelhos, bancadas	5	20	1	50	50
Vestiários	Para o preparo dos artistas	duchas, sanitários, pias, lockers	5	20	4	25	100



ETAPA 07
ESPAÇO
CINEMA

ESPAÇO	DESCRIÇÃO	EQUIPAMENTOS	POP. FIXA MÉDIA	POP. VARIÁV. MÁXIMA	QUANT.	ÁREA DA UNID. (m²)	ÁREA TOTAL (m²)
Gravação das cenas, fotografia, iluminação, edição dos vídeos, sala de projeção, palco com projeção, estúdio multiuso de gravação.							
Laboratórios de edição	Locais onde se edita o conteúdo produzido	mesas, computadores	5	10	1	20	20
Estúdios fotográficos*	Fotografias de tipos diversos e revelação	cenários controlados	5	20	3	50	150
Auditórios de projeção	Local para projeção dos trabalhos executados	cadeiras, tela, projetor	20	50	3	80	240
Estúdios multiuso	espaço multiuso fechado para cenários controlados	iluminação, isolamento	20	30	2	100	200



ETAPA 00
AUXILIARES

ESPAÇO	DESCRIÇÃO	EQUIPAMENTOS	POP. FIXA MÉDIA	POP. VARIÁV. MÁXIMA	QUANT.	ÁREA DA UNID. (m²)	ÁREA TOTAL (m²)
Gravação das cenas, fotografia, iluminação, edição dos vídeos, sala de projeção, palco com projeção, estúdio multiuso de gravação.							
Administração	-	mesas, computadores	5	15	1	30	30
Sanitários	-	bacias sanitárias, pias	-	-	-	-	-
Refeitório/Cozinha	Área para usuários do programa	cadeiras, mesas, equipamentos	25	100	1	250	250
Bar/café	Aberto ao público em horários comerciais	cadeiras, mesas, equipamentos	20	30	2	25	50
Estacionamento	-	-	-	-	240 vagas	25	6.000
Galpão seletivo	Separação de peças, reaproveitamento e reciclagem	mesas, prateleiras, armários	5	15	1	100	100
Área de circulação	-	-	-	-	-	Variável	Variável

*Podem ser divididos em espaços menores por meio de módulos, conforme a demanda

960 máx

c/ estacionamento 8.245 m²



5 SÍTIO E CONTEXTO

◀ POPULAÇÃO, POTENCIAIS, PLANOS E PROJETOS INCIDENTES

O 4º Distrito conta com estrutura composta de grandes atuantes em seus projetos de transformação:

▶ GT 4º Distrito

Um grupo de trabalho solicitado pela própria comunidade que objetiva desenvolver projetos e diretrizes que **requalifiquem o espaço urbano**, buscando o **desenvolvimento sustentável**.

Engloba diversas secretarias e órgãos públicos (Ecopa, Smam, SMC, EPTC, Smov, DMLU, Dmae, DEP e SMGAE) em parceria com a iniciativa privada voltada à valorização da **indústria criativa, tecnológica, educacional, habitacional, institucional e econômico-financeira**. Tudo isso aproveitando o patrimônio histórico e cultural que o 4º distrito oferece.

▶ Masterplan 4D

Um plano base elaborado em colaboração com UFRGS, que traça linhas de **desenvolvimento estratégicos** para o distrito, propondo não só a requalificação urbanística mas também diretrizes para possíveis atividades econômicas e novos empreendimentos que valorizem o **caráter criativo e inovador** do distrito.

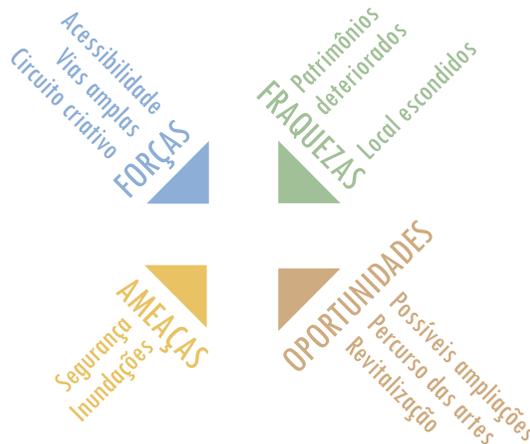
▶ Urbs Nova

Executora do Projeto **Distrito Criativo e Passeio das Artes** já mostrado anteriormente. Busca esse perfil criativo no distrito por meio de iniciativas de pequenas e médias empresas junto a empreendedores criativos. Assim, o local se torna atrativo para outras ações, consolidando a **característica inovadora** do distrito.

A população do 4º distrito é bastante diversificada, o que proporciona facilidade da implantação de atividades variadas.



Foi feita a análise FOFA para enumerar as condições da área e seus potenciais.



◀ MORFOLOGIA URBANA E RELAÇÕES FUNCIONAIS



A área proposta de intervenção possui lotes de grande dimensão, bem espaçados e alinhados. Contudo, com

grandes vazios internos, que dão origem a **miolos de quadra**, bem frequentes na região.

O terreno se encontra numa zona de **boa acessibilidade pedonal**, principalmente para as áreas mais distantes do local, como a região metropolitana, já que dista 4 quadras do Terminal Rodoviário e da estação do Trensurb.

Possui 3 acessos: Rua Pelotas, Rua Ramiro Barcelos e Av. Voluntários da Pátria.

▶ A **Rua Pelotas** é local, porém absorve o alto fluxo de pessoas oriundas da Av. Farrapos. Nela se localizam grandes galpões de revenda de veículos.

▶ Na **Av. Voluntários da Pátria** existem equipamentos institucionais, como a Secretaria de Segurança Pública e a 17ª Delegacia de Polícia Civil, assim como culturais, como a Escola de Samba Bambas da Orgia.

▶ A **Rua Ramiro Barcelos** absorve alto fluxo de veículos pela sua ligação com a Av. da Legalidade e Democracia, e abriga principalmente mecânicas e revendedoras de peças automotivas.



5 SÍTIO E CONTEXTO

SISTEMAS DE CIRCULAÇÃO

LAGO GUAÍBA
Linha Trensurb
Av. Legalidade e Democracia



17º DELEGACIA P. CIVIL

MINISTÉRIO PÚBLICO DO TRABALHO

SÃO GERALDO

SEC. SEGURANÇA PÚBLICA

Rua Voluntários da Pátria

Rua Ramiro Barcelos

Rua Gaspar Martins

BAMBAS DA ORGIA

CASA NOTURNA

IGREJA

RODOVIÁRIA

TRENSURB

CENTRO

Rua Comendador Coruja

Rua Pelotas

Av. Farrapos

SHOPPING TOTAL

- LIMITES DO TERRENO
- VIAS LOCAIS
- VIAS COLETORAS
- VIAS ARTERIAIS

5 SÍTIO E CONTEXTO

MAPA DE ALTURAS



Aqui se pode ver que por ser uma zona industrial, a grande maioria das edificações galpões e depósitos, de dimensões maiores e alturas que permeiam na maioria entre 6 e 12m.

USO DO SOLO E ATIVIDADES



Constata-se que a maior parte dos usos são de serviços, comércio e edificações sem uso. Isso retrata bem o caráter do atual 4º Distrito.



5 SÍTIO E CONTEXTO

PLANIALTIMÉTRICO

Esc. 1/250 Curva de metro Limite Terreno



O terreno é em sua maior parte plano, e se encontra a 2.6m acima do nível do Guaíba. Isso torna a opção de trabalhar com subterrâneo, uma questão mais frágil pelo nível da água.

BENS INVENTARIADOS

Esc. 1/250 Estruturação Construção em definição

Compatibilização



Composto por patrimônio histórico, cultural e industrial, aqui se marca os edifícios em Estruturação e Compatibilização definidos pelo Ephac. *A construção em definição será utilizada caso o projeto necessite. Isso será avaliado nas etapas posteriores conforme o desenvolvimento.

5 SÍTIO E CONTEXTO



4

3

2

1

5



5 SÍTIO E CONTEXTO

◀ CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

▶ MICRO CLIMA

Porto Alegre apresenta clima subtropical úmido, com chuvas bem distribuídas ao longo do ano. A temperatura média anual é de 19,5°C. Ao longo do ano, os ventos sopram no sentido leste-sudoeste para oeste-noroeste. Porém de abril a junho, as direções são de oeste-noroeste para leste-sudoeste.

O bairro em si se encontra grande parte pavimentado, com pouca vegetação. No meses de verão, sua temperatura é estável pelo fluxo de ventos do Lago Guaíba.

▶ VEGETAÇÃO

No 4º Distrito como um todo, há um pequeno número de áreas verdes quando o comparamos com outros locais da cidade. Em 2017, foram removidas do terreno de intervenção, as edificações deterioradas e junto a elas, vegetações de grande porte ali existentes.

▶ ACÚSTICA

Por se tratar de uma zona industrial, espera-se sons característicos e fortes. Contudo, por contar apenas com algumas indústrias e serviços em funcionamento, em termos acústicos, o local é ameno.

▶ POLUIÇÃO

▶ A poluição é resultante da grande extensão das áreas pavimentadas e por alto fluxo de veículos oriundos de avenidas arteriais que percorrem o distrito: Av. Farrapos, Av. Voluntários da Pátria e a Av. da Legalidade e Democracia, juntamente com o Trensurb.



◀ REDE DE INFRAESTRUTURA

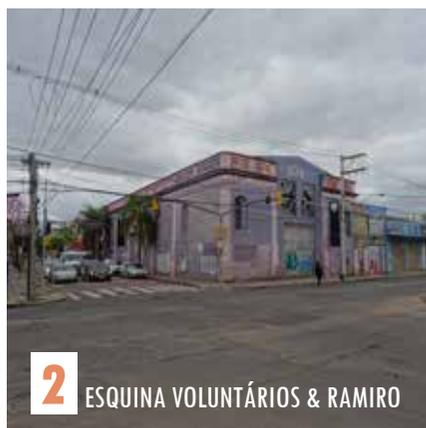
O 4º Distrito possui estrutura de distribuição de água potável, esgoto e energia elétrica. Em alguns pontos do distrito, a falta de manutenção e de uso, torna as áreas inseguras e desertas.

Os containters de lixo são encontrados em apenas alguns pontos do bairro, fazendo com que se acumule lixo nas vias, o que também contribui para inundações.

O Diagnóstico Ambiental de Porto Alegre informa que a capacidade de escoamento superficial do solo do bairro, e principalmente no terreno escolhido, varia entre 90% e 100%. Isso torna o local mais suscetível a inundações, agravadas pela ausência de declividades.

Tais ocorrências deverão ser também priorizadas nas questões de elaboração do projeto do Parque 7+.

◀ LEVANTAMENTO FOTOGRÁFICO



6 CONDICIONANTES LEGAIS E INSTITUCIONAIS

PLANO DIRETOR

Foram analisados os Regimes Urbanísticos dos acessos da Av. Voluntários da Pátria e da Rua Ramiro Barcelos, a partir do que foi escolhido o mais limitador para a definição dos condicionantes.

Área de Ocupação Intensiva

Macrozona 1 - Cidade Radiocêntrica

Engloba o território compreendido pelo Centro Histórico e sua extensão até a III Perimetral, constituindo a área mais estruturada do Município, com incentivo à miscigenação e proteção ao patrimônio cultural.

Unidade de Estruturação Urbana: 28

Quarteirão: 3

Subunidade: 19

Densidade (Anexo 4):

Predominante Residencial, Mistas, e Produtiva

350hab/ha, 100econ/ha.

Atividade (Anexo 5):

Mista 02, Centro Histórico

Não há nenhum tipo de restrição às atividades propostas pelo programa.

Aproveitamento (Anexo 6):

Índice de Aproveitamento = 1,3

Solo Criado = Sim

Índice de Aproveitamento Máximo = 3,0

Volumetria (Anexo 7):

Altura Máxima = 18m / Divisa = 18m / Base = 4m /

Taxa de Ocupação = 90% na base e 75% no corpo.

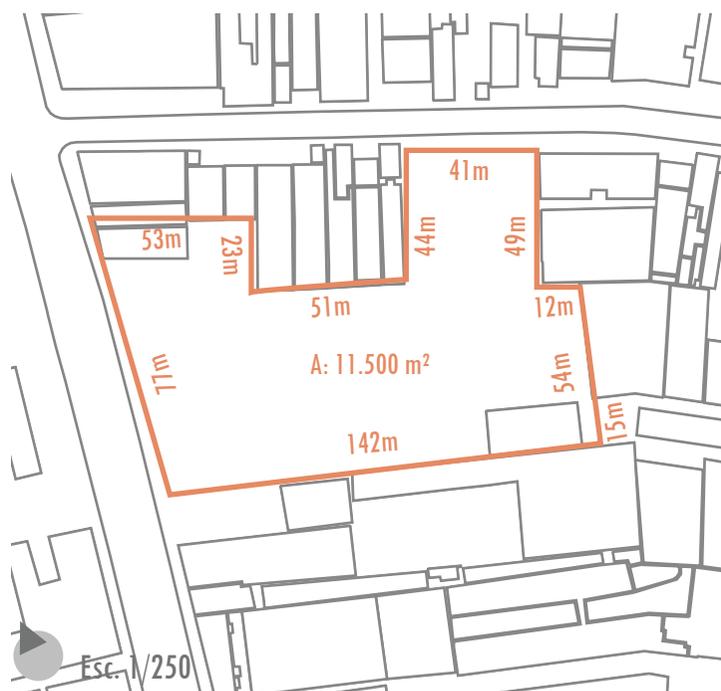
Vagas de Estacionamento

No cálculo do programa foram contabilizadas todas as instalações com completa lotação, sendo usadas ao mesmo tempo uma população de 960 pessoas.

Para o cálculo de vagas foi tomado por referência o quantitativo de vagas em Auditórios, Cinemas e Teatros, que corresponde a um programa similar ao do Parque 7+.

1 vaga a cada 4 lugares ► 240 vagas

Além disso, foi considerado também a cota mínima de 25m² de área por vaga, por sua dimensão e pela área de manobra, de acordo com o PPDUA.



CÓDIGO DE EDIFICAÇÕES

No Título XX, Capítulo II do Código de Edificações serão analisados os seguintes itens: Tipos de Edifícios e Atividades - Edificações Não Residenciais.

Para atender as necessidades do empreendimento foram averiguadas as Seções II (Escritórios), XII (Pavilhões) e XX (Locais para Refeições). Porém, as que mais predominam no Parque 7+ são:

Escolas (Seção VI);

Clubes e Locais de Diversões (Seção XXI);

Cinemas, Teatros, Auditórios e Assemelhados (Seção VIII).

ESCOLAS

As instalações dos Espaços Arquitetura, Pintura, Escultura, Dança, Poesia, e áreas administrativas do Parque 7+ SEÇÃO VI

Art. 141 — As edificações destinadas a escolas, além das disposições da Seção I deste Capítulo, deverão:

I — ter instalações sanitárias obedecendo às seguintes proporções:

a) masculino:

1 vaso sanitário e um lavatório para cada 50 alunos;

um mictório para cada 25 alunos;

b) feminino:

1 vaso sanitário para cada 20 alunas;

1 lavatório para cada 50 alunas;

c) funcionários:

1 conjunto de lavatório, vaso sanitário e local para chuveiro para cada grupo de 20;

d) professores:

um conjunto de vaso sanitário e lavatório para cada grupo de 20;

II — garantir fácil acesso para portadores de deficiência física às dependências de uso coletivo, administração e à 2% das salas de aula e sanitários.

Parágrafo único — Poderá ser única a instalação sanitária destinada a professores e funcionários, desde que observadas as proporções respectivas.

*Itens da norma foram retirados, por não possuírem estruturas semelhantes ao que estará sendo proposto no Parque 7+.

5 CONDICIONANTES LEGAIS E INSTITUCIONAIS

CLUBES E LOCAIS DE DIVERSÕES

Os percursos cenográficos e paisagísticos construídos entre as edificações e alguns espaços internos delas.

SEÇÃO XXI

Art. 171 — Clubes são edificações destinadas à atividades recreativas, desportivas, culturais e assemelhadas.

Art. 172 — Locais de diversões são edificações destinadas à dança, espetáculos, etc.

Art. 173 — Os clubes e locais de diversões, além das disposições da Seção I deste Capítulo, deverão:

I — ter instalações sanitárias separadas por sexo;

II — atender a legislação estadual de saúde;

III — atender a legislação de impacto ambiental;

IV — ter nas salas de espetáculos e danças, instalação de renovação mecânica de ar.

CINEMAS, TEATROS, AUDITÓRIOS E ASSEMBELHADOS

As instalações dos Espaços Música, Cinema, e áreas de grande concentração de público do Parque 7+

SEÇÃO VIII

Art. 146 — As edificações destinadas a cinemas, teatros, auditórios e assemelhados, além das disposições da Seção I deste Capítulo, deverão:

I — ter instalações sanitárias separadas por sexo, com fácil acesso, atendendo as seguintes proporções mínimas, nas quais “L” representa a lotação:

Vasos L/600

Homens Lavatórios L/500

Mictórios L/700

Vasos L/500

Mulheres Lavatórios L/500

II — ter instalação sanitária de serviço composta, no mínimo, de vaso, lavatório e local para chuveiro;

III — ter os corredores completa independência, relativamente às economias contíguas e superpostas;

IV — ter sala de espera contígua e de fácil acesso à sala de espetáculos com área mínima de 0,20m² por pessoa, calculada sobre a capacidade total;

V — ser equipados, no mínimo, com renovação mecânica de ar;

VI — ter instalação de energia elétrica de emergência;

VII — ter isolamento acústico;

VIII — ter acessibilidade em 2% das acomodações e dos sanitários para portadores de deficiência física.

Parágrafo único — Em auditórios de estabelecimentos de ensino, poderá ser dispensado a exigência dos incisos I, II, IV e VI, devendo haver possibilidade de uso dos sanitários existentes em outras dependências do prédio.

NORMAS DE ACESSIBILIDADE

As normas de acessibilidade para portadores de necessidades especiais serão seguidas conforme a NBR 9050:2004, que estabelece critérios de **dimensionamento, sinalização e utilização** dos espaços por parte dos portadores de deficiência física. Quesitos como: parâmetros antropométricos; comunicação e sinalização; acessos e circulação; sanitários e vestiários; equipamentos urbanos e mobiliário serão considerados.

Com relação aos equipamentos, o projeto se enquadra nos seguintes itens da norma:

8.2 Locais de reunião;

8.2.1 Cinemas, teatros, auditórios e similares;

8.2.2 Locais de exposições;

8.2.3 Restaurantes, refeitórios, bares e similares;

8.5.3 Parques, praças e locais turísticos;

8.6 Escolas;

8.7 Bibliotecas e centros de leitura;

8.8 Locais de comércio e serviços

O projeto se adequará conforme os quesitos descritos no parágrafo anterior, isolados e combinados aos programas propostos para o Parque 7+.

NORMAS DE PATRIMÔNIO HISTÓRICO

De acordo com a Lei Complementar 601/2008 (Inventário do Patrimônio Cultural de Bens Imóveis do Município), **Art. 10: As edificações Inventariadas de Estruturação não podem ser destruídas, mutiladas ou demolidas**, sendo dever do proprietário sua preservação e conservação.

No terreno existem edificações em Compatibilização situadas ao redor de uma em Estruturação. Esta não se encontra na área de intervenção, porém, conforme o desenvolvimento do projeto poderá ser incorporada ou não. Em caso positivo será preservada a edificação, reutilizando-a conforme suas condições permitirem.

NORMAS DE PROTEÇÃO CONTRA INCÊNDIO

Segundo a Seção I, Capítulo II do Código de Proteção contra Incêndios, o Parque 7+ pode conter as seguintes categorias:

E-2: Escolas especiais (escolas de artes e artesanatos, etc) - **Grau de Risco 2**

E-3: Espaço para cultura física (locais de ensino e/ou práticas de dança, etc.) - **Grau de Risco 2**

F-5: Locais para a produção e apresentação de artes cênicas e assemelhados (teatros e auditórios em geral) - **Grau de Risco 8**

F-7: Locais para refeições (restaurantes, lancherias, cafés, etc) - **Grau de Risco 8**

Estão sendo consideradas as normas com os graus de risco enumerados. O projeto será pensado a fim de proporcionar a mesma segurança dos equipamentos que apresentam graus de risco 2 ou 8.

NORMAS DE PROVEDORES DE SERVIÇO

O terreno possui acesso a instalações de água potável, esgoto, eletricidade e telefonia, de acordo as normas das empresas concessionárias, as normas brasileiras e a demanda do projeto.

NORMAS DE USO DO ESPAÇO AÉREO

De acordo com o Plano Básico de Zona de Proteção do Aeródromo (PBZPA), o terreno se encontra na região chamada de Horizontal Interna, que estabelece altura máxima permitida de **49 metros**.

A partir do Plano Diretor, observa-se que a sua altura máxima permitida para construção é de **18 metros**. Portanto, o projeto estará de acordo com a norma.



8 HISTÓRICO E PORTFÓLIO

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Portal de Serviços

Histórico Escolar



PHILIPPO GOMES CHIES
Cartão 219512

Vínculo em 2018/2
Curso: ARQUITETURA E URBANISMO
Habilitação: ARQUITETURA E URBANISMO
Currículo: ARQUITETURA E URBANISMO

PROJETOS ARQUITETÔNICOS



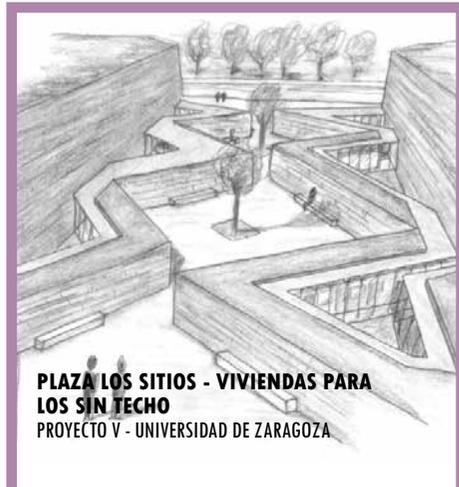
P1

CASA UNIFAMILIAR VILA ASSUNÇÃO
LUIS HENRIQUE HAAS LUCCAS



P2

HOTEL DESIGN ASA D' BOREST
ANGÉLICA PONZIO E ANDREA MACHADO
PARCERIA: TALES WEBER



P4

**PLAZA LOS SITIOS - VIVIENDAS PARA
LOS SIN TECHO**
PROYECTO V - UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA



CONVENTO URBANO ALMOZARA-
PROYECTO V - UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA



P3

HINGE - EDIFÍCIO USO MISTO
DOUGLAS AGUIAR
PARCERIA: TAINARA COMIOTTO



P5

MERCADO PÚBLICO 4º DISTRITO
CLÁUDIO FISCHER, LUIS CARLOS MACCHI



P6

EDIFÍCIO ZUMBI - SECRETARIAS PMPA
CLÁUDIO CALÓVI, GLÊNIO BOHRER, DOUGLAS AGUIAR
PARCERIA: MATHEUS LEMOS



P7

CASA ÓRBITA
SILVIA C., HUMBERTO P. E CARLOS B.
PARCERIA: BRUNA BRILMANN, MATHEUS LEMOS

Ano Semestre	Atividade de Ensino	Turma	Conceito	Situação	Créditos
2018/1	CLIMATIZAÇÃO ARTIFICIAL - ARQUITETURA	U	B	Aprovado	2
2018/1	URBANISMO IV	C	B	Aprovado	7
2018/1	PROJETO ARQUITETÔNICO VII	B	A	Aprovado	10
2018/1	PERCEÇÃO AMBIENTAL E URBANISMO	U	A	Aprovado	4
2017/2	ESTRUTURA DE CONCRETO ARMADO B	U	B	Aprovado	4
2017/2	PROJETO ARQUITETÔNICO VI	C	B	Aprovado	10
2017/2	PLANEJAMENTO E GESTÃO URBANA	A	A	Aprovado	4
2017/2	LEGISLAÇÃO E EXERCÍCIO PROFISSIONAL NA ARQUITETURA	U	C	Aprovado	2
2017/2	TÉCNICAS RETROSPECTIVAS	B	B	Aprovado	4
2017/2	PRÁTICAS EM OBRA	11	B	Aprovado	4
2017/1	PROJETO ARQUITETÔNICO V	D	B	Aprovado	10
2017/1	URBANISMO III	A	B	Aprovado	7
2017/1	ECONOMIA E GESTÃO DA EDIFICAÇÃO	A	B	Aprovado	4
2016/2	MORFOLOGIA E INFRAESTRUTURA URBANA	A	A	Aprovado	4
2016/2	ESTRUTURA DE CONCRETO ARMADO A	U	C	Aprovado	4
2016/2	INSTALAÇÕES ELÉTRICAS PREDIAIS A	U	B	Aprovado	4
2016/2	PROJETO ARQUITETÔNICO V	A	D	Reprovado	10
2016/1	ESTRUTURAS DE AÇO E DE MADEIRA A	U	B	Aprovado	4
2016/1	TÉCNICAS DE EDIFICAÇÃO C	A	C	Aprovado	4
2016/1	TEORIA E ESTÉTICA DA ARQUITETURA II	A	B	Aprovado	2
2016/1	URBANISMO II	C	B	Aprovado	7
2016/1	ACÚSTICA APLICADA	B	B	Aprovado	2
2016/1	GERENCIAMENTO DA DRENAGEM URBANA	U	B	Aprovado	4
2015/2	ANÁLISE DOS SISTEMAS ESTRUTURAIS	U	C	Aprovado	4
2015/2	ESTABILIDADE DAS EDIFICAÇÕES	U	C	Aprovado	4
2015/2	TÉCNICAS DE EDIFICAÇÃO B	U	C	Aprovado	4
2015/2	TEORIAS SOBRE O ESPAÇO URBANO	A	C	Aprovado	4
2015/2	HABITABILIDADE DAS EDIFICAÇÕES	C	B	Aprovado	4
2014/1	TÉCNICAS DE EDIFICAÇÃO A	U	B	Aprovado	4
2014/1	PROJETO ARQUITETÔNICO III	B	A	Aprovado	10
2014/1	INSTALAÇÕES HIDRÁULICAS PREDIAIS B	B	B	Aprovado	2
2013/2	EVOLUÇÃO URBANA	B	B	Aprovado	6
2013/2	ESTUDO DA VEGETAÇÃO	U	A	Aprovado	3
2013/2	RESISTÊNCIA DOS MATERIAIS PARA ARQUITETOS	A	C	Aprovado	4
2013/2	PROJETO ARQUITETÔNICO II	B	A	Aprovado	10
2013/2	DESENHO ARQUITETÔNICO III	D	C	Aprovado	3
2013/2	INSTALAÇÕES HIDRÁULICAS PREDIAIS A	B	B	Aprovado	2
2013/1	MECÂNICA PARA ARQUITETOS	A	C	Aprovado	4
2013/1	HISTÓRIA DA ARQUITETURA E DA ARTE III	B	B	Aprovado	2
2013/1	ARQUITETURA NO BRASIL	A	B	Aprovado	4
2013/1	TEORIA E ESTÉTICA DA ARQUITETURA I	A	C	Aprovado	2
2013/1	PROJETO ARQUITETÔNICO I	B	B	Aprovado	10
2013/1	DESENHO ARQUITETÔNICO II	B	A	Aprovado	3
2013/1	INFORMÁTICA APLICADA À ARQUITETURA II	B	A	Aprovado	3
2012/2	INTRODUÇÃO ECOLOGIA	U	A	Aprovado	2
2012/2	CÁLCULO E GEOMETRIA ANALÍTICA PARA ARQUITETOS	U	C	Aprovado	6
2012/2	HISTÓRIA DA ARQUITETURA E DA ARTE II	B	B	Aprovado	2
2012/2	LINGUAGENS GRÁFICAS II	D	B	Aprovado	3
2012/2	DESENHO ARQUITETÔNICO I	D	A	Aprovado	3
2012/2	INFORMÁTICA APLICADA À ARQUITETURA I	B	C	Aprovado	3
2012/2	INTRODUÇÃO AO PROJETO ARQUITETÔNICO II	D	C	Aprovado	9
2012/2	PRÁTICAS SOCIAIS NA ARQUITETURA E NO URBANISMO	B	A	Aprovado	2
2012/1	HISTÓRIA DA ARQUITETURA E DA ARTE I	A	B	Aprovado	2
2012/1	LINGUAGENS GRÁFICAS I	A	B	Aprovado	3
2012/1	GEOMETRIA DESCRITIVA APLICADA À ARQUITETURA	A	A	Aprovado	4
2012/1	MAQUETES	A	B	Aprovado	3
2012/1	TÉCNICAS DE REPRESENTAÇÃO ARQUITETÔNICA	C	B	Aprovado	3
2012/1	INTRODUÇÃO AO PROJETO ARQUITETÔNICO I	A	A	Aprovado	9

TRABALHO DE CONCLUSÃO

Atividade de Ensino: **TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO**
 Área de Atuação: **Arquitetura**
 Título: **Parque 7 + - Arte Compartilhada**
 Período Letivo de Início: **2018/2** Período Letivo de Fim: **2018/2**
 Data de Início: **09/08/2018** Data de Fim: **20/12/2018**
 Tipo de Trabalho: **Trabalho de Diplomação** Data Apresentação: **20/12/2018**

ATIVIDADES LIBERADAS

Ano Semestre	Atividade de Ensino	Considera Créditos	Créditos
2015/2	PROJETO ARQUITETÔNICO IV (ARQ01011)	Sim	10
2015/2	URBANISMO I (ARQ02002)	Sim	6

PROJETOS URBANÍSTICOS



U1



U4



U3



U2

