

Sessão 12

Tecnologia e Adequação Ambiental em Arquitetura, Urbanismo e Design

102

APROPRIAÇÃO DA TECNOLOGIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE PROCESSOS CRIATIVOS. *Maiaura Meurer, Neusa Mariza Leite Rodrigues Félix, Adriane Borda (orient.)* (UFPel).

Geração e transformação de formas geométricas a partir de ferramentas informáticas de representação gráfica digital são procedimentos já incorporados em muitos processos criativos no campo das artes e da arquitetura. No contexto didático trabalhado, as ferramentas informáticas ainda são introduzidas após o estudante já haver dominado e adquirido metodologias de trabalho para a representação a partir dos métodos tradicionais de desenho. Neste trabalho estruturam-se exercícios que promovam a exploração exaustiva de técnicas de introdução à representação gráfica digital. Investe-se no desenvolvimento de uma cultura de apropriação da tecnologia informática como ferramenta potencializadora da atividade criativa e não somente como instrumento de reprodução em formato digital. Para esta apropriação considera-se necessário promover momentos didáticos para desenvolver um pleno domínio da tecnologia a ponto de alcançar o estágio em que o investimento cognitivo possa estar centrado essencialmente em processos criativos. Propõem-se exercícios de transformações, desconstruções e reconstruções, adotando-se, como modelos geométricos de referência, obras emblemáticas relativas à formação acadêmica trabalhada, isto é, composições artísticas ou arquitetônicas. Com a sistematização destes materiais didáticos, construídos em formato digital, estruturam-se atividades para a modalidade de ensino/aprendizagem a distância, no âmbito do projeto ARQNET/PROSUL/CNPQ. (PIBIC).