



Início (<https://sites.arq.ufmg.br/caau/>) » Texto (<https://sites.arq.ufmg.br/caau/category/texto/>) » **Objetivismo criativo e modelagem ambiental em Arquitetura e Urbanismo – Arquisur 2022**

Objetivismo criativo e modelagem ambiental para o aprender-fazer em Arquitetura e Urbanismo

FARIA, Gustavo Henrique Campos de;
Doutorando em Arquitetura pelo Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo (NPGAU)
da Universidade Federal de Minas Gerais.
camposgh@ufmg.br (<mailto:camposgh@ufmg.br>)

SOUZA, Renato César Ferreira;
Ph.D. em Arquitetura pela The Sheffield University – UK,
Professor Associado da Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais.
rcesarfs@gmail.com (<mailto:rcesarfs@gmail.com>)

Neste trabalho discutimos as práticas do aprender-fazer do projeto de arquitetura e urbanismo frente as epistemologias do século XX e XXI, com ênfase no racionalismo crítico, nas teorias da biologia do conhecimento e na complexidade. Trata-se de uma pesquisa exploratória em que se analisa como estudo de caso dois bimestres letivos de uma disciplina de projeto do curso de Arquitetura e Urbanismo, sendo 2021/1 em regime remoto com aulas síncronas e 2022/1 em regime presencial. O processo de projeto foi fundamentado na tomada de decisões para a geração de hipóteses projetuais e seus testes realizados a partir da concepção de modelos ambientais tridimensionais. Como conclusão, destaca-se que: muitos estudantes apresentaram soluções projetuais derivadas de hipóteses únicas, refletindo em seu processo criativo e no resultado dos trabalhos





aprender-tazer em Arquitetura e Urbanismo

Objetivismo creativo y modelado ambiental para aprender-hacer en Arquitectura y Urbanismo

Sessão Temática: O processo de projeto

FARIA, Gustavo Henrique Campos de; Doutorando em Arquitetura pelo Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo (NPGAU) da Universidade Federal de Minas Gerais.

camposgh@ufmg.br

SOUZA, Renato César Ferreira; Ph.D. em Arquitetura pela The Sheffield University - UK, Professor Associado da Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais.

rcesarfs@gmail.com

Resumo

Neste trabalho discutimos as práticas do aprender-fazer do projeto de arquitetura e urbanismo frente as epistemologias do século XX e XXI, com ênfase no racionalismo crítico, nas teorias da biologia do conhecimento e na complexidade. Trata-se de uma pesquisa exploratória em que se analisa como estudo de caso dois bimestres letivos de uma disciplina de projeto do curso de Arquitetura e Urbanismo, sendo 2021/1 em regime remoto com aulas síncronas e 2022/1 em regime presencial. O processo de projeto foi fundamentado na tomada de decisões para a geração de hipóteses projetuais e seus testes realizados a partir da concepção de modelos ambientais tridimensionais. Como conclusão, destaca-se que: muitos estudantes apresentaram soluções projetuais derivadas de hipóteses únicas, refletindo em seu processo criativo e no resultado dos trabalhos finais; a turma em regime remoto obteve maior rendimento, aprofundando as discussões em aula; e a limitação de conhecimento em ferramentas e *software* refletiu em trabalhos incompletos e/ou genéricos.

Palavras-chave: hipotético-dedutivo, processo de projeto, epistemologia.

Abstract

In this paper, we discuss learning-to-do practices of architecture and urban design in the face of 20th and 21st century epistemologies, specifically critical rationalism, autopoiesis and complexity. It consists of exploratory research that analyzes as a case study two academic bimesters of a design subject in Architecture and Urban design course, being 2021/1 in a remote regime with synchronous classes and 2022/1 in a face-to-face regime. The design process was based on decision-making for the generation of design hypotheses and their tests were performed based on the design of three-dimensional environmental models. In conclusion, it is highlighted that: many students presented design solutions derived from unique hypotheses, reflecting on their creative process and the result of final works; the remote group obtained greater performance, deepening the discussions in class; and, the limited knowledge in tools and software reflected in incomplete and/or generic designs.

Keywords: hypothetical-deductive, design process, epistemology.

