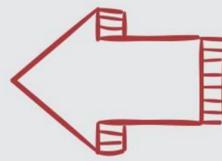


4ª JIIC



JORNADA DE INTEGRAÇÃO
E INICIAÇÃO CIENTÍFICA

APP PARA CROQUI: TECNOLOGIA DIGITAIS PARA DESIGN DE INTERIORES

Carolina Zytkeuwisz 1

Monna Michelle Faleiros da Cunha Borges 2

Paola Beatriz May Rebollar 3

Pery Roberto Segala de Medeiros 4

INTRODUÇÃO

O Núcleo de Pesquisa e Práticas Profissionais em Design (NP3D) está desenvolvendo durante o ano de 2018 o projeto intitulado “Tecnologias Digitais aplicadas ao Design de Interiores”. Desde o surgimento do *Computer Aided Design* – CAD (desenho apoiado por computador) e, mais recentemente, com o sistema BIM (*Building Information Modelling*) as Tecnologias Digitais tornaram-se centrais para o desenvolvimento dos projetos. Diferentes análises sobre o contexto profissional do Design de Interiores no futuro próximo destacam a inserção cada vez maior de Tecnologias Digitais no desenvolvimento de todas as etapas dos projetos. Recentemente os aplicativos compatíveis com *smartphones*. O uso de tecnologias digitais torna o estudante central no processo de aprendizagem e permitem a construção coletiva (apoiada tanto pelos professores quanto por colegas) do conhecimento, conforme propõe a teoria conectivista baseada no construtivismo (SIEMENS, 2008). A educação superior na área tecnológica deve ser capaz de preparar os estudantes de maneira adequada para o desenvolvimento das futuras profissões.

OBJETIVO

Identificar aplicativos compatíveis com smartphones relacionados a disciplina Conforto Térmico e Acústico Desenho Arquitetônico Desenho de Observação

METODOLOGIA

Este projeto constitui-se em uma pesquisa exploratória (CERVO; BERVIAN; SILVA, 2007; MARCONI; LAKATOS, 2011). Para o desenvolvimento do Projeto Tecnologias Digitais aplicadas ao Design de Interiores, foram necessárias as seguintes etapas:

- Pesquisa sistemática nas bases de dados e na biblioteca da Faculdade Cesusc, seleção de materiais para consulta pelos estudantes, discussão em grupo dos referenciais teóricos do projeto;
- Identificação dos principais aplicativos compatíveis com smartphones úteis para as atividades do designer de interiores
- Indicação de confiabilidade e a utilidade dos aplicativos identificados através de experimentos comparativos entre os aplicativos ou extensões e os métodos tradicionais de coleta e tratamento dos dados necessários para o desenvolvimento de projetos de interiores a fim de comparar os resultados.

DESENVOLVIMENTO

No que se refere aos aplicativos de celular para a elaboração de croquis foram testados diversos aplicativos dentre os quais foram qualificados com as mínimas ferramentas necessárias para croquis: SketchBook desenvolvido por Autodesk e Rascunho da Sony Mobile. Ambos os aplicativos atendem as necessidades técnicas para a elaboração de croquis para design de interiores e são gratuitos. Destacam-se dois usos principais: (a) desenho de croquis livres e (b) croquis sobre fotos de espaços interiores. As principais potencialidades para o primeiro uso (a) são: possibilidade de uso mesmo quando não há papel disponível; facilidade de elaboração em situações nas quais o designer está usando o celular para se

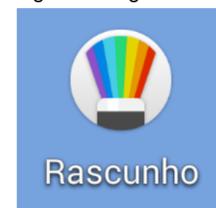
comunicar com o cliente (*whatsapp*, por exemplo); facilidade de uso para profissionais que usam o celular/*tablet* para o máximo de funções do dia a dia; facilidade quando há pressa em resolver uma situação de projeto (o celular geralmente sempre está a mão); o desenho já “nasce” digitalizado, não necessitando escanear ou fotografar. Por outro lado, destacam-se as seguintes limitações: para um desenhista com experiência em croquis no papel, o uso do aplicativo reduz o desempenho, prejudicando consideravelmente o resultado final; é necessária coordenação motora melhor desenvolvida para desenhar no celular, do que no papel; a ferramenta “borracha”, que geralmente é muito utilizada por estudantes, principalmente, é difícil de utilizar no aplicativo; para desenhos no celular, o tamanho reduzido da tela, em comparação com o tamanho dos dedos, limita muito a amplitude e detalhamento de desenho (para desenhos no *tablet*, a amplitude e detalhamento melhoram). No que se refere ao uso para elaboração de croquis sobre fotografias (b) destacam-se as seguintes potencialidades: excelente solução para desenhos sobre fotografias de espaços porque atende de maneira extremamente rápida a necessidade de se projetar uma intervenção em um espaço interno; enquadra-se aos princípios de Jim Leggett (2006) no que se refere a técnicas de desenho que empregam tecnologia. Mas é relevante destacar que é necessário um sólido conhecimento de desenho em perspectiva para se obter um resultado satisfatório.

Figura 1. Logo e exemplo de croqui elaborado com o app Sketch Book



Fonte: captura de tela do app

Figura 2. Logo e exemplo de croqui elaborado com o app Rascunho



Fonte: captura de tela do app

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a validação dos aplicativos com os professores das disciplinas específicas pretende-se utilizá-los em sala de aula nas atividades previstas em plano de ensino para comparar sua eficiência e eficácia em relação aos métodos tradicionais. Além disso, é relevante explorar se o construtivismo e suas vertentes podem ser utilizados como teorias relacionadas as tecnologias educacionais podem ser adotadas como referenciais para os projetos e atividades que empregam aplicativos. Entende-se que é necessário disseminar, analisar e aplicar um conjunto de teorias a fim de organizar o trabalho pedagógico do corpo docente do CST Design de Interiores.

1 Graduada em Design de Interiores/ Faculdade Cesusc/ carolina.zytkeuwisz@gmail.com

2 Professora Mestre/ Faculdade Cesusc /monna.arq@gmail.com

3 Professora Doutora/ Faculdade Cesusc/ paola.rebollar@gmail.com

4 Professor Doutor/ Faculdade Cesusc/ psegala@gmail.com

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CERVO, A.L.; BERVIAN, P.A.; SILVA, R. **Metodologia científica**. São Paulo: Pearson, 2007. 159p.

LEGGITT, Jim. **Desenho de arquitetura**: técnicas e atalhos que usam tecnologia. Tradução de Alexandre Ferreira de Silva Salvaterra. Porto Alegre: Bookman, 2006. 208 p.

MARCONI, M.A.; LAKATOS, A.M. **Metodologia científica**: ciência e conhecimento científico; métodos científicos; teoria, hipóteses e variáveis; metodologia jurídica. 6. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 2011. 314 p.

MATTAR, J. Constructivism and connectivism in education technology: Active, situated, authentic, experiential, and anchored learning. RIED. **Revista Iberoamericana de Educación a Distancia**, v. 21, n. 2, p.10-22, 2018.

SIEMENS, G. Learning and knowing in networks: Changing roles for educators and designers. Paper 105: **University of Georgia IT Forum**. Retrieved from http://it.coe.uqa.edu/itforum/Paper105/Sie_mens.pdf. Acessado em 24 mai 2008.