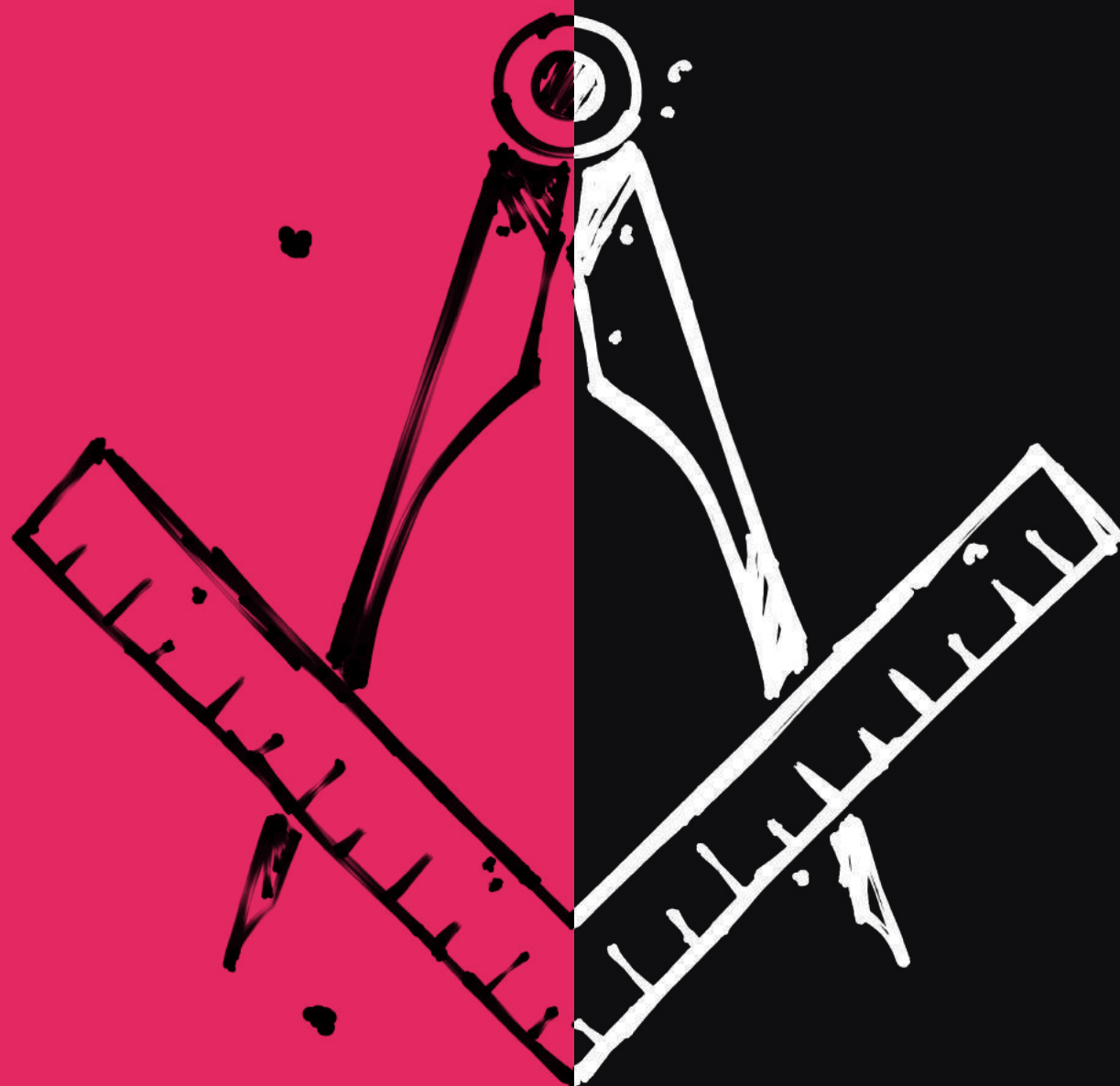


INFUSO

1ª EDIÇÃO



DESCUBRA UM NOVO LADO DA ARQUITETURA E SE
SURPREENDA COM TUDO QUE ELA FAZ POR VOCÊ!

O MOLDE INVISÍVEL QUE TRANSFORMA NOSSO DIA A DIA

A arquitetura é um elemento onipresente em nossas vidas, ela está intrinsecamente ligada ao nosso cotidiano, moldando não apenas a identidade visual de um lugar mas também influenciando nossas experiências diárias.

Cada edifício, rua, praça e parque que encontramos são decisões arquitetônicas que desempenham um papel crucial na definição de nossa qualidade de vida. Desde aspectos visuais até aspectos sociais.

Mas nem todos os nichos da arquitetura são conhecidos pela nossa sociedade, alguns são invisíveis ao olhar desatento, mas a verdade é que a arquitetura está presente de muitas outras formas em nossas vidas. Nessa edição, mergulhamos fundo nessa afirmação e separamos alguns exemplos de como ela está presente no nosso dia a dia.



CONTEÚDO!

01

Este elemento representa
riqueza na arquitetura?

Influência das cores

02

03

Paisagismo

Motorhome

04

05

Arquitetura inusitada

sobre o curso

06

07

Trabalhos de destaque

08

“Roles arquitetônicos”

Grafite

09

10

Arquitetura e moda

Música e arquitetura

11

12

Arquitetura e cinema

Games e arquitetura

13

14

Exporevestir

O Ateliê Vertical

15



SOBRE NÓS

“Acredito que o poder do questionamento é capaz de transformar, sendo assim, inspirei-me para o estudo do meu texto da revista. Fiquei feliz em participar e, especialmente, de aprender tanto com os frutos das pesquisas de meus colegas. Fazer parte de tudo isso foi divertido.”

- ALICE SMARIERI

“A arquitetura vai além de construir; é arte e expressão cultural que atende às necessidades humanas. Molda espaços que influenciam comportamentos e emoções, contando histórias de inovação, tradição ou revolução. Revela a essência de uma sociedade, suas aspirações e identidade, equilibrando passado e futuro, funcionalidade e estética.”

- ANA BEATRIZ PEDRETTI

“A oportunidade que a revista nos ofereceu de transmitir um pouquinho sobre a arquitetura e nosso curso de uma forma leve e descontraída, abre portas para que diferentes públicos se interessem por assuntos relacionados a arquitetura que muitas vezes não são ligados a essa área. Então, fazer parte desse movimento foi muito importante e gratificante para mim. O processo todo foi um pouco desafiador, mas fiquei muito contente com o resultado do trabalho da nossa equipe.”

- ANA LAURA XAVIER

“A arquitetura desempenha um papel crucial na definição da identidade cultural e do caráter de uma comunidade ou região. Edifícios históricos, marcos arquitetônicos e espaços públicos icônicos muitas vezes se tornam símbolos de orgulho local e contribuem para o senso de pertencimento e conexão com o lugar.”

- BRUNA PEREIRA

“Fazer essa revista foi algo divertido e leve, todos os temas que estão nela são coisas que eu real gosto de ler referente à arquitetura. A ideia é transmitir o lado mais divertido da arquitetura para pessoas que gostam da área e se identificam de alguma forma com esse mundo. Como editora desta revista, tenho o privilégio de explorar a parte não muito falada da arquitetura, que são as peculiaridades de determinadas obras arquitetônicas. Cada obra é única, assim nasce a arquitetura. É uma experiência enriquecedora, uma oportunidade de compartilhar o fascínio e a beleza do design arquitetônico com nossos leitores, e é isso que nos motivou a cada página.”

- HEVELYN FERNANDA

“Poder falar sobre arquitetura e arte e relacionar essas duas áreas foi muito interessante. Acredito que a arte tem pode gerar novos significados e de moldar o espaço, assim como a arquitetura. Produzir essa revista foi essencial para nossa evolução acadêmica e nos fez ter uma nova percepção sobre a arquitetura no dia a dia.”

- LUCAS MUSARRA

“Durante o desenvolvimento da revista procuramos escrever sobre a arquitetura, se estendendo aos temas mais inusitados até os que fazem parte do cotidiano da sociedade.

Assim, buscamos impactar todos os tipos de pessoas que possam vir a se interessar pela arte da arquitetura.”

- MEL FRANCO

Este elemento representa **RIQUEZA** na arquitetura?



UMA BREVE REFLEXÃO SOBRE CONTEXTO HISTÓRICO E SOCIAL E SEUS DESDOBRAMENTOS NA ARQUITETURA.

A percepção sensorial sobre um ambiente ou produto está diretamente relacionada com a estética dele.

Basta abrir os olhos e ser inundado por cores, luzes, texturas, inúmeros elementos que nos rodeiam. As pupilas contraem e dilatam de acordo com a luminosidade de um local de maneira tão inconsciente quanto a nossa percepção de estar em local agradável ou não, requintado ou não.

Quando essa discussão a respeito de ambientes parecerem refinados ou planejados é voltada ao cenário nacional, a iluminação torna-se o centro da análise.

É tendência utilizar luz indireta e, principalmente, de cor quente nos projetos arquitetônicos atuais. A luz amarela substitui a luz branca, tão evidente em décadas passadas.

A luz quente é capaz de proporcionar relaxamento dentro de um ambiente, além de deixá-lo requintado. Contudo, uma considerável parte dos consumidores são resistentes na implementação dela em suas casas, por exemplo.

A explicação para isso é bastante interessante: as lâmpadas amarelas eram comuns em locais onde as condições financeiras não permitiam a compra da luz branca.

que na época era a mais nova tecnologia e, conseqüentemente, restrita ao grupo que podia adquiri-las, ou seja, a lâmpada incandescente era sinônimo de vulnerabilidade social.

Uma antítese e tanto.

Tudo o que nos cerca é uma brincadeira entre o obsoleto e a modernidade.

A concepção sobre um elemento representar riqueza dentro da arquitetura vai muito além do que se concebe como equilíbrio, simetria ou beleza clássica, mas sim, relaciona-se com inúmeros contextos sociais, com diferentes décadas e disseminações de pensamentos.

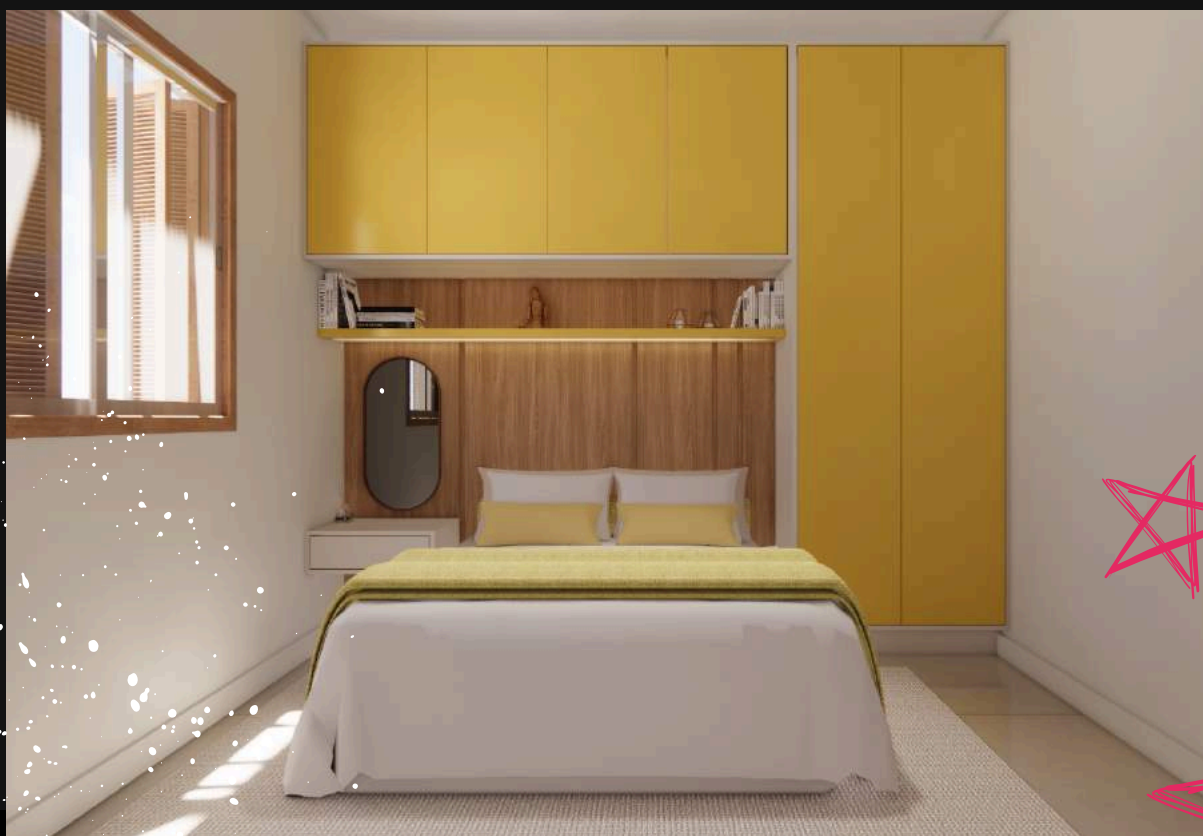
Tudo o que nos cerca é história e ilustra a nossa história.

Talvez essa capacidade seja o elemento que mais representa riqueza na arquitetura.

PISCICOLOGIA DAS CORES

Cores são percepções visuais que recebemos através de células cone presentes em nossos olhos, e possuem poder de alterar e gerar sentimentos em receptores humanos.

Por conta disto é possível utiliza-las para criar ambientes que causem impactos e sensações diferentes na arquitetura e com isso podemos trazer impactos positivos no dia dia das pessoas.



Amarelo

Essa é uma das cores que mais se aproximam do branco, apesar disto é uma cor quente e tem um efeito de vigor, animo e otimismo.

Quando utilizada com matérias fofos e macios tende a criar um efeito relaxante e pode até causar impacto positivo em pessoas com transtornos como depressão e ansiedade.

Violeta

O violeta é uma cor que possui conexão com o místico e o espiritual, mas também pode representar melancolia e introspecção sendo utilizada em ambientes mais intimistas e que precisam de calma, a adição de elementos como dourado e branco também podem ajudar a trazer mais equilíbrio para ambientes com estes tons.

Laranja

O laranja tende a ter efeitos semelhantes ao amarelo e traz energia, vitalidade e força. Ele deve ser utilizado junto com brancos e e cores neutras.

Branco

Esta ligado á paz, limpeza e simplicidade e é muito relacionada a ambientes hospitalares, por isso em residências o branco pode auxiliar a expandir um ambiente e a trazer uma sensação minimalista.

Azul

A cor azul é uma cor que transmite confiança e quando e tons mais claro transmite alegria, paz e serenidade, por esse motivo ela deve ser usada de maneira comedida em certos ambientes, uma vez que pode levar a letargia.

Entretanto ela é muito recomendada para ambientes como cozinhas, bibliotecas e até clinicas e hospitais





Rosa

Rosa costuma remeter a infância e inocência, entretanto também é associada a criatividade, por isso seu uso é comum em ambientes com crianças e em ateliês.

Seu uso deve ser feito de maneira cautelosa para não ser associado somente a realidade infantil.

Preto

O preto é uma cor que representa o luxo, seriedade e a elegância e deve ser utilizada em ambientes que possuam boa iluminação natural ou artificial.

Esta cor também acomete ao calor e não deve ser utilizada em ambientes muito pequenos, uma vez que pode trazer a sensação de claustrofobia.

Marrom

O marrom representa a força, nobreza, seriedade e resistência, entretanto deve ser usado com cautela pois pode causar melancolia.

Sua presença está marcada na arquitetura em materiais como madeiras.

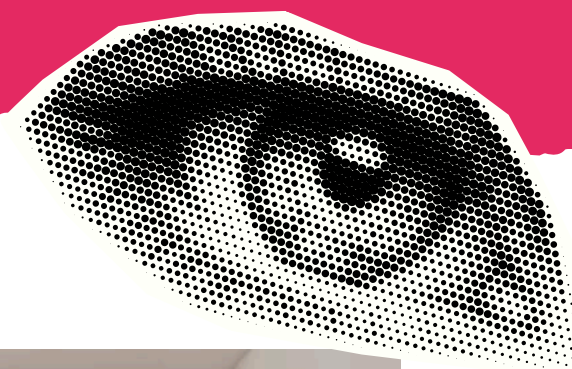
Vermelho

Já o vermelho se destaca com um tom extremamente marcante, e reflete a paixão, amor e coragem, entretanto as cores mais claras tendem a trazer essa impressão de maneira mais suave.

Tradicionalmente seus tons mais escuros são utilizados para representar poder político.

Verde

O verde é uma cor muito associada com o meio ambiente e por isso com a renovação, esperança e jovialidade, ademais ela também transmite sucesso, equilíbrio e bem estar e por conta disto é utilizada em ambientes de trabalho como em escritórios.



PAI

O paisagismo é crucial em projetos arquitetônicos, abrangendo espaços residenciais, comerciais e públicos. Além de adicionar beleza estética, ele promove o bem-estar e a conexão com a natureza. Um exemplo marcante é a Expoflora em Holambra, um dos maiores eventos do gênero na América Latina, que destaca a importância do paisagismo com jardins e arranjos florais cuidadosamente projetados para oferecer uma experiência visual e emocional envolvente aos visitantes.

SA

No contexto arquitetônico, o paisagismo funciona como uma moldura que realça a obra, proporcionando um contexto natural que complementa e enriquece a experiência dos usuários. A integração harmoniosa de plantas, árvores, água e pedras não só embeleza o ambiente, mas também cria espaços funcionais e agradáveis.

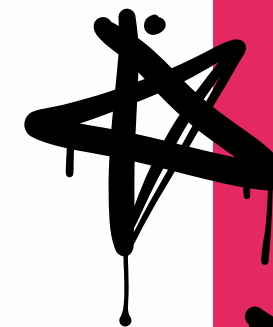
MO

Além de sua função estética, o paisagismo promove a sustentabilidade ambiental ao empregar técnicas de design que conservam água, reduzem o consumo de energia e protegem a biodiversidade. Assim, projetos paisagísticos podem contribuir significativamente para a criação de ambientes mais sustentáveis e resilientes.

Em resumo, o paisagismo é essencial em qualquer projeto arquitetônico, ajudando a criar espaços que são visualmente atraentes, funcionais e sustentáveis. Através de sua integração cuidadosa, transformamos espaços construídos em lugares verdadeiramente inspiradores e enriquecedores para a vida cotidiana.

GIS

EXPOFLORA



VIDA EM COR EM AMOR

TODES CORES!
TODES FLORES!
SOMOS MUITOS!
SOMOS UM!

O nosso espaço
“TODES são flores e
cores”, onde tudo é
AMOR, abre um olhar
para a diversidade e
inclusão.



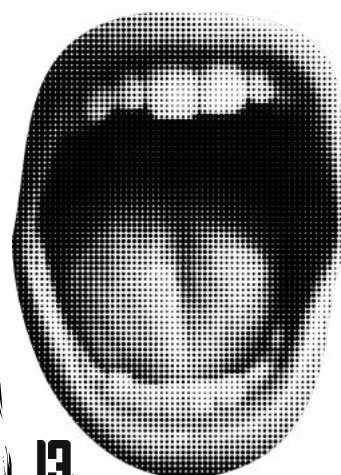
O jardim foi projetado para proporcionar um banho refrescante em dias quentes, com um chuveiro rodeado por uma parede verde de samambaias. Há um pergolado de eucalipto com cobertura de sisal, vasos-fontes cercados por filodentros e móveis que equilibram madeira e inox. O deck, balanço e banquinhos são feitos de madeira reutilizada. Utilizam-se plantas tropicais de folhas largas que ajudam a manter a umidade do solo e do ar.

PLANTAS DO ESPAÇO

- 1- Bromélias diversas
(Hedera helix)
- 2- Kalanchoe
(Kalanchoe blossfeldiana)
- 3- Pacová
(Philodendron martianum)
- 4- Bromélia Guzmania
(Guzmania Cherry)
- 5- Bola Belga
(Dendranthema graandiflorum)



Foram usadas mais de 200 plantas de 20 espécies diferentes, incluindo alpêrias, maranta charuto e dioneia. O jardim inclui árvores nativas como Gonçalo Alves e jaqueira, e a maioria das peças decorativas é artesanal.



EXPOFLORA

JARDIM DOS SENTIDOS

O "Jardim dos Sentidos" foi criado para promover momentos de união, aprendizagem e reestimulação dos cinco sentidos (tato, audição, paladar, olfato e visão) entre a família. O espaço combina elementos como água, terra, luz, flora e som, utilizando desde materiais reciclados até modernos e lúdicos.

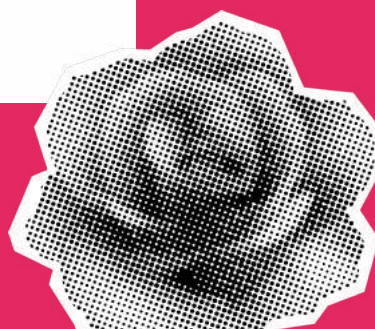
Inclui plantas táteis como Alocasia Jacklyn, uma fonte e um mensageiro dos ventos, uma horta doméstica e um jardim suspenso com ervas aromáticas. Cores verdes e roxas de plantas como Monstera Deliciosa e violetas encantam a visão..

Além disso, o jardim tem uma casinha para brincadeiras, um muro musical e uma área de descanso, proporcionando uma experiência completa de bem-estar



PLANTAS DO ESPAÇO

- 1- Philodendron Xanadu
- 2- Monstera Deliciosa
- 3- Alocasia Regal Shields
- 4- Rosa do Deserto
- 5- Crisântemo



EXPOFLORA

FESTA NA CASA GREGA

Uma leitura para representar o povo de origem Grega, exaltando a festa no jardim, destacando: a alegria das cores das flores em tons rosa; áreas de convivência; e simbologias do povo em relação as suas crenças.



Estar em sintonia com a natureza, o destino, a família e a origem é essencial para sentir-se no lugar certo na vida e em celebração. Entre as espécies presentes no ambiente estão Gerânios, Begônias, Bougainvilles, Azaléias, Alecrim, Tostão, Samambaias e Ficus elásticas.

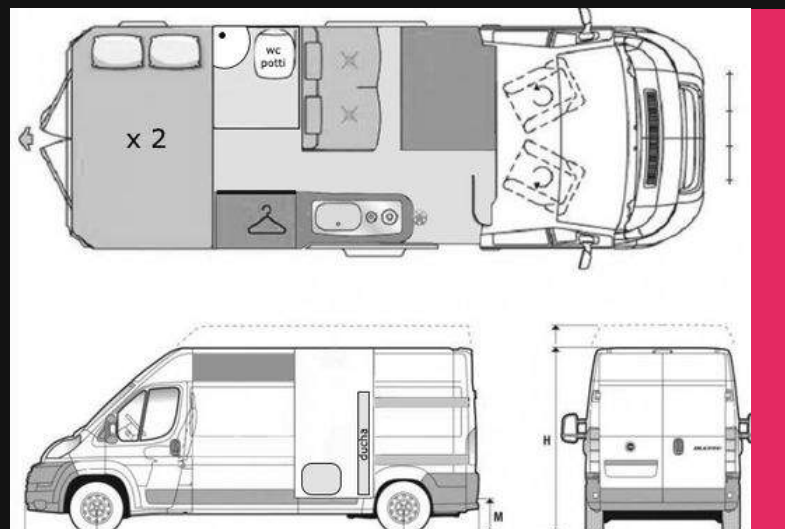
PLANTAS DO ESPAÇO

- 1- Bougainville rosa
- 2- Boungainville desidrata
- 3- Gerânio
- 4- Areca
- 5- Begônia Viking Chocolate Pink
- 6- Ficus Elástica



V MOTORHOME

O motorhome é um tipo de carro específico para o lazer. Em tradução livre significa “casa motorizada”, seja ele ônibus, van ou caminhão, e pode ser adaptado interiormente para tornar-se uma casa.



O primeiro modelo de motorhome no qual foi utilizado um motor à combustão foi um Ford adaptado de 1914, que se tornou o pai dos motorhomes. O exemplar foi baseado em um chassi de Ford T estendido e equipado com uma carroceria de caravana fabricada pelo Duton of Reading.



Liberdade é a palavra-chave quando o assunto é viajar de motorhome, principalmente, no que diz respeito a locais e horários, pois dispensa hospedagem e transporte, possibilitando a escolha dos destinos, bem como o tempo em cada localidade



A característica a possibilidade de dar aos usuários, conforto de fazer a viagem e, ao mesmo tempo, cozinhar, repousar, descansar e desfrutar de momentos de lazer tem sido bastante utilizado.

A sua estrutura, como é apresentada hoje, passou por um desenvolvimento e que possibilita ver, não apenas as mudanças físicas que foram realizadas, mas o quanto seus usuários ganharam em termos de conforto e de facilidades agregadas às viagens.

Verificando a história do motorhome, é curioso perceber a apropriação que os usuários fizeram de materiais, utensílios e equipamentos para concretizar seus sonhos ou ideias, gerando seu desenvolvimento



ARQUITETURA INUSITADA

CURIOSIDADES QUE VÃO SURPREENDER VOCÊ!

A arquitetura não é apenas uma ciência de linhas, formas e espaços; é também uma fonte inesgotável de histórias fascinantes e fatos curiosos. Do edifício mais alto do mundo às casas mais estreitas, dos projetos inspirados em alimentos aos edifícios que dançam, o mundo da arquitetura está cheio de surpresas.

1. A CASA DANÇANTE EM PRAGA

Este edifício modernista, também conhecido como Fred e Ginger, foi projetado para parecer dois dançarinos em movimento. Ele é um contraste interessante com a arquitetura barroca, gótica e art nouveau ao redor.



2. O "EDIFÍCIO MAIS FEIO DO MUNDO"

O Torre Velasca, em Milão, Itália, frequentemente aparece em listas dos edifícios mais feios do mundo. Sua forma lembra um cogumelo e foi projetada para se parecer com as torres medievais da região.

O uso predominante de concreto bruto, com pouca ornamentação ou acabamento, contribui para uma aparência que alguns consideram fria e impessoal.

3. A CASA MAIS ESTREITA DO MUNDO



A Keret House em Varsóvia, Polônia, é a casa mais estreita do mundo, com apenas 1,2 metros de largura. Foi construída em um espaço vazio entre dois edifícios.



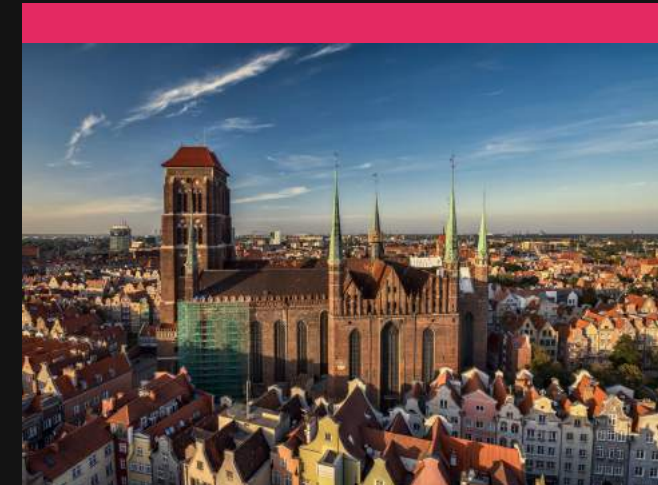
4. UMA CATEDRAL FEITA DE ÁRVORES



Na Itália, existe uma catedral chamada "Cattedrale Vegetale" feita inteiramente de árvores. Ela foi projetada para crescer e se transformar ao longo dos anos.

5. O MAIOR EDIFÍCIO DE TIJOLOS DO MUNDO

A Basílica de Santa Maria, em Gdańsk, Polônia, é a maior igreja de tijolos do mundo, com capacidade para cerca de 25.000 pessoas.



Curso de Arquitetura e Urbanismo

O curso de Arquitetura e Urbanismo é uma jornada enriquecedora que combina teoria, prática e criatividade, preparando os alunos para transformar espaços e cidades de maneira inovadora e sustentável. Nossa abordagem interdisciplinar abrange desde o design arquitetônico até o planejamento urbano, passando por aspectos técnicos, históricos e sociais.

Viagem Técnica Anual

Desde agosto de 2013, organizamos uma viagem técnica anual que proporciona aos nossos alunos uma experiência imersiva em alguns dos principais centros arquitetônicos e urbanos do Brasil. Este evento é uma oportunidade única para vivenciar na prática os conceitos aprendidos em sala de aula e se inspirar em obras icônicas. As cidades visitadas incluem:

Brasília: Com seu planejamento urbano exemplar e arquitetura modernista de Oscar Niemeyer, a capital do país é um laboratório vivo para estudos de urbanismo e arquitetura contemporânea.

Curitiba: Reconhecida por suas inovações em sustentabilidade e planejamento urbano, oferece lições valiosas em gestão ambiental e desenvolvimento urbano.

Rio de Janeiro: Combina paisagens naturais deslumbrantes com uma arquitetura rica e diversificada, desde o período colonial até o modernismo.

Cidades Históricas de Minas Gerais: Ouro Preto, Mariana e outras cidades históricas mineiras são verdadeiros tesouros de arquitetura colonial, proporcionando um mergulho na história e na cultura brasileira.

Estas viagens permitem que os estudantes observem de perto diferentes estilos arquitetônicos, métodos de planejamento urbano e soluções de design que enfrentam desafios reais de infraestrutura e crescimento urbano. Além disso, promovem uma compreensão mais profunda da relação entre espaço, cultura e sociedade, essencial para a formação de arquitetos e urbanistas completos.

Junte-se a Nós

Se você é apaixonado por transformar o mundo através da arquitetura e urbanismo, venha fazer parte do nosso curso. Com uma grade curricular dinâmica, professores renomados e experiências práticas inesquecíveis, estamos comprometidos em formar profissionais preparados para liderar e inovar no mercado.

Esperamos você para juntos construirmos um futuro melhor, um espaço de cada vez.



PRINCIPAIS PONTOS TURISTICOS

Durante as viagens técnicas, temos a oportunidade de visitar alguns dos locais mais emblemáticos e enriquecedores da região. Nossa jornada incluirá:

- Brasília
- Congresso Nacional;
- Catedral Metropolitana de Brasília;
- Palácio do Planalto;
- Palácio da Alvorada;
- Praça dos Três Poderes;
- Museu Nacional Honestino Guimarães;
- Memorial JK;



Curitiba

- Museu Oscar Niemeyer (MON);
- Ópera de Arame;
- Jardim Botânico;
- Rua XV de Novembro;
- Paço da Liberdade;
- Unilivre (Universidade Livre do Meio Ambiente);
- Bosque do Papa;

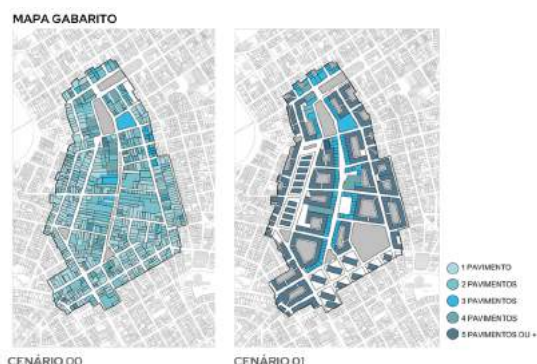


- Rio de Janeiro
- Museu do Amanhã;
- MAM (Museu de Arte Moderna);
- Parque Lage;
- Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB);
- Teatro Municipal;
- Catedral Metropolitana de São Sebastião;
- Pedra do Sal;
- Confeitaria Colombo;



BRUNA HELENA-CAROLINE MANZOTTI ARBELLO-CHAYANE PEREIRA DE SOUZA-GABRIELA DE BARROS BENTO-VINICIUS CIBUIN

O projeto propôs transformar quadras urbanas em espaços integrados, com praças centrais que incentivam a convivência e o lazer. A área recebeu novos edifícios residenciais verticais e horizontais, com pavimentos térreos comerciais e espaços residenciais acima. Entre esses, existem andares livres com praças abertas, proporcionando interação social. A Avenida Dona Gertrudes foi convertida em calçadão para pedestres, valorizando o espaço público. Um túnel estrutural sob o calçadão manterá a rota dos ônibus, garantindo a continuidade do transporte público. A proposta inclui melhorias nas infraestruturas e novos empreendimentos, valorizando a cultura e revitalizando o centro urbano.



ANA LAURA XAVIER-CAROLINA BARROSO DOS SANTOS-ÁTHIA MONELLI BORDONI

Localizado no interior de SP em São João da Boa Vista, projeto do edifício de uso misto foi desenvolvido para atender as necessidades locais, onde sua funcionalidade se apoia em três pilares: boa utilização espacial, conforto ambiental e força e simplicidade nos traços. Composto por dois blocos, sendo o frontal voltado para aluguel comercial de uma loja de artigos esportivos, e o posterior formado por 3 pavimentos residenciais.

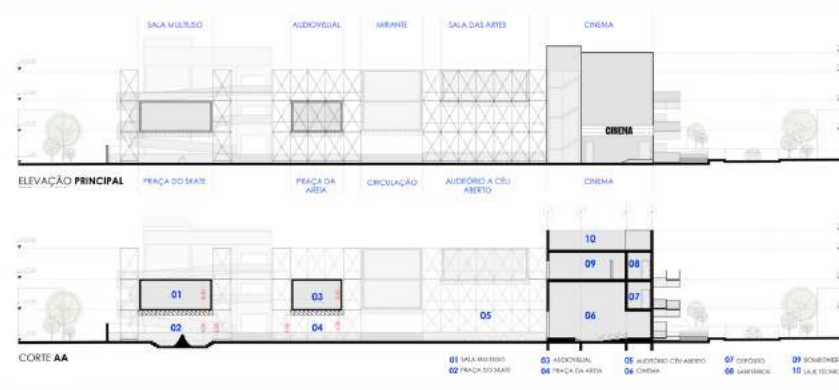
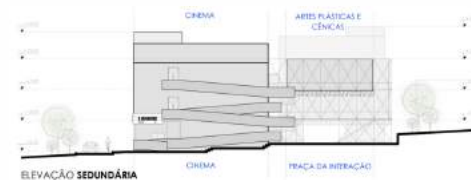
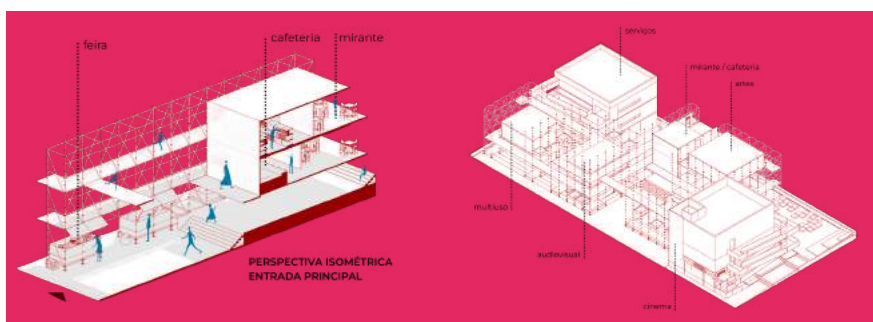




ENTRELINHAS URBANAS - Um centro de formação cultural para vargem grande do sul. Meu trabalho se trata de um olhar poético sob a cidade de Vargem Grande do Sul. Sua história carrega o cenário que foi utilizado para encenar o longa metragem brasileiro “O Cangaceiro”.

Ao unir seu passado com a necessidade atual através das pesquisas de campo realizadas, foi estabelecido a importância de um novo ponto cultural capaz de não só criar conexões, mas também fortalecer o comércio local através da sua capacidade de transformar mão de obra qualificada artística.

Seu conceito transita entre alguns extremos, não em busca de encontrar um equilíbrio, mas sim de reforçar a dualidade existente. A partir da sua definição, houve o devido zelo em aplicar o partido arquitetônico, no qual está presente em cada canto do projeto, desde sua implantação e fachada, até a materialidade e detalhes construtivos.



O Conjunto Habitacional São Gabriel é um projeto desenvolvido para a cidade de Vargem Grande do Sul, tendo como base os estudos sobre os principais problemas urbanos e habitacionais no Brasil ao longo de sua urbanização, responsáveis pela segregação socioespacial.

O projeto explora, em seu conceito e partido, as funções sociais dos conjuntos habitacionais adequadas à escala urbana e seu contexto, criando novas centralidades para uso coletivo que permitem a permeabilidade e dinâmica social na área de interesse, promovendo o adensamento populacional e inserindo as famílias em uma zona urbana desenvolvida com acesso às suas infraestruturas.



FOLLIE

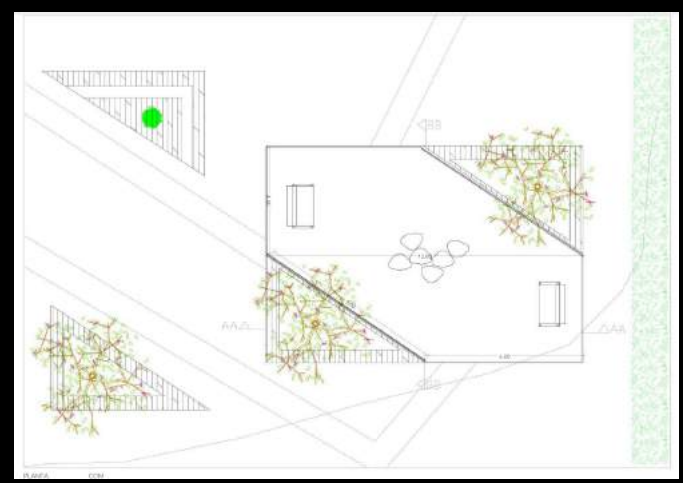


HELLEN DIAS BONHALVES- GIOVANNA THAYS ACHEL- BRUNA GABRIELLA DE C. PEREIRA

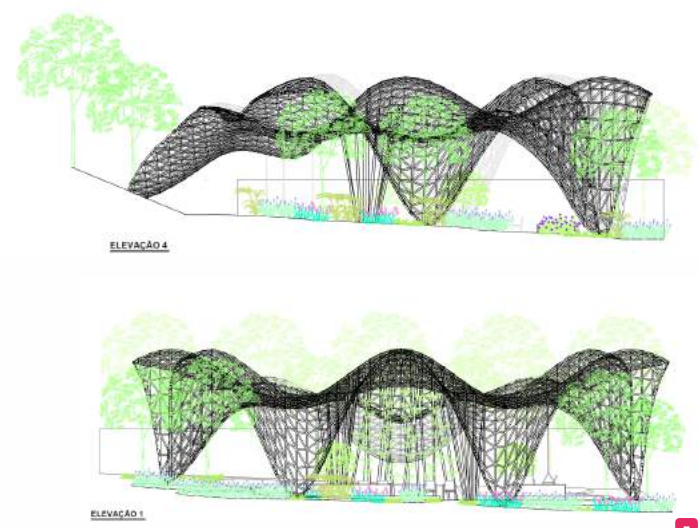


BRUNA CUSTÓDIO E JULIA MALACHIAS

Feito para a disciplina do Projeto Integrado, a ideia era criar uma Follie, um projeto que pudesse ser modificado de lugar quando necessário, em espaços delimitados pelo Campus. Os professores separaram algumas áreas pela faculdade e podíamos escolher a que mais agradasse, no nosso projeto escolhemos a área em frente ao muro da Biblioteca da UNIFEQB. De início a ideia era fazermos uma estrutura em formato de folhas de árvores mesmo, mas após alguns testes no 3D, decidimos continuar na forma da folha, mas com uma forma geométrica, por isso escolhemos os triângulos. Para mudar o padrão de formas, rotacionamos alguns triângulos e criamos bancos no mesmo formato, transformando em diversas passagens pelo projeto, com as formas formando sombras com o auxílio do paisagismo que também era uma disciplina aplicada no semestre.



O projeto do folie Bamboo Garden, localizado em frente à biblioteca da Unifeob, tem como objetivo criar um ambiente acolhedor e confortável para os alunos e funcionários do campus. O folie é construído a partir do bambu, um material sustentável que proporciona um espaço ideal tanto para descanso quanto para o convívio social. O projeto oferece um lugar visualmente agradável, especialmente por conta da cobertura de bambu ser vazada, gerando sombras com desenhos no piso. O jardim que envolve o local é composto por plantas e flores selecionadas pela adequação ao clima e solo da região, além de lagos com peixes nas extremidades, resultando em um espaço convidativo e relaxante.



ARTES DA COMUNIDADE

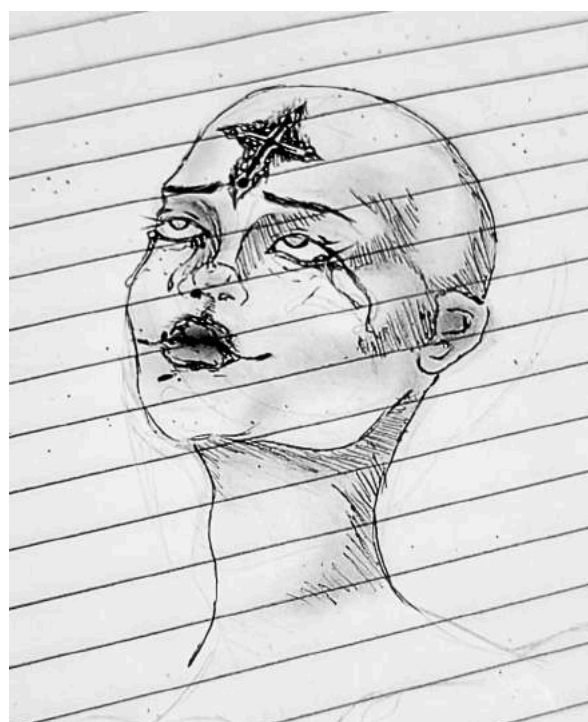
Nós da revista convidamos os membros da nossa comunidade para compartilhar suas artes conosco.

Obrigada a todos que colaboraram...

...VIVA a ARTE !



Júlia Pedretti



Jasmyh Franco



M.C



Edu Pan



Ana Elisa Marcelino
Rodrigues



Alice Silva Lima



RÓLES ARQUITETÔNICOS

EXPLORANDO A ARQUITETURA BRASILEIRA MENOS CONHECIDA

ESTAÇÃO DA LUZ (SP)



Convidamos você a explorar dez joias arquitetônicas brasileiras que, apesar de não estarem sempre nos holofotes, oferecem uma visão fascinante da evolução e inovação na arquitetura do país. Cada uma dessas obras é uma expressão única de seu tempo e lugar, refletindo as influências culturais, sociais e ambientais de sua região.

CENTRO DRAGÃO DO MAR DE ARTE E CULTURA (CE)



1.CASA DE VIDRO (SP)



Projetada por Lina Bo Bardi em 1951, é um ícone da arquitetura modernista brasileira, localizada no bairro do Morumbi, São Paulo. A residência combina leveza e integração com a natureza circundante.

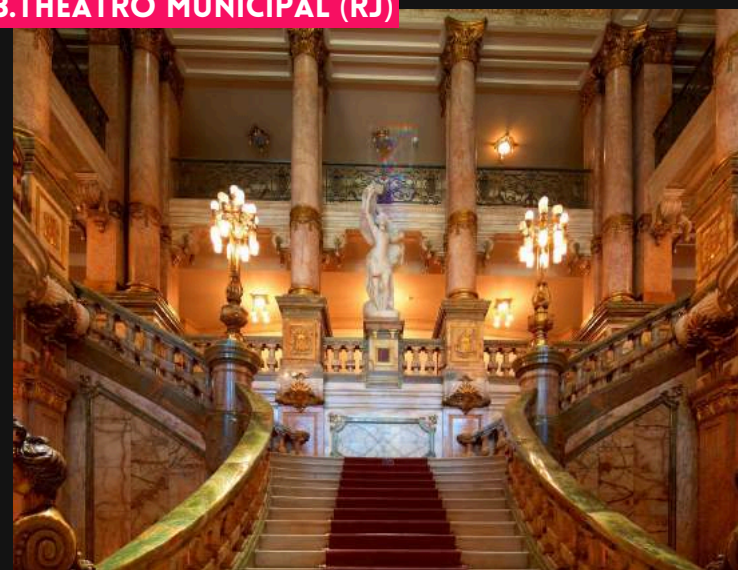


2.MUSEU IBERÊ CAMARGO (RS)



Projetado pelo arquiteto português Álvaro Siza Vieira e localizado em Porto Alegre, é um exemplo notável de arquitetura contemporânea, com suas formas fluidas e inovadoras.

3.THEATRO MUNICIPAL (RJ)



O Theatro Municipal do Rio de Janeiro, inaugurado em 1909, é um dos mais importantes e impressionantes teatros do Brasil. Projetado pelos arquitetos Francisco de Oliveira Passos e Albert Guilbert e inspirado na Ópera de Paris, o teatro é um ícone da arquitetura eclética, combinando elementos neoclássicos, barrocos e art nouveau.



4. CATEDRAL DE MARINGÁ (PR)

Projetada por José Augusto Bellucci, é uma das catedrais mais altas do mundo, com um formato cônico futurista que simboliza a ascensão espiritual.



5. SANTUÁRIO DOM BOSCO (DF)



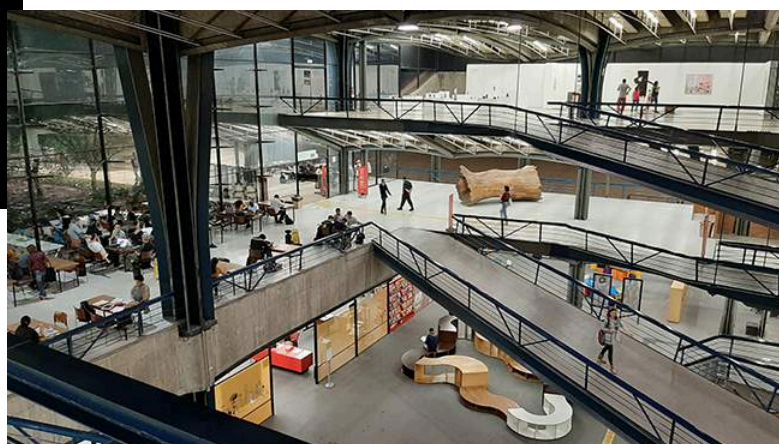
Projetado por Claudio Naves e inspirado por Athos Bulcão, famoso por seus vitrais azuis que criam um efeito visual deslumbrante, simbolizando o céu estrelado.

6. CENTRO DRAGÃO DO MAR DE ARTE E CULTURA (CE)

Localizado em Fortaleza e projetado pelos arquitetos Delberg Ponce de Leon e Tarcísio Dias, é um complexo cultural que combina elementos modernos com a tradição local.



7. CENTRO CULTURAL SÃO PAULO (SP)



8. MUSEU OSCAR NIEMEYER (PR)

Também conhecido como Museu do Olho, está localizado em Curitiba e foi projetado por Oscar Niemeyer. Sua forma icônica lembra um olho gigante, abrigando exposições de arte contemporânea.



9. ESTAÇÃO DA LUZ (SP)



A Estação da Luz, inaugurada em 1901, é um dos marcos mais importantes de São Paulo. Projetada pelo engenheiro britânico Charles Henry Driver, a estação é um exemplar da arquitetura vitoriana, com sua estrutura pré-fabricada na Inglaterra e montada no Brasil.

10. IGREJA DE SÃO FRANCISCO DE ASSIS (MG)

Localizada em São João del-Rei, esta igreja barroca, projetada por Francisco de Lima Cerqueira, é um exemplo esplêndido da arquitetura colonial mineira, com um interior ricamente decorado.



Projetado por Eurico Prado Lopes e Luiz Telles, é um exemplo inovador de arquitetura brutalista e de espaços culturais abertos ao público, promovendo integração social e cultural.

Grafito

ORIGEM

A história do *grafite* se inicia quando o homem primitivo teve consciência do seu entorno e gerou a necessidade de expressar a sua realidade graficamente para deixar um registro dos seus pensamentos, costumes e vivências. Muitas vezes realizados com objetos acentuados, o homem deixou uma marca nos muros, um rastro da passagem efêmera da humanidade.

Além disso, o *grafite* é o resultado de pintar textos e desenhos abstratos nas paredes de maneira livre, criativa e ilimitada, com fins de expressão e divulgação. Sua essência é mudar e evoluir.

Também procura ser um atrativo visual de alto impacto e parte de um movimento urbano revolucionário e rebelde.

Este tipo de expressão está fortemente relacionada com a arquitetura, dando vida às cidades ao redor do mundo

ARQUITETURA E GRAFITE

Os *grafites* respeitam os limites físicos e de percepção que a arquitetura lhes entrega, em alguns casos apropriando-se de elementos como janelas para incorporá-las no *grafite*.

Desta relação com a arquitetura nasce a necessidade de apropriar-se do lugar; os grafites são gerados por um impulso de necessitar mais espaço para transmitir a própria identidade em um lugar onde todos vejam, da necessidade de sentir uma "apropriação de algo público", reconhecendo a edificação como seu suporte mais imediato e enriquecendo um espaço que não pertence a ninguém e ao mesmo tempo é de todos.



E é neste ponto que os grafites ganham relevância, já que são uma manifestação deste sentimento de pertencimento; geram identidade e outorgam sentido dentro de um contexto urbano que nem sempre é próprio dos cidadãos.



BURLE, MUSIC & TASTY.

in Rio

A arte de Roberto Burle Marx vai além do paisagismo, é como uma playlist vibrante de cores e formas. Sua arte são como festivais de música ao ar livre, convidando-nos para uma viagem sensorial. Cada projeto é uma mistura de natureza e arte, uma jam session visual que nunca envelhece.

TERAÇO JARDIM - PALACIO CAPANEMA



Quando Burle Marx esboçou o design do Largo do Machado em 1954, ele mergulhou em uma nova vibe artística: o cubismo. Nessa empreitada, sua mente ecoava com acordes arrojados, como uma sinfonia visual onde formas geométricas se misturavam em perfeita sintonia. Ou talvez ele sentisse a batida vibrante das ruas movimentadas do Rio de Janeiro, onde cada esquina era uma tela em branco aguardando sua criatividade. Esse projeto paisagístico não é apenas um marco urbano, mas uma obra de arte em movimento constante, capturando a energia pulsante da cidade e a visão inovadora de seu criador.

CALÇADÃO COPACABANA



Inspirado pela energia única da praia e do mar, transformou o espaço em um espetáculo visual, onde cada pedra se torna uma nota em sua sinfonia de design. Cada detalhe celebra a beleza natural e a cultura vibrante do Rio de Janeiro. Mais que uma via pública, este calçadão é um ponto de encontro, lazer e inspiração, refletindo a genialidade de Burle Marx e a alma pulsante da cidade.

MUSICA E ARQUITETURA



Enquanto Burle Marx dava vida aos jardins do Palácio Gustavo Capanema, é como se pudéssemos ouvir as músicas que o inspiravam. Talvez fosse o som das ondas, o batuque das ruas ou a doce batida da bossa nova? Esses jardins não são apenas uma maravilha paisagística, mas também um reflexo da alma musical do Rio de Janeiro, cada curva e planta ecoando a vibração única da cidade.

LARGO DO MACHADO



"No Copacabana Palace, a arquitetura imponente é o cenário perfeito para uma saga musical única! Imagine os Rolling Stones, lendas do rock, incendiando a praia de Copacabana com suas canções atemporais. Ou então, o eletrizante DJ Alok transformando o centenário do Copa em uma festa épica, onde o ritmo da música se mistura à batida do coração da cidade. E quando Madonna surpreendeu o mundo com seu último show, o Copa foi o epicentro de toda a energia e magia. Este é o lugar onde a arquitetura se torna um espetáculo, e cada nota musical conta uma história de glamour, paixão e vida noturna vibrante. Bem-vindo ao Copa, onde a música encontra sua casa sob os céus do Rio, criando memórias que duram para sempre!"

COPACABANA PALACE

in Rio

"O Copacabana Palace brilha como um palco mundial graças à sua arquitetura deslumbrante, que mescla o clássico e o contemporâneo. Com sua vibe única e eventos badalados, o hotel se torna o destino dos sonhos para os amantes da arquitetura e da diversão, destacando-se como um ícone da cena jovem e cosmopolita do Rio de Janeiro."



ARQUITETURA E AS PASSARELAS

A moda e a arquitetura tem muito em comum, ambos são meios artísticos utilizadas como forma de expressão, mas você sabia que elas andam juntas para fazer posicionamentos?

Nesse artigo vamos falar como a arquitetura e a cenografia participam das coleções de alta costura.

Para elaborar uma passarela é preciso pensar em elementos diversos como a iluminação, materialidade, paleta de cores, mobília e até no caminho que os modelos farão, tudo isso para que o cenário e as roupas se comuniquem no resultado final.

Entre exemplos interessantes está a coleção de primavera verão 2012 da Chanel, que trouxe uma tendência náutica em suas estampas e cortes e comissionou a arquiteta Zaha Haddid para transformar o Grand Palais des Champs-Élysées em uma passarela em tons de branco pra lá de marítima.

Outro exemplo icônico, também da Chanel, é a passarela da coleção de Verão de 2020, onde a diretora criativa Virginie Viard recriou telhados parisienses tão particulares por suas telhas metálicas, chaminés e claraboias.



<https://theeventlist.wordpress.com/>



<https://theeventlist.wordpress.com/>



Chanel (Foto: Divulgação/ Olivier Saillant) — Foto: Vogue

Não pense que os arquitetos nacionais ficam por fora dessa, entre os arquitetos queridinhos do mercado de moda está o renomado Oscar Niemeyer, uma vez que suas obras já foram utilizadas como palco de coleções de moda, como MAC de Niterói, que foi passarela para a coleção histórica da Louis Vuitton em 2017,

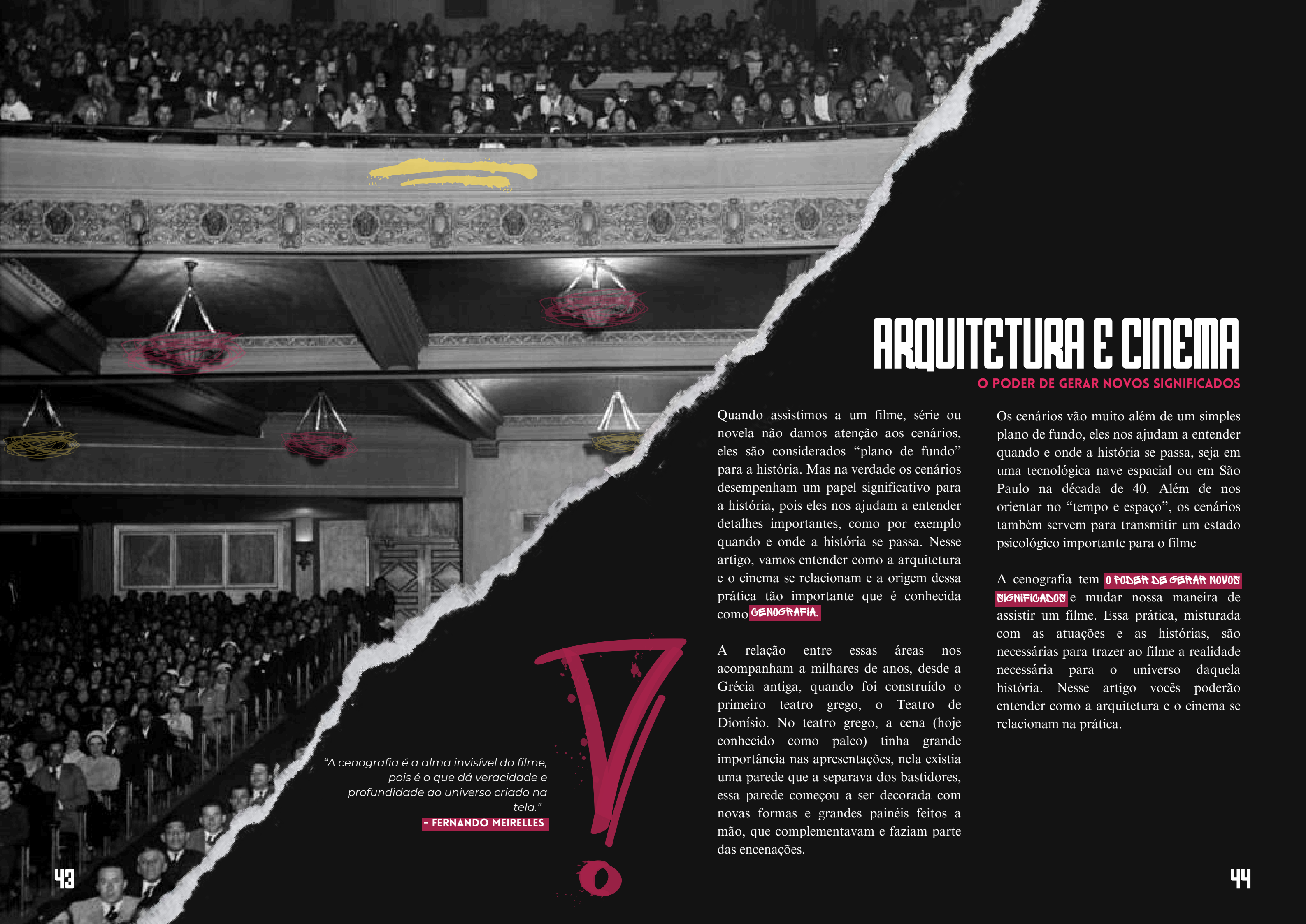


<https://heloisatolipan.com.br/>

Outro edifício utilizado no ano de 2024 pela MISCI, uma das marcas nacionais mais cobiçadas do ano, foi o Pavilhão da Bienal de São Paulo, suas curvas e rampas serviram como uma perfeita passarela!



Coleção 'Tenda tripa' da Misci. — Foto: Zé Takahashi



ARQUITETURA E CINEMA

O PODER DE GERAR NOVOS SIGNIFICADOS

Quando assistimos a um filme, série ou novela não damos atenção aos cenários, eles são considerados “plano de fundo” para a história. Mas na verdade os cenários desempenham um papel significativo para a história, pois eles nos ajudam a entender detalhes importantes, como por exemplo quando e onde a história se passa. Nesse artigo, vamos entender como a arquitetura e o cinema se relacionam e a origem dessa prática tão importante que é conhecida como **CENOGRAFIA**.

A relação entre essas áreas nos acompanham a milhares de anos, desde a Grécia antiga, quando foi construído o primeiro teatro grego, o Teatro de Dionísio. No teatro grego, a cena (hoje conhecido como palco) tinha grande importância nas apresentações, nela existia uma parede que a separava dos bastidores, essa parede começou a ser decorada com novas formas e grandes painéis feitos a mão, que complementavam e faziam parte das encenações.

Os cenários vão muito além de um simples plano de fundo, eles nos ajudam a entender quando e onde a história se passa, seja em uma tecnológica nave espacial ou em São Paulo na década de 40. Além de nos orientar no “tempo e espaço”, os cenários também servem para transmitir um estado psicológico importante para o filme

A cenografia tem **O PODER DE GERAR NOVOS SIGNIFICADOS** e mudar nossa maneira de assistir um filme. Essa prática, misturada com as atuações e as histórias, são necessárias para trazer ao filme a realidade necessária para o universo daquela história. Nesse artigo vocês poderão entender como a arquitetura e o cinema se relacionam na prática.

“A cenografia é a alma invisível do filme, pois é o que dá veracidade e profundidade ao universo criado na tela.”

- FERNANDO MEIRELLES

A ARQUITETURA FANTÁSTICA SUSPENSA ENTRE A REALIDADE E O SONHO

O filme *O Gabinete do Doutor Caligari*, de Robert Wiene, que é considerado um dos mais influentes do expressionismo alemão, traz cenários abstratos, compostos por tons de preto e branco, que representam, em diferentes cenas, ruas tortas e confusas onde todos parecem caminhar ameaçados. Essa composição contribui para que os telespectadores sintam a inquietude e angústia que o filme busca retratar, evidenciando

A REALIDADE É NA VERDADE UM PESADELO.





UMA EMOCIONANTE VIAGEM PELO TEMPO

Desde o início, a cidade se manifestou no cinema e foi palco de grandes histórias, mas nem cidades reais são usadas. Nesse contexto, que surgem as **CIDADES CENOGRÁFICAS**

No Estúdios Globo, existe um complexo de cidades cenográficas que retratam diversas regiões do país e diferentes épocas da nossa história. A novela *Éramos Seis*, escrita por Ângela Chaves, se passa em São Paulo nas décadas de 1920, 1930 e 1930 e conta a história de uma família que luta para se manter unida em meio às dificuldades econômicas enfrentadas no início do século 20. A cidade cenográfica construída pra novela, que é uma viagem pelo tempo, passa por mudanças em sua estrutura conforme os anos se passam, onde novos prédios surgem e evidenciam a verticalização da cidade no início da década de 1930. Além disso, a cidade possui casas e diversas lojas no estilo clássico, além de conter elementos típicos da época, como os lampiões e o trilho do tradicional bondinho.



GRANDIOSIDADE PITORESCA DAS MINIATURAS

A cenografia faz também o uso de diversas outras estratégias para representar um cenário, como por exemplo o uso de maquetes. O filme **O GRANDE HOTEL BUDAPESTE**, de Wes Anderson, conta a história de um concierge que trabalha em um famoso hotel do Leste Europeu, hotel esse que é marcado por sua simetria perfeita e um universo pitoresco. Para as gravações de cenas mais amplas da fachada desse hotel foi construída uma maquete de 1,5 metro de altura, que permitiu a representação de uma **PAISAGEM PITORESCA** importante para o filme.



A história possui uma grande e majestosa protagonista: **A CASA DA FAMÍLIA LEMOS**. Um típico casarão, que fica localizado na avenida Angélica, e que possui uma mistura de elementos barrocos e renascentistas que ajudam a contar a história, os dramas e aflições dessa família.



GAMES E ARQUITETURA

Jogos e games são verdadeiras obras de arte digitais, proporcionando uma vasta gama de ambientes visuais que vão desde cenários simples até os mais complexos. Com a evolução constante da tecnologia, e com a percepção dos usuários perante a importância desse componente para a história, esses ambientes tornaram-se não apenas uma parte intrínseca da narrativa, um simples “pano de fundo”, mas também um componente essencial para a experiência imersiva e para a comunicação do storytelling, sendo essencial para buscar a sensação de transcendência entre o real e virtual, transportando o jogador para outra realidade, o fazendo experienciar o máximo possível enquanto está jogando.



Nesse contexto, a arquitetura pode auxiliar nesse processo. Ela não apenas dá forma aos espaços virtuais, mas também infunde neles uma alma única, através de detalhes planejados a fim de conceber espaços que contam histórias, evocam emoções e estimulam a exploração, onde cada edifício, rua ou paisagem é cuidadosamente projetado para transmitir uma atmosfera específica.

Dentre os diversos aspectos da área de arquitetura que influenciam na concepção de um game estão alguns principais que serão abordados a seguir.



Perspectivas e escalas são elementos arquitetônicos cruciais na criação de ambientes virtuais, permitindo proporções harmoniosas entre todos os elementos e o mundo criado ao seu redor.

No universo virtual, essas perspectivas podem ser exploradas de formas impossíveis no mundo real, como em jogos onde um personagem gigante interage com casas minúsculas, ou vice-versa. Essas variações influenciam a experiência cinematográfica e artística do game, direcionando o olhar e as ações do jogador. Por exemplo, uma rua que se afunila ao longe guia estrategicamente o jogador para um ponto central, enriquecendo sua imersão no jogo.



Materiais, texturas e acabamentos também desempenham um papel fundamental na forma como os jogadores percebem os espaços, assim, as escolhas para o jogo vão impactar na atmosfera da narrativa.

Isso fica claro por exemplo em jogos apocalípticos, no qual construções tendem a usar materiais com aparência de desgastados, como concreto com rachaduras, placas de metal enferrujadas, ou objetos dominados por vegetação, isso pensado para representar a sensação de destruição,

Além disso, os materiais escolhidos impactam na jogabilidade, como em jogos de perseguição no qual estruturas apresentam elementos de acabamento e textura pensada para facilitar movimentos de corrida, escalada ou luta de um personagem.



Pensando em volumes é possível estabelecer a relação com a sensação de espaços cheios e vazios e a maneira além de visual, mas também psicológica com que impactam ao projetar um cenário. Em todos os jogos, as construções e a maneira com que elas são dispostas irá ditar as sensações transmitidas ao jogador e afetar em sua localização e direcionamento dentro do jogo.



Além da arquitetura, aspectos de urbanismo também têm um papel importante nos games, como exemplificado por "Grand Theft Auto V" (GTA V), da Rockstar Games. O jogo de ação e aventura em mundo aberto permite que os jogadores explorem livremente a cidade, interajam com NPCs e participem de diversas atividades.

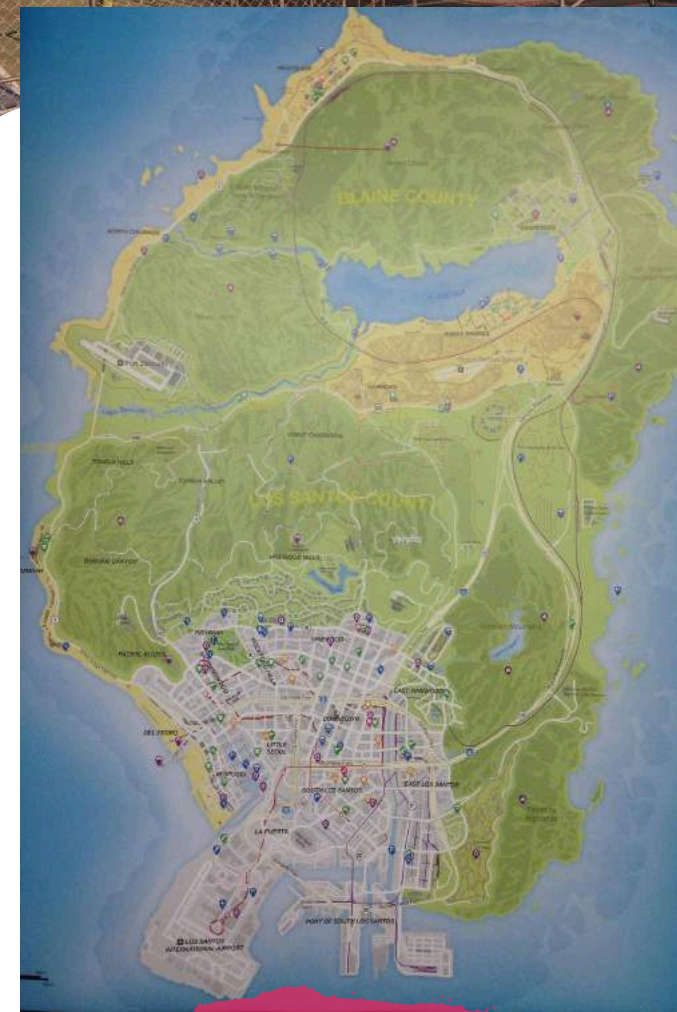


A luz é um elemento essencial que sendo analisada pelo olhar arquitetônico permite transparecer a ideia a ser passada de um cenário. Assim como as cores que influenciam desde os menores aos maiores detalhes de um ambiente.



Por exemplo, em um jogo de terror, a iluminação dos ambientes será estrategicamente planejada para ser de baixa intensidade, difusa ou ausente, o que trará a sensação de suspense e angústia, já as cores presentes tendem a serem frias, de tons escuros e sombrios para novamente reforçar a sensação que quer ser transmitida ao jogador.

Observando o jogo é notório que a arquitetura e o urbanismo permitem a criação de uma cidade mais real e autêntica. Por meio de uma compreensão profunda de como as cidades são construídas e como elas funcionam, incluindo questões de planejamento urbano, mobilidade, infraestrutura, espaços públicos e muito mais, contribuindo para a estruturação de um espaço que reflita os desafios e as características do mundo real, levando em conta as diferenças culturais e econômicas, o que é evidenciado por exemplo pelo contraste estabelecido entre os bairros de classe média e alta dos personagens do jogo, assim como a projeção de espaços e detalhes que visam fazer o jogador explorar o ambiente quanto livremente quanto para concluir determinada missão, como praças, parques e jardins que incitam interação.



Para ilustrar a influência da arquitetura e do urbanismo no desenvolvimento de games, um exemplo perfeito para análise é "Assassin's Creed II" da Ubisoft. Parte de uma série de mais de vinte jogos, que vão explorar da ação e aventura mesclada com elementos de furtividade, combate e parkour, no qual cada jogo se passa em tempo histórico e local diferente, no entanto, este título coloca os jogadores no papel de Ezio Auditore da Firenze, um assassino na Itália renascentista. O jogo é famoso por sua jogabilidade rica e detalhada, além de sua fidelidade histórica.



Um fato interessante é que uma arquiteta estava presente na equipe de produção do jogo. María Elisa Navarro, formada pela Faculdade de Arquitetura e Desenho na Universidade de Los Andes. Em uma entrevista intitulada "Assassin's Creed 2 - Arquitetos que fazem jogos de videogame" ela abordou alguns pontos em como foi sua experiência trabalhando nesse meio.



María conta que uma das primeiras etapas e também a principal de seu trabalho foi a pesquisa e análise histórica, no qual listou edifícios destaque daquele período e suas características, pesquisou cidades e transmitia essas informações para a equipe para que desenhassem e após rascunhos

os desenhos eram passados por ela para averiguar a precisão da reconstrução histórica além de conferir informações acerca da materialidade, como ela conta que em um momento projetaram uma sacada com parapeito de ferro, sendo que esse material não existia nesse período, assim, ela com conhecimento histórico e material, tinha de se atentar a essas imprecisões e detalhes



Ela também aborda a forma que enfrentou o desafio de equilibrar precisão histórica com jogabilidade, como o ponto que edifícios renascentistas geralmente tinham até dois pavimentos, mas para permitir as acrobacias de parkour características do jogo, as construções foram modificadas para ter até quatro andares. Além disso, ela fala sobre a maneira que texturas e materiais também foram adaptados para facilitar e contribuir para as ações do personagem, por exemplo paredes com textura que permitissem que Ezio pudesse vir a escalar.

Para além disso, o jogo permite uma interação quase total com o ambiente, já que é possível notar cuidadosamente planejados diversos objetos que podem ser usados e detalhes construtivos que são disponibilizados, como sacadas, peitoris, colunas, vigas e caminhos por entre os telhados. E isso justamente para buscar uma jogabilidade fluida e eficiente de acordo com o gênero do jogo. Como o jogo acompanha a jornada de um assassino que vive em fugas, aventuras e muita ação, o ambiente deve estar a seu favor, portanto a presença de elementos como os citados além de por exemplo, saliências encontradas nas construções, como pequenas aberturas e entradas podem servir de esconderijo em momentos de necessidade.

Em "Assasins Creed: the Unity", que acontece na França durante a Revolução Francesa, a reconstrução digital da catedral de Notre-Dame devido sua fidelidade nos detalhes serviu de modelo para a reconstrução do monumento após o seu incêndio.



Expo Revestir

No **dias 11 a 14 de março de 2024**, no pavilhão de exposições São Paulo Expo, aconteceu a **22ª edição maior feira de revestimentos e acabamentos da América Latina**. O evento anual contou com mais de **300 expositores** de todo o país, oferecendo **tendências e inovações repletas de design, tecnologia e sustentabilidade**. O evento recrutou grandes nomes do mercado, como **Docol, Lorenzetti, Portobello e Arauco**, que trouxeram **expositores surpreendentes**.



<https://tensoflex.com.br/projetos/ambiente-docol-expo-revestir-2024/>



<https://tensoflex.com.br/projetos/ambiente-docol-expo-revestir-2024/>



E como já é de costume, o **curso de arquitetura e urbanismo da Unifeob** garantiu lugar com sua excursão anual para visitação da feira. Onde os alunos tiveram a oportunidade de **vivenciar a experiência de ficar por dentro das atualidades do mundo**. A galera mergulhou de cabeça no evento e marcaram a presença com registros muito divertidos. Veja as imagens a cima.



CEUSA

<https://www.exporevestir.com.br/>



DOCOL

<https://www.exporevestir.com.br/>



ROCA

<https://www.exporevestir.com.br/>

BEST IN SHOW

Visando destacar os lançamentos da feira, a premiação contou com 14 categorias:

Melhor Porcelanato, Melhor Pastilha, Design Brasil Porcelanato, Melhor Revestimento, Melhor Peça Cerâmica Especial, Design Brasil Revestimento Cerâmico, Melhor Coleção Louça Cerâmica - Cubas e Lavatórios, Melhor Coleção Louça Cerâmica - Bacias Sanitárias, Melhor Metal Sanitário, Melhor Rocha Natural, Melhor Piso Vinílico, Melhor Piso Laminado, Melhor Ultra Compactado e Melhor Rodapé. Onde Portobello, Eucafloor, Docol, Ceusa, e muitas outras marcas estiveram entre as vencedoras em categorias.



AN
UN
AN
UN



O ATELIE VERTICAL

A UNIDADE DE EXPERIÊNCIAS REAIS DE ATUAÇÃO



O **ATELIÊ VERTICAL** de projeto é uma matéria composta por todos os alunos do curso de Arquitetura e Urbanismo organizados em grupos intermodulares com o intuito de atender **DEMANDAS REAIS** de atuação do arquiteto e urbanista na sociedade, para proporcionar experiências concretas do ofício aos estudantes. A prática ocorre no período de aula, em um dia da semana, quando os grupos se organizam e desenvolvem as propostas com a orientação de um professor do curso, que assume o papel de mentor no processo.

As circunstâncias proporcionadas para o aprendizado são calcadas em modelos reais do mercado de trabalho, o que proporciona aos estudantes relações e experiências que

EXTRAVADAM O AMBIENTE PURAMENTE ACADÊMICO

Tais situações são capazes de estimular o espírito empreendedor, com desenvoltura para criar as oportunidades de atuação associando o aprendizado técnico acumulado durante o curso com o desenvolvimento de competências atitudinais.”



NÚCLEO TEMÁTICO - DESIGN



Iluminart



Balanço externo

NÚCLEO TEMÁTICO - EDIFICAÇÕES



Kitnets - Carmem Rossi

NÚCLEO TEMÁTICO - ATHIS



Obra Carol

NÚCLEO TEMÁTICO - EDITORA

EXPOSIÇÃO - FORMA EM FUNÇÃO



“Desde o início a ideia era trazer a história do design de mobiliário de forma simples e didática, como uma linha do tempo que desse uma introdução geral para o tema. Tanto para os estudantes de arquitetura quanto para o público geral, uma visão mais abrangente do design é fundamental para a valorização do setor de arte e arquitetura”

- LEONARDO TONON



UNIVERSIDADE

NÚCLEO TEMÁTICO - ENSINO

PROJETO - RECRIARQ



“Nós trouxemos alguns alunos do terceiro colegial para visitar a universidade, mostramos todas as salas, os laboratórios, as maquetes, explicamos como funciona a maquetaria, o que os alunos aprendem nos primeiros anos, o desenvolvimento e a dinâmica das turmas, fizemos uma apresentação completa do curso dentro da faculdade. Esses alunos tiveram um dia de vivência completo. Desde a teoria, desenvolvimento prático e aula.”

- BRUNO ROCHA



NÚCLEO TEMÁTICO - CONCURSO



Escola no Senegal - Sankara Community School

