

Design

CENTRO DE ENSINO DE DESIGN
DE FORTALEZA-CE

Iran Sales

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Centro Universitário Christus - Unichristus
Gerada automaticamente pelo Sistema de Elaboração de Ficha Catalográfica do
Centro Universitário Christus - Unichristus, com dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S163c Sales, Iran.
Centro de ensino de design de Fortaleza-CE / Iran Sales. -
2020.
104 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro
Universitário Christus - Unichristus, Curso de Arquitetura e
Urbanismo, Fortaleza, 2020.

Orientação: Prof. Esp. Alesson Paiva Matos.

1. Design. 2. Economia criativa. 3. Cidade criativa. 4.
Metodologias criativas. I. Título.

CDD 720

IRAN CARLOS SALES

CENTRO DE ENSINO DE DESIGN DE FORTALEZA-CE

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Christus, como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientador: Alesson Paiva Matos

FORTALEZA
2021



MODELAGEM 3D

Iran Sales

RENDER

Iran Sales

IDENTIDADE VISUAL

Iran Sales

DIAGRAMAÇÃO

Iran Sales



Cursar arquitetura definitivamente foi um grande desafio, dentre altos e baixos, correrias e sorrisos, a arquitetura hoje me proporciona conhecimento, amadurecimento profissional e engrandecimento como cidadão.

Em meio a mudanças, transformações e evolução, são as certezas e o amor que me movem. Os agradecimentos para o encerramento desse ciclo são minhas sinceras palavras em retribuição ao apoio incondicional recebido.

Aos meus pais e irmã: Silvia, Iran e Cecília, que me deram apoio nas horas difíceis e me proporcionaram o melhor que a vida tem a oferecer, o amor. Me ensinando sempre a persistir nos meus sonhos, respeitando os meus limites e me encorajando a buscar o melhor.

Ao meu companheiro, Davi, por me guiar na trajetória profissional, me mostrando que o nosso bem-estar deve vir em primeiro lugar, sempre. Por me encorajar a evoluir, por ser meu exemplo, por partilhar dos momentos mais felizes e por nunca ter desistido de ficar perto, mesmo nas noites viradas de trabalho e estudo.

Às minhas avós, Carmélia e Telma, por terem me ensinado que a felicidade está nos pequenos momentos, e que as lembranças são os nossos bens mais preciosos. Por me amarem, me acolherem, e por sempre me receberem de braços abertos.

Aos meus familiares e amigos, que em meio a correria estão sempre ao meu lado. Que me apoiaram não só nessa trajetória, mas em todos os momentos da minha vida. E que me ajudam e me escutam sempre que eu preciso.

Aos meus professores e coordenação, que me auxiliaram não só na formação acadêmica, mas também na minha evolução pessoal e na minha ética.

RESUMO

O mundo contemporâneo em que vivemos está em constante transformação. O design, disciplina baseada na conformação de espaços e objetos, é resultado de diversas mudanças sociais, artísticas e comportamentais vividas pela população. Essas mudanças, combinadas com conceitos de valorização econômica, tal como a economia criativa, impulsionam a progressão da valorização do design. Aspira-se neste trabalho, desenvolver o projeto de um centro de ensino em design, na cidade de Fortaleza-ce, tendo como base a pesquisa da trajetória do ensino do design no Brasil; as relações entre o design nordestino e o artesanato; o entendimento dos conceitos de cidades criativas e metodologias criativas.

PALAVRAS-CHAVE: Economia criativa, centro de ensino, design, cidade criativa, metodologia criativa.

BANCA EXAMINADORA

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Unichristus como requisito para obtenção da graduação em Arquitetura e Urbanismo, sob orientação do Professor Alesson Paiva Matos.



ALESSON PAIVA MATOS



ALESSON PAIVA MATOS



ALESSON PAIVA MATOS

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – FACHADA CENTRO DE INOVAÇÃO UC	40
FIGURA 02 – IMPLANTAÇÃO DO CENTRO DE INOVAÇÃO UC	41
FIGURA 03 – PLANTA DE PAVIMENTO TIPO	42
FIGURA 04 – CORTE LONGITUDINAL DO CENTRO DE INOVAÇÃO UC	43
FIGURA 05 – ÁTRIO CENTRO DE INOVAÇÃO UC	44
FIGURA 06 – SESC POMPEIA.....	46
FIGURA 07 – GALPÃO SESC POMPEIA.....	48
FIGURA 08 – SOLUÇÃO PARA PERMANECIMENTO DO CÓRREGO EM SESC POMPEIA	49
FIGURA 09 – PLANTA BAIXA SESC POMPEIA.....	50
FIGURA 10 – CORREDORES DE ACESSO EM SESC POMPEIA.....	51
FIGURA 11 – NINNA HUB.....	53
FIGURA 12 – LOCALIZAÇÃO NINNA HUB EM FORTALEZA.....	54
FIGURA 13 – ACESSOS AO MEZANINO.....	55
FIGURA 14 – PLANTA BAIXA.....	56
FIGURA 15 – SETOR DE PRODUÇÃO	57
FIGURA 16 – SETOR DE PRODUÇÃO	58
FIGURA 17 – LOCALIZAÇÃO DO TERRENO NA CIDADE	61
FIGURA 18 – MAPA DEMOGRAFICO.....	62
FIGURA 19 – MAPA DE RENDA MÉDIA (R\$).....	64
FIGURA 20 – MAPA DE ALFABETIZAÇÃO	65
FIGURA 21 – USO E OCUPAÇÃO	67
FIGURA 22 – EQUIPAMENTOS E ASSENTAMENTOS PRECÁRIOS.....	67
FIGURA 23 – HIERARQUIA VIÁRIA.....	68
FIGURA 24 – MAPA DE MOBILIDADE	69
FIGURA 25 – ADEQUABILIDADE: ZO III, PRAIA DE IRACEMA.....	71
FIGURA 26 – PROCESSO DE ANÁLISE DE ADEQUABILIDADE	72
FIGURA 27 – PROCESSO DE ANÁLISE DE ADEQUABILIDADE	72
FIGURA 28 – PROCESSO DE ANÁLISE DE ADEQUABILIDADE	73
FIGURA 29 – ATIVIDADE E CLASSIFICAÇÃO.....	74
FIGURA 30 – ADEQUAÇÃO AO SISTEMA VIÁRIO.....	75
FIGURA 31 – ZONEAMENTO.....	76
FIGURA 32 – LEVANTAMENTO ESQUEMÁTICO DO TERRENO	78
FIGURA 33 – VISADA 01.....	79

FIGURA 34 – VISADA 02.....	79
FIGURA 35 – VISADA 03.....	80
FIGURA 36 – VISADA 04.....	80
FIGURA 37 - FLUXOGRAMA.....	85
FONTE: ELABORADO PELO AUTOR.....	85
FIGURA 38 – MAPA CONCEITUAL.....	86
FIGURA 39 – PROPOSTA DE INTERVENÇÃO	88
FIGURA 40 – ÁTRIO CENTRAL	89
FIGURA 41 – CONTEXTO URBANO	92
FIGURA 42 – VOLUMETRIA.....	93
FIGURA 43 – PILOTIS.....	95
FIGURA 44 – HALL CENTRAL	97
FIGURA 45 – PASSARELA DE MODA.....	99
FIGURA 46 – ÁREA DE MESAS EXTERNAS E REDÁRIO.....	100
FIGURA 47 – FACHADA DIREITA.....	102
FIGURA 48 – FACHADA ESQUERDA.....	103
FIGURA 49 – FACHADA NORTE.....	104

LISTA DE TABELAS

TABELA 01 - AMBIENTES SETOR CULTURAL.....	83
TABELA 02 - AMBIENTES SETOR ADMINISTRATIVO.....	84
TABELA 03 - AMBIENTES SETOR FAB LAB	84
TABELA 04 - AMBIENTES SETOR INSTITUCIONAL.....	84

SUMÁRIO	10
1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 TEMA.....	13
1.2 JUSTIFICATIVA.....	13
1.3 OBJETIVO GERAL.....	16
1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
1.5 METODOLOGIA.....	17
2. REFERENCIAL TEÓRICO E CONCEITUAL.....	18
2.1 A TRAJETÓRIA DO ENSINO DO DESIGN NO BRASIL	19
2.1.1 PRIMEIRA ESCOLA DE DESIGN NO BRASIL:	20
2.1.2 EVOLUÇÃO DAS ESCOLAS DE DESIGN NO BRASIL:	21
2.1.3 ESCOLAS DE DESIGN EM FORTALEZA:.....	23
2.2 O DESIGN NORDESTINO E A SUA RELAÇÃO COM O ARTESANATO	24
2.2.1 ARTE X ARTESANATO	24
2.2.2 DESIGN X ARTESANATO.....	26
2.2.3 DESIGN NORDESTINO	27
2.3 CIDADES CRIATIVAS.....	28
2.3.1 ECONOMIA CRIATIVA E A SUA IMPORTÂNCIA	28
2.3.2 FORTALEZA: UMA CIDADE CRIATIVA	30
2.3.3 MERCADO DE TRABALHO	33
2.4 METODOLOGIAS CRIATIVAS.....	35
2.4.1 ESCOLA DA CIDADE E PERESTROIKA.....	36

3. REFERÊNCIAS PROJETUAIS	38
3.1 CENTRO DE INOVAÇÃO UC – ANACLETO ANGELINI	40
3.2 SESC POMPEIA.....	46
3.3 NINNA HUB.....	53
4. DIAGNÓSTICO	59
4.1 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE INTERVENÇÃO DO SÍTIO	61
4.2 USO DO SOLO E EQUIPAMENTOS	66
4.3 SISTEMA VIÁRIO E MOBILIDADE	68
4.4 ANÁLISE LEGISLATIVA	70
4.5 TERRENO	77
5. PROJETO DE INTERVENÇÃO	81
5.1 PROGRAMA DE NECESSIDADES	82
5.2 DIMENSIONAMENTO	83
5.3 FLUXOGRAMA.....	85
5.3 PARTIDO ARQUITETÔNICO	86
5.4 DIRETRIZES PROJETUAIS	87
6. MEMORIAL PROJETUAL.....	91
7. BIBLIOGRAFIA	102

INTRODUÇÃO



1.1 TEMA

A cidade de Fortaleza/CE em 2019 recebeu o título de cidade criativa em *design* pela UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – título impactado pelo trabalho desenvolvido ao longo dos anos e em reconhecimento aos diversos profissionais do *design* atuantes na cidade.

Com isso, dada a importância do *design* para a cidade e a relação entre oferta/demanda posteriormente apresentadas no trabalho, percebemos a relação entre a oferta de locais de capacitação na cidade e a demanda pelos profissionais, entende-se, dessa forma, uma carência de espaços para capacitação e valorização do *design*.

Sendo assim, o projeto arquitetônico apresentado neste trabalho tem como objetivo criar um espaço que dê suporte aos artistas locais e que fortaleça a relação já estabelecida entre o *design* e a cidade. Também serão abordadas metodologias para criação de espaços que possibilitem os não formados e recém formados aprofundarem-se na disciplina. Por fim, o projeto terá embasamento nos conceitos de economia criativa, psicologia ambiental e tratará da relação do design acessível.

1.2 JUSTIFICATIVA

O termo “*Design*” só surgiu durante a era moderna. No entanto, o ato da concepção do *design* é identificado ao observarmos a partir dos primórdios da humanidade. “Desde o homem das cavernas, quando produzia suas armas para caçar, ou os índios através do artesanato, esses produtos eram manufaturados à medida em que surgiam as necessidades” (DO NASCIMENTO, NEVES e SILVA, 2010, p. 27).

Com a disseminação do *design* no século XX, a partir da produção em massa associada à Revolução Industrial no período moderno, é difícil alguma atividade cotidiana não apresentar *design*. Suas técnicas e estética foram adotadas desde produtos de higiene até celulares de última geração. Quanto à importância do *design*, existem duas definições equivalentes. “A primeira é o design orientado para a solução de problemas, ou necessidades, ou ainda a segunda que é um tipo artístico de design. Ambas as formas de design ajudaram a sociedade a transcender o mundo moderno” (CRIOTEKA, 2018).



Em 1960 a ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro – foi construída, sendo a primeira escola superior de *design* do Brasil, na qual oferecia a graduação em desenho industrial. Segundo João de Sousa (2014), o designer nordestino Aloísio Magalhães teve papel fundamental na criação da escola, além de ter sido linha de frente na introdução do *design* moderno no país, desenvolvendo mais de 170 marcas de grandes empresas, destacando-se as da Petrobrás, TV Globo, Bienal de São Paulo, que em 1976 coordenou o projeto da nova identidade visual para o Rio de Janeiro.

Assim, de acordo com a relação oferta-demanda de cursos oferecidos - MEC (2011), haviam 159 instituições oferecendo o curso de *design* no Brasil, incluídos *Design Gráfico*, *Design de Produto*, *WebDesign*, *Design de Jogos*, *Design de Animação* e *Design de Interfaces*. E um total de 26.267 vagas oferecidas para 60.592 candidatos inscritos. “Para fins de comparação, os Estados Unidos formam 40.000 designers gráficos por ano e a China forma 1 milhão de designers (tanto gráfico quanto produto)”, cita Martins (2009).

Já no Ceará, segundo o Anuário do Ceará (2019-2020), das 23 instituições de ensino superior em Fortaleza, apenas 06 possuem *design* na grade curricular, incluídos *Design Gráfico*, *Design de Moda* e *Design de Interiores*; que serão abordados no trabalho.

O estado reúne inúmeros profissionais renomados, apesar da escassez do curso apresentado anteriormente. A título de exemplo, o estúdio Mula Preta, fundado por André Gurgel e Felipe Bezerra, conquistou 19 premiações – nacionais e internacionais – entre os anos 2012 e 2016.

Em contrapartida, destacam-se também os artesãos, que trabalham com o artesanato vinculado à cultura sem necessariamente terem formação acadêmica. Na qual a técnica é transmitida por gerações, dos pais para os filhos.

Deste modo, vemos que Fortaleza já possui artistas consolidados, com ou sem formação acadêmica, e uma grande demanda de serviços. Por consequente, Fortaleza recebeu o título de Cidade Criativa em *Design*, escolhida em 2019 pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco).

Fortaleza acaba de receber o título de Cidade Criativa do *Design* da Unesco. A capital cearense recebeu a chancela em *design* junto com Asahikawa (Japão), Baku (Azerbaijão), Bangkok (Tailândia), Cebu City (Filipinas), Hanói (Vietnã), Muharraq (Bahrain), Querétaro (México) e San José (Costa Rica). A capital mineira, Belo Horizonte, foi designada

Cidade Criativa da Gastronomia. Ao todo, no último dia 30 de outubro, 66 cidades passaram a fazer parte da Rede Cidades Criativas, que passa a contar com 246 cidades (SOCIALISMO CRIATIVO, 2020).

Sendo assim, a economia criativa está diretamente relacionada ao tema deste trabalho, e é adotada como ponto de partida para a validação do projeto, sendo também a sua valorização que elevou Fortaleza ao patamar de cidade criativa, como visto anteriormente.

Dessa forma, o Centro de ensino em *design* de Fortaleza tem como premissa oferecer oportunidade para pessoas sem formação, recém formadas ou que busquem aperfeiçoamento. Devido ao público-alvo vulnerável ser composto por pessoas que, principalmente, já trabalham empiricamente com o *design*, advindas da prática do artesanato, mas que precisam de uma especialização para se capacitar.

Diante da relação oferta e demanda apresentada em Fortaleza-CE, o trabalho abordará as disciplinas de *Design* de mobiliário, *Design* gráfico, *Design* de produto e *Design* de moda. De forma a elaborar um projeto arquitetônico que atenda às necessidades locais e permita a evolução da disciplina de *design* na cidade, possibilitando também o fortalecimento do polo cultural da praia de Iracema e adjacentes.

Com isso, o projeto estabelecerá parceria público-privada, garantindo a implementação de serviços e atividades que contemplem a população menos favorecida, por meio do sistema de cotas e bolsas estudantis, mediante manutenção de uma instituição privada.

1.3 OBJETIVO GERAL

Elaborar um projeto arquitetônico de um Centro de ensino em *design* na cidade de Fortaleza/CE, localizado na Praia de Iracema, de forma a fomentar a disciplina de *Design* no estado, seguindo os princípios de economia criativa, fortalecendo o polo cultural da praia de Iracema.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

_Compreender o universo do design na cidade de Fortaleza/CE, em razão da sua valorização e por ser vencedora de um título de Cidade Criativa.

_Entender a situação de ensino e prática do design na cidade, avaliando as limitações de oferta do ensino da modalidade e compreender a situação do mercado de design.

_Compreender os conceitos de economia criativa e psicologia ambiental integrada à arquitetura, de forma a dar suporte para elaboração do projeto.

_Fazer um diagnóstico da área de estudo para compreender sua inserção urbana e elaborar um projeto de intervenção atrelado aos conceitos apresentados no referencial teórico e projetos de referência.

1.5 METODOLOGIA

Este trabalho apresenta aspectos de caráter exploratório, com metodologia partindo do princípio de levantamentos e revisão teórica da trajetória do ensino do *design* no Brasil, objetivando e justificando o projeto do centro de ensino em *design* de Fortaleza, fazendo relação entre o *design* nordestino e o artesanato, até a análise do mercado de trabalho atual na cidade Fortaleza/CE. Com análises de implantações e funcionamentos de escolas no Brasil, visitas à área de estudo, diagnóstico do local, mapeamento da área, análise das condicionantes físicas e análise da legislação, para compatibilização e desenvolvimento do programa de necessidades. Também, de forma a fundamentar a elaboração do projeto, foram feitos estudos volumétricos, proposta de intervenção, análise do entorno, e o estudo do rebatimento das diretrizes a serem adotadas das referências projetuais e do conceito de economia criativa. Foram também elaborados programa de necessidades, fluxograma, dimensionamento dos ambientes e conformação projetual do Centro de ensino em *design* de Fortaleza, com um projeto arquitetônico rico em detalhes projetuais, estruturação compatibilizada com as condicionantes, estudo de ventilação cruzada e proteção de insolação importantes para o clima da cidade. Por fim, foram produzidos os desenhos técnicos finais e complementares com imagens 3D, caderno de apresentação e compatibilização das diretrizes apresentadas anteriormente.

REFERENCIAL TEÓRICO E CONCEITUAL



2.1 A TRAJETÓRIA DO ENSINO DO DESIGN NO BRASIL

Nessa primeira seção sobre a trajetória do ensino do *design* no Brasil, será relatado um pouco sobre a importância da primeira escola de *design* do país, das mudanças ocorridas no decorrer dos anos, da evolução da metodologia empregada e na relação de oferta de ensino em *design* presente em Fortaleza.

A possibilidade de mencionar uma história do *design* no Brasil é marcada por algumas controvérsias, visto que os pesquisadores, dependendo da análise adotada, irão apontar um ou outro período como marcador do início da trajetória do *design* no país.

De acordo com Cardoso (2005), as correntes que estão correspondentes com o Modernismo, predominante na produção artística do país entre o período de 1910 a 1960, analisam o surgimento do *design* com os desdobramentos das produções deste momento histórico, enfatizando, portanto, a relevância das experimentações realizadas no campo do Instituto de Arte Contemporânea do MASP e a inauguração da Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro, na década de 60. Para o autor, a grande questão em afirmar que o surgimento do *design* se daria no Brasil na década de 60, consiste em deslegitimar e desconsiderar tudo o que veio antes deste momento.

Ainda que Cardoso (2005) considere problemática a ideia de que o *design* surge somente a partir da década de 60, o autor reconhece que neste momento houve uma ruptura significativa, inaugurando um novo paradigma no que se refere ao exercício e ao ensino da profissão, e reconhece ainda a forte influência modernista nessa questão.

Conforme analisa Souza (2001), o *design* se constitui como uma exceção no campo da própria criação e consolidação da área de conhecimento, pois se estabeleceu antes como ensino para, posteriormente, se colocar como prática.

2.1.1 PRIMEIRA ESCOLA DE DESIGN NO BRASIL:

No ano de 1960 a ESDI - Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro – foi construída, sendo a primeira escola superior de *design* do Brasil, na qual oferecia a graduação em desenho industrial. Segundo João de Sousa (2014), o designer nordestino Aloísio Magalhães teve papel fundamental na sua criação, além de ter sido linha de frente na introdução do *design* moderno no país, desenvolvendo mais de 170 marcas de grandes empresas, destacam-se as da Petrobrás, TV Globo, Bienal de São Paulo e em 1976 coordenou o projeto da nova identidade visual para o Rio de Janeiro.

Em 25 de dezembro de 1962, foi assinado o decreto que criou a ESDI. Seu currículo era baseado no modelo de Ulm e seu quadro de professores também era formado, principalmente, pela escola alemã: Karl Hunz Bergmiller, Paul Edgar Decurtins e Alexandre Wollner. Também havia professores de outras áreas, como arquitetura, publicidade e redação, que foram preparados para lecionar no Curso de Design (BASSO; STAUDT, 2010).

Segundo a análise de Niemeyer (2000) a orientação do curso oferecido pela ESDI era essencialmente pragmática, voltada para a prática, tendo como objetivo principal desenvolver a identidade nacional dos produtos. Assim, compreende-se que o curso era, sobretudo, voltado para a lógica do mercado de trabalho. De acordo com Landim (2010), a prática do design e o seu ensino no Brasil ocorreram justamente e a partir da ligação entre grandes nomes da Arquitetura e das Artes Plásticas, que uniram suas áreas de conhecimento e prática empírica com o objetivo comum de oferecer uma determinada linguagem contemporânea à crescente e significativa produção industrial do período.

A ESDI possui fundamental relevância ao referir-se ao início e à disseminação do ensino do *design* no Brasil. De acordo com Couto (2008), a fundação desta escola remonta às origens e influências explicitamente alemãs, à Escola de Ulm (Gestalt), e antes dela, à Bauhaus. Assim, os autores anteriormente afirmam que a principal influência para o surgimento do *design* no Brasil foi a perspectiva funcionalista.

De acordo com a análise de Couto (2008), influências europeias no *design* brasileiro são evidentes e compreensíveis, uma vez que, dificilmente, o ensino de *design* surgiria de forma espontânea no país, e ainda com um modelo de ensino que pudesse ser reconhecido como algo com características genuinamente brasileiras.

2.1.2 EVOLUÇÃO DAS ESCOLAS DE DESIGN NO BRASIL:

De acordo com Borges (2011), os impactos da globalização e das novas lógicas de produção do mundo capitalista impactam de forma concludente em todos os âmbitos da vida social e do mercado, incluindo o *design*. No Brasil, os projetos de inovação e industrialização do país criaram uma gama significativa de novos estudos na área de *design* e arquitetura, e desta forma, relegaram ao segundo plano as tradições populares, assim como trabalhos manuais.

Os ideais da Revolução Industrial impactaram o país de forma bastante significativa, e trouxeram consigo uma lógica de valorização da racionalização do trabalho (BORGES, 2011).

O currículo que havia sido elaborado e implementado pela ESDI se constituiu como uma base para as demais escolas de *design* que surgiram posteriormente no Brasil. No ano de 1987 houve uma importante mudança no que se refere ao currículo: uma reforma realizada pelo Ministério da Educação (MEC) definiu que todos os cursos, as formações em Comunicação Visual e Desenho Industrial deveriam ser fundidas em um curso com duração de quatro anos, e seria denominado como Desenho Industrial. Estavam previstas a partir desta transformação duas ênfases: Programação Visual e Projeto de Produto. Algum tempo depois este currículo definido no fim da década de 1980 foi abolido pelo Ministério da Educação (BASSO; STAUDT, 2010).

No ano de 2004 foi criada uma Resolução nº 5, determinando que os cursos de gra-

duação em *design* deveriam adotar uma proposta de integração entre a teoria e a prática. Além disso, estava prevista a interdisciplinaridade, de modo que fosse possível incentivar e propor atividades extracurriculares que fossem conectadas a determinadas áreas de interesse.

O aluno deve ter domínio dos materiais e processos necessários para os projetos que virá a desenvolver e de diferentes áreas do conhecimento, possibilitando, assim, o trabalho com profissionais de diversos campos de atuação. Ele deve, também, ser capaz de propor soluções inovadoras e criativas. No currículo, devem constar disciplinas que abranjam conteúdos básicos, como a história do design nos contextos artísticos, antropológicos, psicológicos e sociológicos, métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos da relação usuário/objeto/meio ambiente, produção e mercado, além de produção artística, produção industrial, comunicação, interface, entre outros, que devem ser ministrados como conhecimentos específicos (BASSO; STAUDT, 2010, p. 11).

Observa-se, de acordo com os autores mencionados anteriormente, que este resgate da história do *design* no Brasil fez com que os cursos abandonassem gradativamente os moldes funcionalistas e pragmáticas anteriormente dominantes na formação, que era essencialmente voltada para o mercado de trabalho, para a construção de cunho mais modernista, com ênfase na pesquisa. Vale destacar, desta forma, que a pesquisa estava praticamente ausente na ESDI.

Dessa forma, compreendemos a importância da trajetória do ensino do *design* com base na ESDI, conduzido primordialmente respaldado no ensino da prática, resultando posteriormente no ensino com ênfase na pesquisa viabilizando uma formação completa, em diferentes vertentes do design, possibilitando ao profissional a criação de ideias próprias a partir da realidade brasileira, valorizando o campo profissional e acadêmico do *design*.

2.1.3 ESCOLAS DE DESIGN EM FORTALEZA:

O ensino do *design* em Fortaleza é mais recente, introduzido com bagagem na trajetória mencionada no tópico anterior, já com a diversificação do curso e com ênfase na pesquisa atrelada à prática por meio da oferta das disciplinas de *design* de interiores, *design* de moda e *design* gráfico. A seguir podemos observar onde e quais são as instituições que oferecem *design* na sua grade curricular:

1. Estácio: campus via corpus, oferece os cursos de *design* de interiores, de moda e gráfico;
2. Uniateneu: campus messejana, oferece os cursos de *design* de interiores e moda;
3. Unifb: campus aldeota, oferece os cursos de *design* de interiores e de moda;
4. Ufc: campus benfica, oferece o curso de *design* (geral);
5. Unifametro: campus aldeota, oferece o curso de *design* de interiores;
6. Unifanor: campus dunas, oferece os cursos de interiores, moda e gráfico;
7. Unifanor: campus são gerarfo, oferece o curso de *design* gráfico;
8. Unifor: campus único, oferece o curso de *design* de moda.

Observamos também a ausência da oferta de ensino dentro da poligonal cultural da praia de Iracema, entendida como uma área de grande relevância para economia criativa, com incentivos públicos e já consolidada com influência cultural significativa para toda a cidade. Dessa forma, o centro de ensino insere-se dentro de uma região ainda não favorecida pelo ensino do *design*, e dentro da poligonal cultural da praia de Iracema.

2.2 O DESIGN NORDESTINO E A SUA RELAÇÃO COM O ARTESANATO

ARTE X ARTESANATO

Desde o período clássico existem discordâncias e questionamentos em torno da pergunta: quais são as diferenças entre arte e artesanato? Assim, persistem as dúvidas no que se refere à dimensão artística presente na prática do artesanato. Há ainda discussões em relação a uma possível hierarquia entre tipos de artesanato. De acordo com Bazin, essa relação baseou-se em uma noção essencialmente etnocêntrica, no pensamento ocidental europeu, na ideia de que a arte seria algo superior ao artesanato. Isto porque na Antiguidade Clássica havia certo desdém e desprezo por trabalhos manuais e, conseqüentemente, por homens que realizassem este tipo de trabalho (BASSO, 2010).

O autor mostrou a relação em que a arte é elevada a um patamar intelectual, enquanto o artesanato era desvalorizado a um patamar de trabalho braçal. Já de acordo com a análise de Rugiu, a hierarquia desenvolvida para diferenciar as duas categorias – arte e artesanato – baseou-se na noção de que, desde a Idade Média, havia uma separação entre artes liberais e artes mecânicas (BASSO, 2010).

As artes liberais referiam-se às atividades do homem livre, que tinha o livro como seu principal instrumento. As artes mecânicas, por sua vez, indicavam as atividades manuais e incluíam as belas-artistas, razão pela qual adquiriram alguma importância. Já as atividades ligadas às palavras eram reservadas apenas a poucos. A palavra arte foi assumindo aos poucos um significado distinto de artesanato, embora, até o século XIV o intelectual não fosse compreendido como alguém diferente do artesão (QUEIROZ NETO, 2011).

Somente em meados do século XV as artes liberais afastaram-se das artes mecânicas.

cas, e passaram a assumir uma posição consideravelmente superior. Nesse período, as belas-artes entraram em um declínio, pois até então eram consideradas mecânicas e assim se fundamentava sua função social (BASSO, 2010).

Rugiu destaca ainda que foi durante o período da Renascença que os artistas, pintores e escultores passaram a reivindicar reconhecimento social, pois acreditavam que a atividade do artesão/artista deveria ser considerada como uma arte superior, relacionada também a um trabalho intelectual. Houve então uma separação quando as belas-artes deixaram de ser vistas como mecânica, e passaram a ser vistas como intelectuais.

Observa-se, contudo, que os autores já destacaram o preconceito dos períodos em relação ao artesanato que possui raízes históricas. E para Almeida (2006), certa visão estigmatizada sobre o artesanato permanece até hoje, justamente por conta desta dimensão socialmente construída. Os artesanatos são ainda vistos como inferiores se comparados às obras de artes. Há a divisão entre o que é prático (artesanato) e o que é basicamente intelectual (arte). A clássica dicotomia apresentada anteriormente entre “trabalho braçal” e “trabalho intelectual”.

Essa diferenciação entre o prático e o intelectual é bastante questionada por Almeida (2006), que afirma que o saber está ligado à tradição. Assim, o artesanato estaria, de forma preconceituosa, ligado ao popular e, por isso, socialmente desvalorizado.

Essa tendência de separar a arte e o artesanato como duas formas distintas e com diferenciações hierárquicas entre si acaba por deixar de fora o fato de ambas fazerem parte de um mesmo processo humano: o da criação. Destarte, devem ser vistas como expressões culturais que atendem a necessidades sociais, às vezes, distintas, mas com peso cultural semelhante (ALMEIDA, 2006).

É possível compreender, no entanto, a partir da compreensão de Basso (2010), que a produção artesanal deveria ser compreendida como expressão da arte. Afirma-se: “O artesanato é uma parte da técnica da arte, a mais desprezada infelizmente, mas a técnica da arte não se resume no artesanato.”

2.2.2 DESIGN X ARTESANATO

Uma vez entendida a relação Arte X Artesanato, fazemos associação acerca de Design X Artesanato, e esta discussão enquadra-se em um mesmo estágio, expondo design como o trabalho intelectual – mais valorizado -, mantendo assim o artesanato como o trabalho braçal – menos valorizado -. Vemos, assim, que os conceitos moldados anteriormente ainda prevalecem, no entanto, uma indagação deve ser feita: qual a diferença entre o produto de um designer e o de um artesão?

Despretensiosamente pouco se vê diferença, é certo que o artesanato é uma arte herdada ao longo dos séculos, permanente em gerações, fruto de uma herança cultural, entretanto, ameaçada pela desvalorização econômica e o imediatismo, assim, o artesanato sofre pressão de demanda. Não obstante, a produção manufaturada do artesanato – também do design - é apreciada por muitos, estimando às vezes valor superior ao trabalho.

Ainda assim, a capacitação e a bagagem profissionalizante acerca do produto devem ser levadas em consideração. Apesar de o produto do artesão e do designer serem semelhantes, o profissional mais capacitado – seja por formação acadêmica ou não – resultará em um produto mais elaborado, embasado nos princípios de ergonomia, estética, função, etc. Em outras palavras, o profissional mais capacitado produzirá o melhor produto.

Seguindo a dicotomia pragmática, o designer, privilegiado pela formação acadêmica, teria vantagem em cima do artesão, logo seu produto também seria mais valorizado. O produto aqui passa a ter uma relação não acessível, encarecido por *status* sociais e altamente precificado.

No entanto, alguns profissionais fogem da generalização e conseguem trabalhar o conjunto das técnicas acadêmicas atreladas ao artesanato. Como é o exemplo de Celina Hissa, fundadora da marca Catarina Mina, que comercializa peças de moda feitas em crochê e nasceu da ideia de “valorizar a cultura local trazendo um olhar de *design* ao artesanato”.

2.2.3 DESIGN NORDESTINO

O design nordestino atual apresenta diversos nomes vanguardistas de grande relevância para o mercado, eles estão espalhados entre as cidades nordestinas, em capitais ou interiores. Fortaleza abrange uma infinidade de profissionais atuantes na área do *design*, alguns deles se destacam no mercado, a título de exemplo, Kallil Nepomuceno se destaca na vertente da moda, bem como Celina Hissa, apresentada anteriormente; Sergio Rodrigues na vertente de produto, André Monte na vertente de interiores.

Analisamos, dessa forma, nomes relevantes do designer de Fortaleza. No entanto, um questionamento é persistente: existe algo em comum entre os profissionais? Todos eles trabalham a arte tradicional nordestina adaptadas para os seus designs, de forma a trazerem o bordado, as tranças, a palha e o barro para dentro de um *design* sofisticado? Fazemos assim também a relação entre o artesanato e o design, já abordada nos tópicos anteriores, e também a relação entre o trabalho empírico e o design, uma vez que são técnicas complementares ao design propriamente dito.

2.3 CIDADES CRIATIVAS

2.3.1 ECONOMIA CRIATIVA E A SUA IMPORTÂNCIA

Para falarmos de Economia Criativa primeiro precisamos apresentar sobre o que se trata este conceito. De acordo com Howkins (2013, p. 13), “*Criatividade* é a capacidade de gerar algo novo”, já a economia “é convencionalmente definida como um sistema para a produção, troca e consumo de bens e serviços”. A confluência entre esses dois termos dá origem à economia criativa, que, em outras palavras, é a relação entre as atividades culturais criativas que geram algum valor econômico.

A criatividade não é necessariamente uma atividade econômica, mas poderia se tornar caso produza uma ideia com implicações econômicas ou um produto comercial. (...) O resultado é um *produto criativo* que se define como um bem ou serviço econômico resultante da criatividade e que tem um valor econômico (HOWKINS, 2013, p. 13 e 14).

A definição de economia criativa é estabelecida pela extensão das indústrias culturais, e em um contexto histórico, de acordo com a Secretaria da Economia Criativa/Minc (2012), o termo “indústria cultural” surgiu no período pós guerra, com o objetivo de inovar e chocar, conseqüente aos conceitos de indústria e cultura serem considerados distintos até então. Após o período, a economia criativa obteve destaque mundial nas políticas públicas econômicas dos países.

Seu crescimento anual nos países da OECD durante a década de 1990 foi duas vezes aquele do setor de serviços como um todo e quatro vezes aquele do setor manufatureiro. Entre 1987 e 2005, os setores ligados a direitos autorais nos EUA aumentaram sua produção a uma taxa de 5,8% ao ano em comparação a 2,8% ao ano de outros setores, e o número de empregos em 4% ao ano comparados aos 1,6% da economia ordinária. O número de patentes americanas para invenções quase dobrou, passando de 89 mil em 1977 para 169 mil em 1999. O número de patentes europeias aumentou em um ritmo mais lento, porém a tendência ainda foi de crescimento (HOWKINS, 2013, p. 19).

Em paralelo, segundo o Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil, publicado pela Firjan (2019), as atividades de economia criativa em produção de 2014 no Brasil girou em torno de 2,62%. Seu pico foi em 2015, com 2,64%, e em 2017 o PIB Criativo representou 2,61% de toda a riqueza gerada em território nacional. Com isso, a Indústria Criativa totalizou R\$171,5 bilhões em 2017.

Juntamente aos dados do crescimento da economia apresentados, analisamos o número de profissionais criativos no Brasil em 2017, onde, de acordo com Firjan (2019, p. 38), existiam cerca de 76 mil *designers* no país e um total de 837 mil profissionais nas áreas de arquitetura, artes cênicas, audiovisual, biotecnologia, editorial, expressões culturais, moda, música, patrimônio/artes, pesquisa & desenvolvimento, publicidade & marketing e TIC.

O Ceará reunia 1.674 dos 76 mil *designers* do Brasil, ficando atrás somente dos estados de São Paulo (11.221), Santa Catarina (7.668), Rio Grande do Sul (7.428), Mato Grosso (6.286), Paraná (6.147) e Rio de Janeiro (5.195).

2.3.2 FORTALEZA: UMA CIDADE CRIATIVA

O conceito de economia criativa é quase de imediato relacionada a economia das cidades, dessa forma deu-se origem ao conceito de “cidades criativas”, que ao longo dos anos obtiveram diferentes categorizações. De acordo com o Relatório de Economia Criativa 2010, a Partners for Liveable Communities in Washington, D.C. lançou a iniciativa para cidades Criativas em 2001; seguida por Osaka em 2003, com uma pós-graduação para cidades criativas e em 2005 lançou uma rede de cidades criativas japonesas; da mesma forma, a UNESCO em 2004 lançou sua rede de cidades criativas a partir da Aliança Global para Diversidade Cultural.

As Cidades Criativas utilizam seu potencial criativo de várias formas. Algumas delas funcionam como NÓS para a geração de experiências culturais aos habitantes e visitantes, por meio da apresentação de seus ativos patrimoniais culturais ou por meio de suas atividades culturais nas artes cênicas ou visuais. Algumas delas, como Bayreuth, Edinburgh ou Salzburg, utilizam festivais que moldam a identidade de toda a cidade. Outras cidades recorrem a maiores indústrias culturais e midiáticas a fim de oferecerem emprego e rendas, além de funcionarem como pólos para crescimento urbano e regional. Em outros casos, uma função mais generalizada para a cultura na cidade criativa se encontra na capacidade das artes e da cultura de estimular a habitabilidade urbana, a coesão social e a identidade cultural (UNESCO - CULTURAL, 2012, p. 12).

O principal objetivo da criação da rede de Cidades Criativas da Unesco, em 2004, era auxiliar as cidades a usufruírem do potencial das indústrias criativas em suas economias locais. Portanto, de acordo com O Relatório de Economia Criativa 2010, a rede tinha fundamentalmente que promover a troca de conhecimento e experiências entre os grupos

culturais do mundo, de forma a dar suporte ao desenvolvimento econômico das cidades participantes.

Sendo assim, de maneira geral, as cidades criativas da Unesco são escolhidas por destacarem-se em algum segmento criativo, categorizados em sete redes: literatura, cinema, música, arte folclórica, *design*, tecnologia da informação/artes midiáticas ou gastronomia. Logo, as cidades podem escolher qual segmento desejam focar seus esforços para submeter candidatura, no qual tenham maior capacidade de desenvolvimento econômico e social. Ainda de acordo com O Relatório de Economia Criativa 2010, seus fundamentos possuem três diretrizes: as artes e o patrimônio cultural, as indústrias da mídia e do entretenimento e os criativos serviços *business-to-business*. Dessa forma, o “Design, a publicidade e o entretenimento, em particular, agem como impulsionadores da informação em uma economia mais ampla, moldando a chamada economia da experiência” (UNESCO - CULTURAL, 2012, p. 13).

Estabelecida sua definição, observamos o interesse dos governos em ingressarem no segmento de cidades criativas, bem como a priorização da economia criativa. Dessa forma, o papel dos governantes é de facilitar e fornecer a infraestrutura necessária para estimular políticas de apoio. Assim, segundo o Relatório de Economia Criativa 2010, às medidas a serem adotadas para alcançar esse objetivo são: i) **nível micro**: analisar e mapear os impactos econômicos e sociais das indústrias criativas, bem como dar suporte às pequenas e médias empresas criativas. ii) **nível meso**: comparar a análise da relação entre indústrias criativas e atividades relacionadas. iii) **nível macro**: estabelecer um sistema de formulação de políticas informadas com base em evidências, fortalecendo a identidade cultural. Contudo, sua meta final é conseguir analisar os impactos a longo prazo das indústrias criativas.

As cidades criativas representam uma peça central no movimento do comércio em termos globais relativo à economia criativa, pois operam na dinâmica da economia, criando uma rede de cooperação e reposição de talentos em todo o mundo. O surgimento e fortalecimento destas cidades criativas transforma o próprio ambiente onde se situam e promove uma dinâmica própria para este setor de atividade (LANDRY, 2003) apud (COSTA e SANTOS).

Contudo, em virtude das diferentes formas de expressão artísticas e culturais encontradas no Ceará, já apresentadas anteriormente, era quase como uma afronta o estado

■ ■

Ceará não ter representante na chancela de cidades criativas. Em 2018, o Plano de Implantação do I Distrito de Economia Criativa de Fortaleza foi entregue ao prefeito Roberto Cláudio, em um evento realizado pelo observatório de Fortaleza. O então prefeito identifica a dinamicidade e a criatividade das economias mundiais e reconhece o excelente trabalho realizado pelo Iplanfor (Instituto de Planejamento de Fortaleza). Referente ao dossier, Roberto Cláudio afirma que “a grande motivação desse esforço tem que ser gerar economia criativa em escala, inclusiva, que dê oportunidades, sobretudo, às pessoas mais simples” (IPLAFOR, 2018).

O plano de implantação do I Distrito de Economia Criativa de Fortaleza e Fortaleza 2040 estão diretamente relacionados. Por isso, para o entendimento do plano, primeiro abordaremos o que é Fortaleza 2040.

Fortaleza 2040 é, de acordo com a prefeitura, um planejamento participativo regional vigente na cidade de Fortaleza/CE, que tem como objetivo idealizar políticas públicas com ações participativas da população, para planejar o futuro da cidade. Mais precisamente, partindo de dezembro de 2016, quando o planejamento foi criado, até o ano de 2040, quando as diretrizes devem estar concluídas. Por ser um planejamento conjunto de curto, médio e longo prazo, as estratégias podem/devem ser revistas ao longo de todo o processo. O plano de Fortaleza 2040 também contempla os planos Mestre Urbanístico, de Mobilidade e o de Desenvolvimento Econômico e Social, que devem ser pensados de forma integrada para o maior proveito, garantindo o desenvolvimento da cidade.

O Iplanfor, citado anteriormente como responsável pelo I Distrito de Economia Criativa de Fortaleza, tem também a responsabilidade de garantir a execução do Plano de Fortaleza 2040. O que se torna um desafio onde “sem um Sistema de Governança Municipal, em que todos os seus atores estejam envolvidos, não será possível assegurar o seu êxito (...) Já o Observatório de Fortaleza assume o papel de *locus* de produção, difusão e acesso sobre a Cidade” (IPLANFOR, 2018, p. 5).

2.3.3 MERCADO DE TRABALHO

A “economia criativa” ou “economia cultural” se fundamenta na noção de criatividade como centro, e engloba atividades que se relacionam com múltiplas dimensões do design, moda, arquitetura, artes, produção cultural, entre outros. De acordo com Costa e Santos (2011), no que se refere aos números, tomando como exemplo uma metrópole como Buenos Aires, a cadeia da economia criativa correspondeu a 9% do produto gerado, 9,5% dos empregos e à adição de US\$ 4,3 bilhões para a cidade, entre 2003-2007 (Unesco, 2010, p. 54). A economia criativa configura-se, portanto, mundialmente, como um novo nicho de mercado e também de mercado de trabalho, estabelecendo novos paradigmas e produzindo transformações. No Brasil, as estimativas são de que a economia criativa gerou para o PIB no ano de 2006 aproximadamente 16,4%, o equivalente a R\$381,3 bilhões, que foram impulsionados sobretudo pelos setores ligados à arquitetura e à moda (FIRJAN, 2008).

De acordo com Fleury (2004), é possível afirmar que o mercado de trabalho ligado ao design e à arte se consolida como um terreno profundamente marcado pela lógica das experimentações singulares e inovadoras, o qual se destaca a ideia de criatividade e se constrói um novo mundo do trabalho. Há, no entanto, uma associação com a lógica do trabalho intermitente. Fleury destaca ainda que o universo da criação e da criatividade é extremamente heterogêneo e permeado por desigualdades estruturais: isto se percebe ao observar a equação inversamente proporcional entre “o número de indivíduos que se auto identificam como artistas de profissão e o volume de trabalho disponível”, tomando espaço de novos artistas que poderiam adentrar no mercado de trabalho, aqui, faz-se uma nova relação do artesão – sem formação – e do designer – com formação – uma vez que o trabalhador formado tem vantagem significativa ao mercado.

A década de 80 é marcada por um salto tecnológico que causa impactos profundos no mundo do trabalho (ANTUNES, 2006): a automação, robótica e microeletrônica são incorporadas à produção fabril e causam intensas transformações nas relações de trabalho e na produção do capital. O fordismo e o taylorismo – modelos de produção em massa marcados pelo trabalho rotineiro e cronometrado pelas esteiras fabris – já não são os únicos e entrelaçam-se com novos modelos de produção: neofordismo, neotaylorismo, pós-fordismo

■ ■
(ANTUNES, 2006).

A tendência da substituição do trabalho vivo pelo trabalho morto é apontada por pesquisadores como um elemento a ser destacado: as capacidades intelectuais estão cada vez mais sendo deslocadas para os equipamentos tecnológicos, desvalorizando o trabalho artesão. Além disso, há uma expansão do trabalho no setor de serviços, que são esferas não diretamente produtivas, e remetem à uma “noção ampliada de trabalho”. Para Antunes (2000), a “classe-que-vive-do-trabalho”, forma como ele denomina a classe trabalhadora contemporânea, é hoje formada por trabalhadores produtivos e improdutivos. Os improdutivos são aqueles que atuam no setor de serviços que atendem aos capitalistas ou mesmo ao uso público, e são assim denominados pelo autor por não constituírem “elemento vivo do processo de valorização do capital e de criação de mais-valia”. Este trabalho é consumido como valor de uso, embora não crie valor de troca.

A tendência da transformação do trabalho vivo em trabalho morto, há ainda outra tendência caracterizada pela crescente correlação entre trabalho *material* e *imaterial*, uma vez que se presencia, no mundo contemporâneo, *em seus setores mais avançados*, a expansão do trabalho dotado de maior dimensão “intelectual” (no sentido dado pela produção capitalista), quer nas atividades industriais mais informatizadas, quer nas esferas compreendidas pelo setor de serviços ou nas comunicações, entre tantas outras. A expansão do trabalho em serviços, em esferas não diretamente produtivas, mas que muitas vezes desempenham atividades *imbricadas* com o trabalho produtivo, mostra-se como outra característica importante da *noção ampliada de trabalho*, quando se quer compreender o seu significado no mundo contemporâneo (ANTUNES, p.13, 2006).

Esta nova fase do capitalismo demanda um novo tipo de trabalhador, forjando, desta forma, uma nova lógica de participação “dentro da ordem e do universo da empresa” e, gradativamente, substitui e/ou retira os direitos conquistados historicamente pela classe trabalhadora manufaturada (artesã). Evidentemente, como diversos pesquisadores já enfatizaram, o desemprego estrutural favorece esta lógica de retirada/redução dos direitos dos trabalhadores: frente à crise financeira e do mundo do trabalho, o poder de negociação da classe que necessita vender sua força de trabalho para sobreviver sofre impactos negativos significativos, favorecendo assim a classe minoritária dominante que detém os meios de

produção.

Destarte, a produção em massa e grande demanda favorece, de certa forma, o produto replicado, simplificado e com linguagem atemporal, uma vez que sua produção será distribuída muitas vezes, e a padronização nesse caso é um fator determinante, para que o fluxo de produção seja ininterrupto. Ainda que o trabalho artesão – do trabalhador empírico ou com formação - tenha sido injustiçado, faz-se relação de uma parcela da população que o valoriza por ser manufaturado, buscando produtos únicos, cheios de identidade e em busca, muitas vezes, de um reconhecimento social, uma vez que este tipo de produto hoje em dia segue também uma vertente de obra de arte.

Assim, o mercado de trabalho, de certa forma, tem espaço para todos os tipos de produção, estando valorizada ou não. Vamos, deste modo, de encontro às informações de demanda de formação e de trabalhadores vistas anteriormente no trabalho, fazendo-se importante um centro de ensino que irá valorizar, dar oportunidade de visibilidade e capacitar a profissionais interessados.

2.4 METODOLOGIAS CRIATIVAS

Há tempos se discute a eficácia das diferentes metodologias empregadas no ensino atual. Foi citado anteriormente a metodologia da primeira escola de Design do Brasil, que seguia os conceitos da metodologia tradicional, baseadas em testes e ensino prático pragmático. No entanto, de acordo com *The Creative* (2001), o processo de ensino não precisa ser sempre amarrado e testar novos métodos de ensino, é importante para que haja diversidade nas produções de conhecimento. Temos, por exemplo, os métodos Construtivistas, Montessori, Waldorf e Pikler.

A Escola da cidade e a Perestroika podem ser consideradas destaques em seus projetos pedagógicos, pela diferenciação em suas grades curriculares e por seus cursos extracurriculares. Em consequente à adição de novas disciplinas focadas em discussões e reflexões sobre a atualidade, a grade curricular das escolas é maior, e reflete a priorização de debates teóricos atrelados a atividades práticas, faltantes nas universidades tradicionais.

As duas escolas fundamentam-se nos conceitos de metodologias criativas, sem as-

■ ■

sociação direta aos métodos apresentados anteriormente. Ainda que, de acordo com a matriz da Perestroika, a metodologia adotada seja uma união das qualidades dos métodos modernos, principalmente direcionados aos métodos construtivistas.

Dessa forma, o centro de ensino desenvolvido neste trabalho estabelece relação aos conceitos da Escola da cidade e Perestroika, de maneira a adotar uma metodologia direcionada para atividades práticas e discussões atuais.

2.4.1 ESCOLA DA CIDADE E PERESTROIKA

A Associação Escola da Cidade foi criada no ano de 1996 e se constitui como uma organização sem fins lucrativos que congrega profissionais de diversas áreas. O objetivo central é que, de acordo com os organizadores da escola, através da formação de arquitetos e urbanistas, seja possível formar profissionais com capacidade de realizar críticas e transformações sociais, contribuindo para melhores condições de vida nas cidades. De acordo com informações contidas no próprio site institucional da escola da cidade, a associação foi criada através da união de arquitetos, intelectuais, artistas e técnicos, que estavam comprometidos com o objetivo de realizar contribuições para o desenvolvimento e melhoria da realidade brasileira.

O grupo responsável pela fundação da escola da cidade tinha embasamento na experiência de ensino, assim como na pesquisa (teórica e aplicada), e ainda na prática profissional e acadêmica. O grupo objetivou a construção de um espaço que fosse privilegiado no sentido de oferecer liberdade para reflexões e proposições comprometidas com a crítica e as transformações sociais. Assim, a materialização da escola da cidade se deu na criação de uma entidade civil sem fins lucrativos, baseada em gestão democrática e financeiramente autônoma, com espaços integrados, fazendo principalmente a relação dos espaços internos/externos, de forma a garantir interação entre os alunos e a cidade. Objetivou-se a ênfase na pesquisa interdisciplinar, dotada de meios materiais para o inter-relacionamento profundo e abrangente entre o ensino, a extensão, a pesquisa e a prática profissional, nas áreas de Arquitetura e Urbanismo.

Assim organizada, a Escola é uma experiência arrojada no ensino superior de Arquitetura, constituindo-se num tipo novo de instituição na sociedade civil, isto é, um instituto para a investigação não só dos problemas urbanos, arquitetônicos e de apropriação do território, mas principalmente das suas possíveis e desejadas soluções. Trata-se, na verdade, de um instituto de proposição — tanto quanto de análise — onde os membros são proprietários e executores, propositores e propiciadores. Constitui-se numa entidade do 3º Setor, onde o principal interesse econômico está na satisfação das melhores condições para o desenvolvimento do ensino e da pesquisa, sendo compreendido como um modelo possível de ser aplicado nas demais regiões do Estado de São Paulo e do Brasil, possibilitando a outros grupos de educadores e intelectuais um novo caminho de realização de seu papel social, artístico e intelectual (Escola da cidade, 2020).

A Perestroika também se define como uma Escola de Metodologias Criativas. O curso encontra-se em permanente transformação, e a busca é pela oferta de cursos e metodologias sempre novas e em permanente (re)construção. Atualmente, em 2020, estão sendo ofertados cursos relacionados à inovação em gestão de projetos, liderança criativa, assim como criatividade e novas inteligências. A metodologia está em permanente construção, e o objetivo é se concentrar em inovações temáticas e metodológicas constantes que possibilitem um olhar multidisciplinar e focado nas múltiplas dimensões da economia criativa na contemporaneidade.

3. REFERÊNCIAS PROJETOAIS



Neste capítulo realizaremos uma análise de três projetos de referência que serão fundamentais para auxiliar o embasamento técnico acerca dos aspectos abrangentes na concepção de um projeto arquitetônico institucional. Para tanto, analisaremos um projeto internacional, um nacional e um local. Atualmente, durante a produção deste trabalho, estamos passando por um estado de pandemia, devido isso, o estudo de caso não pôde ser efetivado, fazemos assim a análise apenas dos projetos de referência.

O projeto internacional escolhido foi o **Centro de Inovações UC** do arquiteto Alejandro Aravena, por possuir características de direcionamento de inovações integradas ao ensino, localizando-se no interior de um ambiente acadêmico. Essas características orientarão a essa mesma abordagem no Centro de ensino em *design* do Ceará, mesmo que o projeto de referência não siga rigorosamente o programa de necessidades do projeto. Além disso, outro ponto a ser analisado no Centro de inovação UC, será sua volumetria, fundamentada na simplicidade da forma do cubo, mas que gera excelentes soluções de conforto térmico, que também será abordado no Centro de ensino em design do Ceará.

O projeto nacional escolhido foi o **Sesc Pompeia** de Lina Bobardi, pois nele será possível observarmos a relação entre o espaço livre e o espaço edificado, similar ao que será abordado no Centro de ensino em design do Ceará. Essa análise será importante para o entendimento da conexão do usuário com o espaço, uma vez que o Sesc Pompeia é um importante equipamento cultural da cidade de São Paulo.

O projeto local escolhido foi o **Ninna HUB** do escritório Alesson Matos Arquitetos, por ser um projeto local e ter um programa de necessidades similar ao Centro de ensino em design do Ceará. Neste, observamos a conformação dos espaços internos, que atrai a atenção por divisórias permeáveis (peles de vidro) e por possuírem ambientes híbridos. O projeto não possui um setor exclusivamente direcionado ao ensino, no entanto, contém salas de reunião e auditório, as quais podem atender a possíveis demandas de palestras e workshops. Desta forma, entenderemos as necessidades acerca da conformação de um Hub e integraremos a ele um sistema de ensino.

CENTRO DE INOVAÇÃO UC – ANACLETO ANGELINI

APRESENTAÇÃO:

O Centro de inovação UC localiza-se em Santiago – Chile (ver figura 01 – Fachada Centro de Inovação UC), no interior do campus San Joaquín – pontifícia Universidade Católica do Chile. O projeto é do arquiteto Alejandro Aravena e foi idealizado no ano 2014 custeado por volta de 18 milhões de dólares (ARCHDAILY, 2014).

Figura 01 – Fachada Centro de Inovação UC



Fonte: ELEMENTAL - Nina Vidic

ENTORNO E VOLUMETRIA:

O edifício tem implantação privilegiada, com uma estação de metrô próxima a edificação e com três de suas quatro fachadas com visual livre para a avenida Vicuña Mackenna (ver figura 02 – Implantação do Centro de inovação UC). Sendo assim, integrada a visuais privilegiados, a construção desperta interesse aos observadores através da sua volumetria diferenciada e a relação entre sua escala com o entorno, que fazem do edifício um marco local.

Figura 02 – Implantação do Centro de inovação UC



Fonte: e-architect

De acordo com o escritório Elemental, no qual Aravena faz parte, os edifícios modernos que querem parecer contemporâneos geralmente seguem a tendência tradicional das fachadas de vidro. No entanto, adotando-se essa técnica em climas quentes, paga-se o preço com o efeito estufa gerado no interior dessas construções. Em Santiago, devido a seu clima desértico, esse tipo de arquitetura não é ideal, e o gasto com refrigeração interna é elevado (ARCHDAILY, 2014).

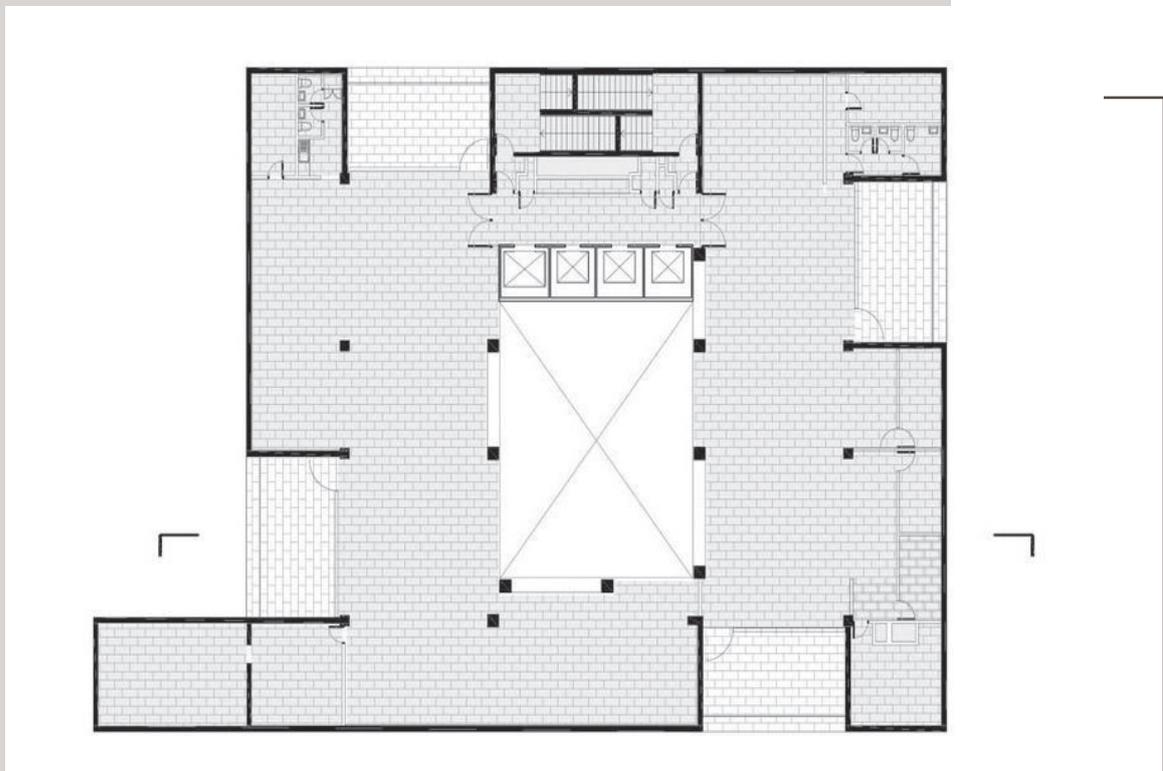
Sendo assim, como projetar um edifício contemporâneo saindo da curva tradicional? Os volumes recuados (marquises), funcionando como brises, foram a solução projetual encontrada por Aravena?

■ ■

A arquitetura de um centro de inovação necessita ir além de sua responsabilidade funcional. Sendo assim, Aravena teve como premissa desenvolver uma arquitetura que permanesse contemporânea ao longo dos anos, o resultado foi atingido através da aplicação de formas geométricas puras na volumetria. E ao analisarmos, observamos que a edificação consiste em um cubo sólido, subtraindo a ele outros cubos menores (ARCHDAILY, 2014).

Os cubos menores subtraídos estão mediante ao rotacionamento da planta do pavimento TIPO (ver figura 03 – Planta de pavimento TIPO), provocando diferentes posições de marquises. Gerando assim a volumetria apresentada anteriormente.

Figura 03 – Planta de pavimento TIPO

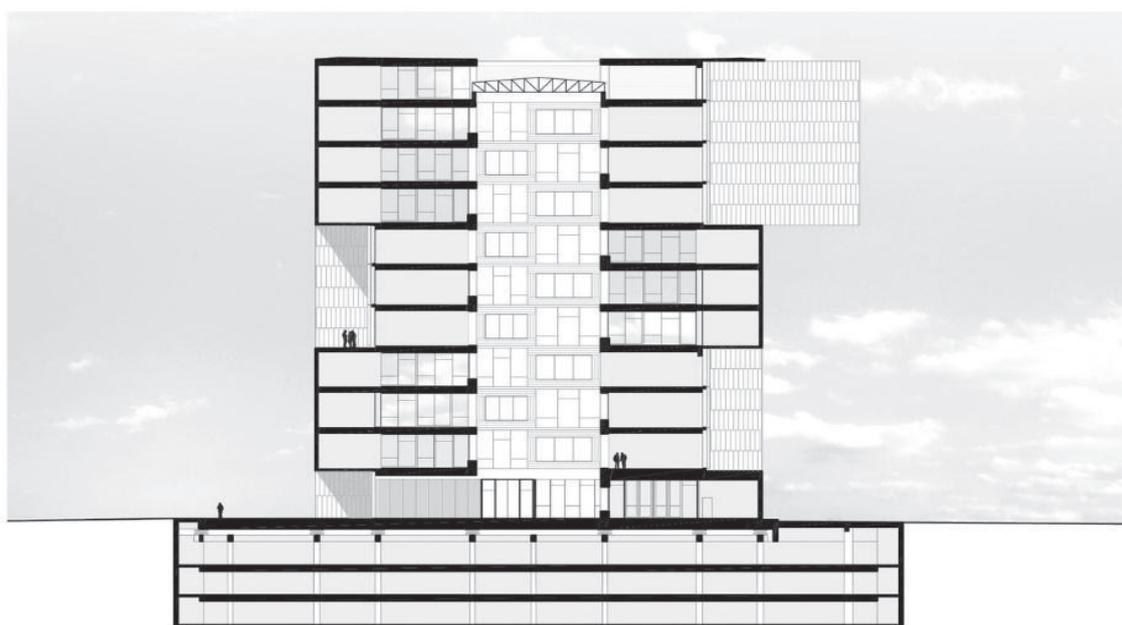


Fonte: archdaily 2014

SOBRE O PROJETO:

O edifício possui onze pavimentos superiores e três níveis subterrâneos, como mostra a figura 04 – Corte longitudinal do Centro de Inovação UC. No térreo, localiza-se o acesso principal demarcado por um espaçoso caminho que traz os visitantes internos e externos ao campus. Além disso, encontra-se no térreo auditórios, jardins, banheiros, salas administrativas e os acessos verticais (ARCHDAILY, 2014).

Figura 04 – Corte longitudinal do Centro de Inovação UC



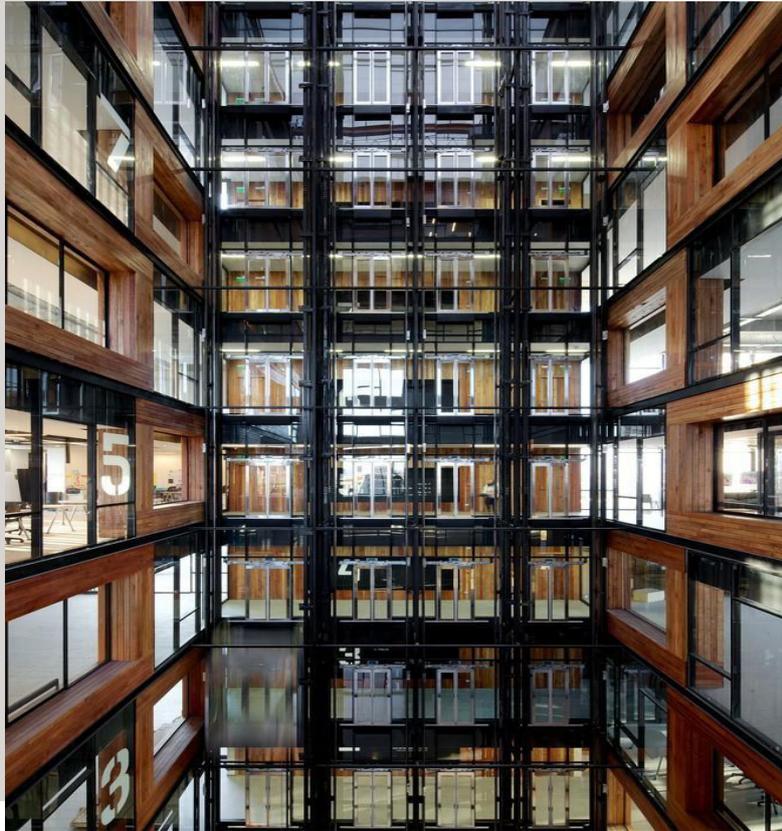
SECTION - 1/500

0 5 10

All pictures are protected by copyright.

Fonte: archdaily 2014

Figura 05 – Átrio Centro de inovação UC



Fonte: ELEMENTAL - Nina Vidic

Também, no térreo, podemos observar o átrio principal (ver figura 05 – Átrio Centro de inovação UC), adjacente às circulações verticais e aos corredores dos pavimentos superiores. Ele é responsável por grande parte da permeabilidade visual destacada anteriormente, e é resultado da inversão da planta baixa tradicional, onde as grandes janelas foram abertas para o interior da edificação, em vez de aberturas na fachada.

Dessa forma, o projeto proporciona aos funcionários e visitantes fluidas interações entre os espaços e pavimentos, e vai ao encontro de grandes empresas contemporâneas, por exemplo, Google, Amazon, Apple. De acordo com o escritório, “A criação de conhecimento requer interação próxima entre as pessoas e a capacidade de ver no quê os outros estão trabalhando”.

Ainda a respeito do átrio, a solução das marquises recuadas com perímetro opaco e núcleo transparente, adicionado ao bolsão de ventilação gerado pelo átrio, permitem ao edifício atingir maior eficiência energética comparado a outras edificações do mesmo porte/uso. Em estudo apresentado pelo escritório, o consumo de energia da edificação é de aproximadamente 45kw/m²/ano e dos edifícios semelhantes de 120kw/m²/ano.

DIRETRIZES PROJETUAIS A SEREM ADOTADAS:

O projeto apresenta diversas diretrizes a serem adotadas no Centro de ensino em *design* do Ceará. O rebatimento do conceito de arquitetura contemporânea em um cenário a longo prazo é a primeira diretriz. Dessa forma, será levado em consideração um estudo volumétrico funcional que permaneça contemporâneo ao longo dos anos, para que o conceito de HUB – inovação – continue pertinente à arquitetura.

A segunda diretriz será o uso de soluções a fim de gerar baixo consumo energético. Esse conceito vai além da sustentabilidade ao tratar-se de um projeto de um centro de ensino, pois será um poderoso estímulo para que os educandos possam rebater essas soluções em seus projetos particulares.

A terceira diretriz a ser aplicada será a permeabilidade entre os ambientes. Indo ao encontro das grandes empresas contemporâneas citadas anteriormente.

3.2 SESC POMPEIA

APRESENTAÇÃO:

Sesc Pompeia localiza-se em São Paulo capital (ver figura 06 – Sesc Pompeia), implantado em uma área de aproximadamente 11.450m², no bairro Pompéia, divisa com o bairro Água Branca. O projeto é da arquiteta Lina Bo Bardi e foi construído no ano de 1986.

Figura 06 – Sesc Pompeia



Fonte: archdaily 2013

ENTORNO E VOLUMETRIA:

Sua implantação é privilegiada, tendo a duas quadras do seu acesso principal a estação de metrô Água Fria, importante acesso ao bairro. Também, por estar localizada em uma região bastante arborizada, faz-se entender que existe um micro clima influenciando na edificação. No seu entorno, observa-se também que existem quatro praças/parques, duas universidades, igrejas, hotéis, conveniências e estabelecimentos de entretenimento. Dessa forma, o Sesc Pompeia está em uma região consolidada, repleta de serviços e oportunidades.

A região onde a edificação está implantada passou por algumas transformações ao longo dos anos. Inicialmente era uma região demarcada por chácaras e sítios paulistanos, depois, a partir da influência da indústria na região, acabou por transformar-se em um bairro operário. Hoje, o bairro tem usos mistos (residencial e comercial) e dispõe de bastante infraestrutura (VIVADECOR, 2017).

Sua volumetria é dividida em três volumes verticais em concreto armado (dois prismas e um cilindro) utilizando-se da estrutura para extrair a estética na volumetria. Atrelado a esses volumes, os galpões fazem a restante estrutura do Sesc Pompeia, comportando exposições e apresentações. A volumetria dos dois volumes principais é marcada também por suas variações de janelas (assimétricas e simétricas), pelas texturas deixadas nas formas de madeira do concreto armado e pelas passarelas de acesso entre as torres. A edificação está inserida dentro do estilo brutalista; e a arquiteta expõe o motivo:

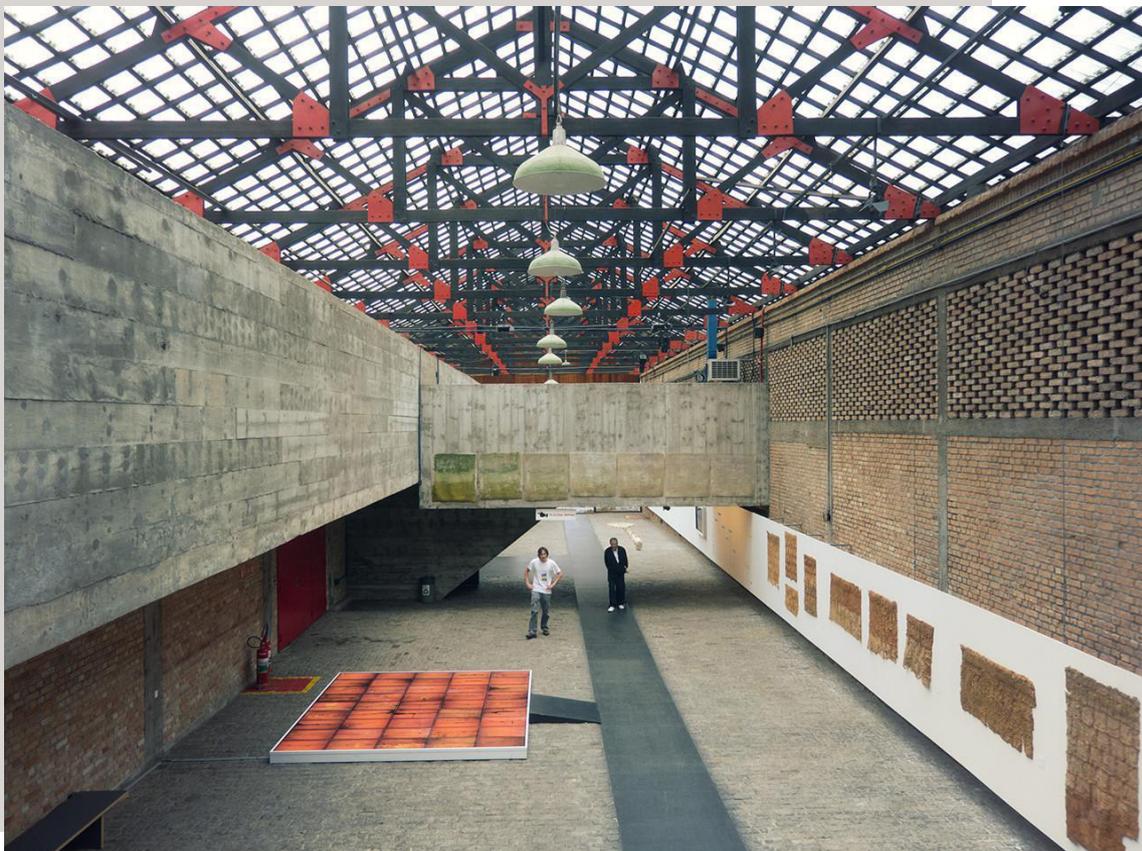
Preservar a fábrica é preservar um pedaço da história da cidade, mas um pedaço da história como ela é mesmo, sem disfarces. Nada daquele conceito de que só deve permanecer o que é belo. O que é típico deve ser valorizado. Mesmo que seja simples, como seria obrigatoriamente uma fábrica de tambores (VIVADECOR, 2017).

SOBRE O PROJETO:

A transição de um bairro industrial, anteriormente citado, para um bairro de uso misto, deve-se muito à revitalização e a instalação do Sesc Pompeia. Nesse período, as fábricas já deixavam de existir e abriam espaço para a construção de prédios modernos. Ainda assim, a arquitetura do Sesc Pompeia foi na direção oposta e manteve os galpões existentes da fábrica de tambores. O enriquecimento do conceito do projeto se dá principalmente através dessas soluções.

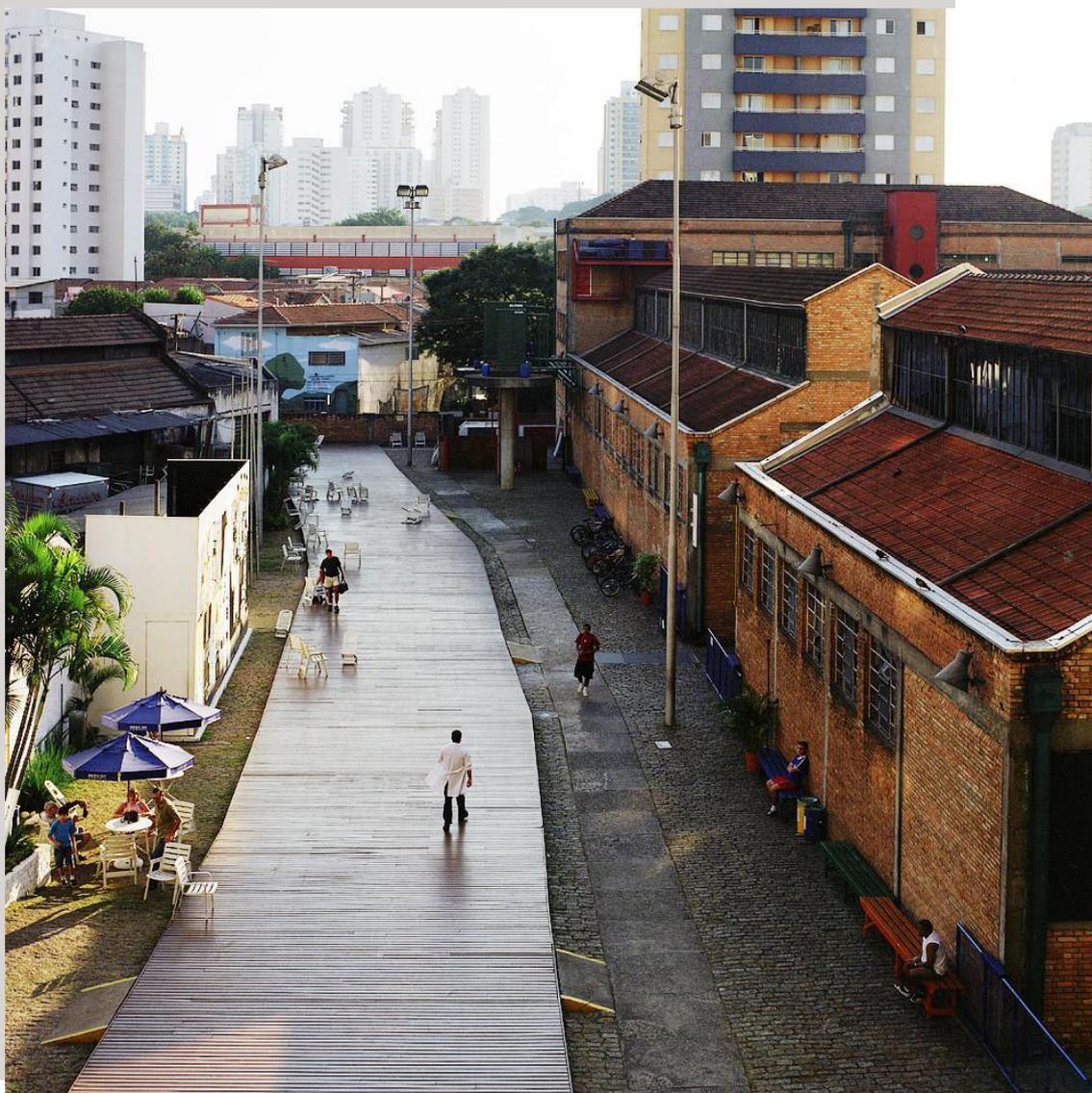
O projeto soube integrar os elementos existentes à arquitetura, por exemplo, os galpões mantidos atualmente suportam apresentações, reuniões públicas e exposições temporárias, tendo papel importante para as manifestações artísticas da cidade de São Paulo (ver figura 07 – Galpão Sesc Pompeia). Outra solução encontrada, foi a decisão da permanência de um córrego existente no local, o qual hora corre livremente, hora divide as duas edificações principais por baixo de um deck de madeira, imprescindível para que o local seja transitável (ver figura 08 – Solução para permanecimento do córrego em Sesc Pompeia).

Figura 07 – Galpão Sesc Pompeia



Fonte: archdaily 2014

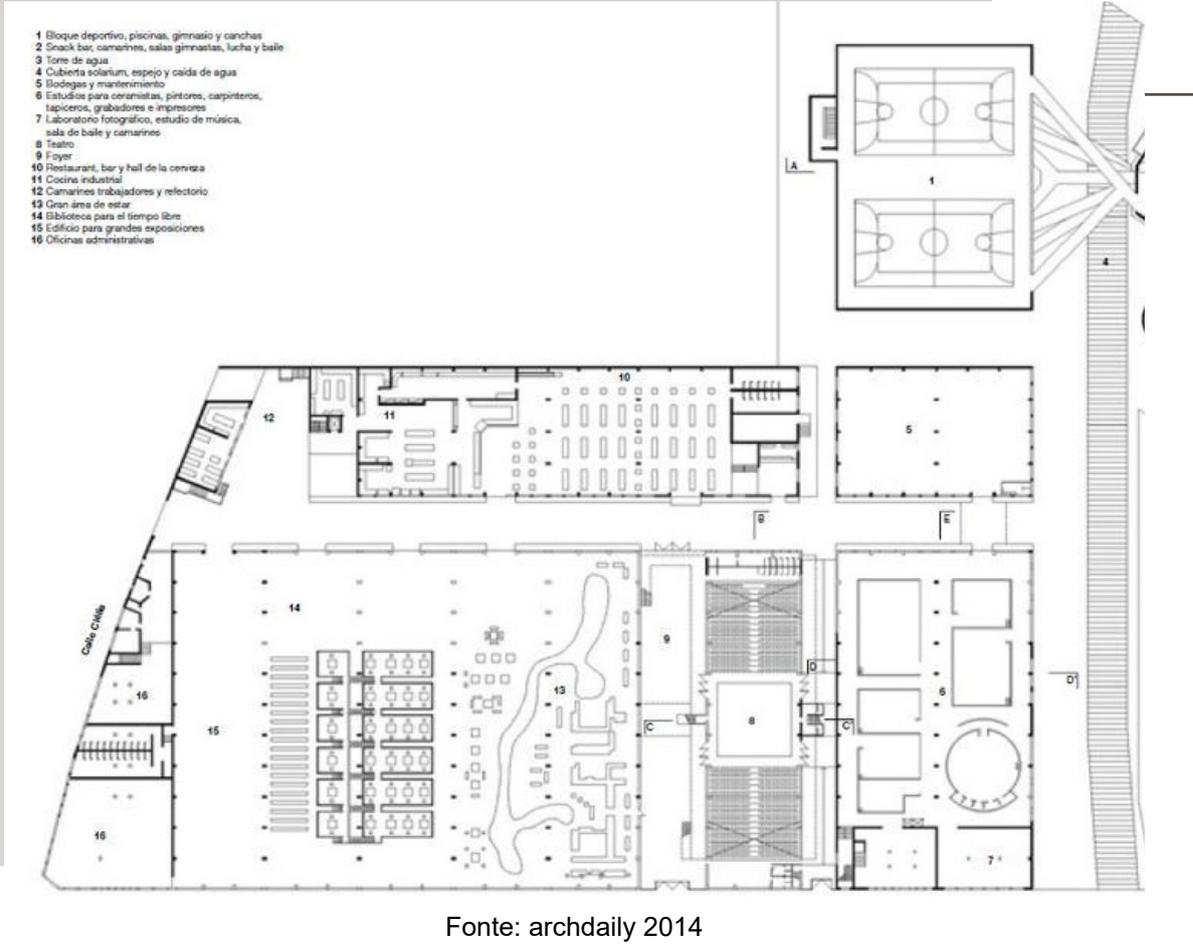
Figura 08 – Solução para permanecimento do córrego em Sesc Pompeia



Fonte: archdaily 2014

As torres apresentadas anteriormente comportam mini ginásios esportivos, piscinas e outras atividades pertinentes aos programas do Sesc (ver figura 09 – Planta baixa Sesc Pompeia). A torre mais larga tem cinco pavimentos com pé direito de 8,60 metros, para as atividades físicas que demandam maior espaço livre. Sua estrutura é de vão livre interno, com paredes portantes no perímetro da edificação, sem a presença de divisórias internas. Já a torre mais estreita atende às outras funções do SESC, e tem doze pavimentos com pé direito de 4,30 metros, de forma que a cada dois pavimentos é conectada por passarelas em formas de “V” e “Y” entre os dois prédios (VIVADÉCOR, 2017).

Figura 09 – Planta baixa Sesc Pompeia



O conceito de praça no Brasil é atribuído, principalmente, ao conceito de ágora grega. A qual deve-se ser um local privilegiado de encontros e de realizações democráticas livres na cidade. No entanto, ao se projetar uma edificação com um espaço livre dentro de seu terreno, não necessariamente ele poderá ser chamado de “praça”. Para isso, de acordo com Wisnik, esse espaço deverá atender às características necessárias para tal feito. Ele deve, dessa forma, desprender-se do conceito de tratar os interesses públicos como se fossem privados, caso contrário ele será apenas mais uma “praça” gradeada. Essa problemática é pertinente em nossa sociedade, e ainda de acordo com o autor, essas práticas remontam ao período colonial e permanecem na nossa sociedade atual.

Wisnik cita ainda que são poucas exceções de espaços privados que geram verdadeiro valor público para a cidade. Como exemplo temos o Parque Ibirapuera e os edifícios-praça Sesc Pompeia, Centro cultural de São Paulo e ainda o vão livre do Masp.

Lina Bo Bardi utilizou-se de técnicas para gerar essa sensação de pertencimento e integração do espaço privado ao espaço público. Por exemplo, os corredores de acesso

aos galpões e torres são em paralelepípedo tradicional, remetendo às ruas públicas (ver figura 10 – Corredores de acesso em Sesc Pompeia); as portas de acesso principais são largas e altas, quase como pórticos de acesso; bancos e mesas estão dispostas por todo o perímetro do projeto; e o deck/praça do projeto é convidativo, amplo e acolhedor.

Figura 10 – Corredores de acesso em Sesc Pompeia



Fonte: archdaily 2014



DIRETRIZES PROJETUAIS A SEREM ADOTADAS:

Sesc Pompeia apresenta diversas diretrizes a serem adotadas. A primeira diretriz, e mais importante, é a relação de espaço público/privado, admiravelmente apresentada por Lina Bo Bardi. As soluções projetuais do Sesc serão aplicadas no Centro de ensino do Ceará a fim de garantir um espaço de qualidade que gere pertencimento público aos visitantes.

A segunda a ser aplicada será a análise volumétrica marcante presente no Sesc, que será utilizada no Centro de ensino do Ceará de forma a criar uma volumetria consistente e introduzida dentro do contexto da cidade.

3.3 NINNA HUB

APRESENTAÇÃO:

O NINNA HUB localiza-se em Fortaleza – Ceará (ver figura 11 – Ninna HUB), implantado em uma área de 900m², tem localização privilegiada e estratégica, situando-se no centro da cidade. O projeto é do escritório Alesson Matos Arquitetos que foi idealizado no ano de 2019.

Figura 11 – Ninna HUB



ALESSON MATOS ARQUITETOS ■

Fonte: Alesson Matos Arquitetos

ENTORNO E VOLUMETRIA:

O edifício tem implantação privilegiada (ver figura 12 – Localização Ninna HUB em Fortaleza), situando-se no centro da cidade de Fortaleza, provido de transporte público e situado dentro da ZEDUOS – CENTRO trecho 1, responsável pelo apoio a parques tecnológicos e criativos da cidade. Além disso, o terreno da edificação é um lote de esquina, tangente a uma via arterial I, Av. Dom Manoel, um dos importantes trajetos Norte/Sul da cidade, proporcionando destaque para as fachadas da edificação.

Figura 12 – Localização Ninna HUB em Fortaleza



Fonte: Elaborado pelo autor

Por se tratar de uma reforma carregando significativo valor histórico emocional para o cliente, o arquiteto Alesson Matos, responsável pelo projeto, utilizou-se da premissa de transparecer as diferentes modificações existentes na trajetória da arquitetura anterior em uma roupagem contemporânea, utilizando-se do estilo contemporâneo (atual), integrado ao estilo moderno (antigo). Por exemplo, o que hoje em dia é mezanino, antigamente era um pregão eletrônico da bolsa de valores nordestina. Dessa forma, o projeto contempla uma escada helicoidal remetendo ao moderno, acrescentando-se um tobogã remetendo o contemporâneo e mantendo-se assim a história viva (ver figura 13 – Acessos ao mezanino).

Figura 13 – Acessos ao mezanino



Fonte: Alesson Matos Arquitetos

Da mesma maneira, em relação à volumetria, o projeto previa uma readequação da fachada sem demolição. Dessa forma, o arquiteto propôs a utilização de placas metálicas sobrepostas a fachada original, fazendo um jogo de luz e sombras ao longo do dia. Outro destaque é o acesso principal em amarelo, que é um ponto focal e marca um pórtico de entrada para a edificação. A fachada ainda não foi construída.

SOBRE O PROJETO:

O edifício possui dois pavimentos, tendo NINNA HUB no térreo (ver figura 14 – Planta baixa), o acesso principal é feito pela Av. Dom Manoel e o acesso de serviço pela rua Pero Coelho. À direita do acesso principal, observamos o setor de apresentações, compreendido por vestiários, salas mantenedoras, por um auditório para aproximadamente 80 pessoas, que pode ser integrado ao *meeting point*, gerando um palco 360°, comportando um público maior.

Figura 14 – Planta baixa



- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| 1- RECEPÇÃO / ÁREA DE EXPOSIÇÃO | 15- SALAS MANTENEDORAS |
| 2- AUDITÓRIO | 16- W.C ACESSÍVEL |
| 3- W.C MASC. | 17- ÁREA DE ARM. / BICICLET. |
| 4- HALL DE ESPERA | 18- SALA FRAMEWORK |
| 5- W.C FEMIN. | 19- SALA DE REUNIÃO PRINCIPAL |
| 6- MEETING POINT | 20- DEPÓSITO |
| 7- ÁREA DE MESAS CAFÉ | 21- ÁREA DE COWORKING |
| 8- CAFÉ (FRANQUIA) | 22- SALAS DE SPRINT |
| 9- COZINHA CAFÉ (FRANQUIA) | 23- SALAS DE REUNIÃO |
| 10- COPA | 24- SALAS DE STARTUP |
| 11- W.C GERÊNCIA EXECUTIVA | 25- COZINHA |
| 12- SALA SERVIDORES | 26- REFEITÓRIO |
| 13- AVENIDA DA INOVAÇÃO | 27- W.C FEMIN. |
| 14- SALA UNIVERSIDADE | 28- W.C MASC. |

0 1 3 5 10 20

Fonte: Alesson Matos Arquitetos

Ao centro podemos observar a “avenida principal” (ver figura 15 – Avenida principal), denominada dessa maneira por ser um longo corredor de acesso a todos os ambientes. Nela acontecem os principais pontos de interação, principalmente por fazer ligação entre o acesso principal, acesso de serviço e o setor das salas de produção. A disposição da avenida principal é mais livre, com áreas de descanso e ilhas de trabalho abertas, imprescindíveis para um projeto de HUB, que necessita de interações livres e profissionais.

Figura 15 – Setor de produção

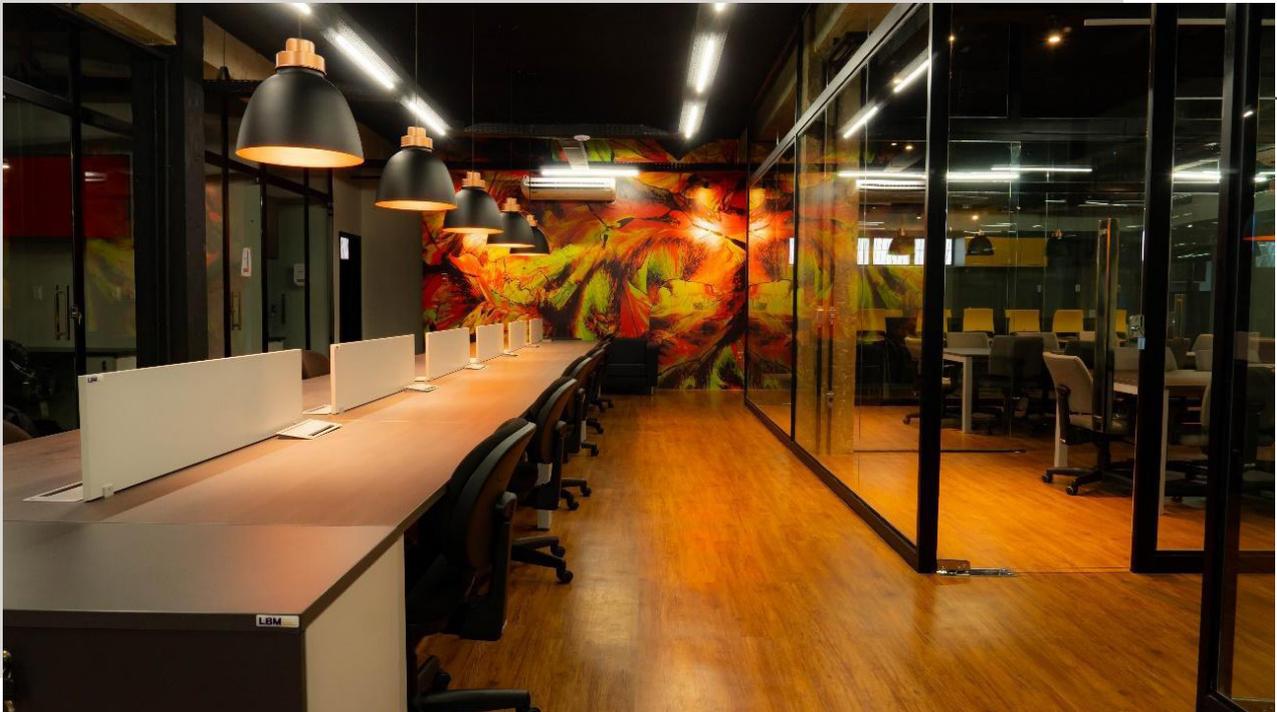


Fonte: Alesson Matos Arquitetos

À oeste do projeto observamos o setor de produção (ver figura 16 – Setor de produção), composto por salas de reunião retráteis, salas de reuniões convencionais, salas de startups, banheiros e refeitório. Além disso, as divisórias desse setor são estruturadas principalmente por peles de vidro, responsáveis pela permeabilidade tão importante retratada anteriormente para a comunicação de serviços criativos. Ademais, essa solução foi imperecível para o projeto, para que a iluminação natural pudesse adentrar no interior da edificação.

O setor *fablab*, por ser um ambiente propício a maiores ruídos, encontra-se afastado do restante dos setores, a noroeste da edificação. Sua estruturação é em ambiente coringa, com equipamentos necessários para as diferentes atividades possíveis.

Figura 16 – Setor de produção



Fonte: Alesson Matos Arquitetos

DIRETRIZES PROJETAIS A SEREM ADOTADAS:

NINNA apresenta diversas diretrizes a serem adotadas no Centro de Ensino. A primeira diretriz é o seu programa de necessidades, que será adaptado - aumentado - e dará suporte para a criação do programa de necessidades do Centro de Ensino.

A segunda diretriz será a adequação do uso das soluções de ambientes retráteis, proporcionando assim diferentes usos para um mesmo ambiente. No Centro de Ensino, essa técnica será possivelmente adotada nas salas de aula, possibilitando comportar diferentes quantidades de alunos por sala.

A terceira diretriz a ser aplicada será a permeabilidade visual entre os ambientes internos.

4. DIAGNÓSTICO



O Centro de ensino em design do Ceará está localizado no bairro da Praia de Iracema (ver figura 17 – Localização do terreno na cidade), adjacente aos bairros Centro e Meireles, compreendidos como bairros de grande relevância para economia criativa na cidade de Fortaleza-CE. Para a escolha do terreno foram levados em consideração alguns critérios abordados no referencial teórico e referenciais projetuais, bem como a análise a ser feita neste capítulo. Dentre elas estão:

- I. O estudo das regiões crescentes em economia criativa em Fortaleza/CE, apresentados no referencial teórico;
- II. Localização de fácil acesso do terreno com a cidade, de forma a conectar o Centro de ensino em design do Ceará com os outros bairros de Fortaleza. Possibilitando oportunidade de ensino sem grandes barreiras;
- III. A inserção do projeto dentro da poligonal cultural da Praia de Iracema e centro. De forma a dar suporte e complementar essas regiões.

A escolha do terreno foi definida também através da análise dos vazios urbanos. Dessa forma, fez-se entender que existiam duas possibilidades. Uma sobre o terreno próximo ao mar, na rua dos Tabajaras, com índices mais limitados. Outra, do terreno próximo ao Dragão do Mar, com índices mais amplos. Assim, optou-se pela influência dos índices e, principalmente, pela inserção na poligonal anteriormente citada.

Figura 17 – Localização do terreno na cidade

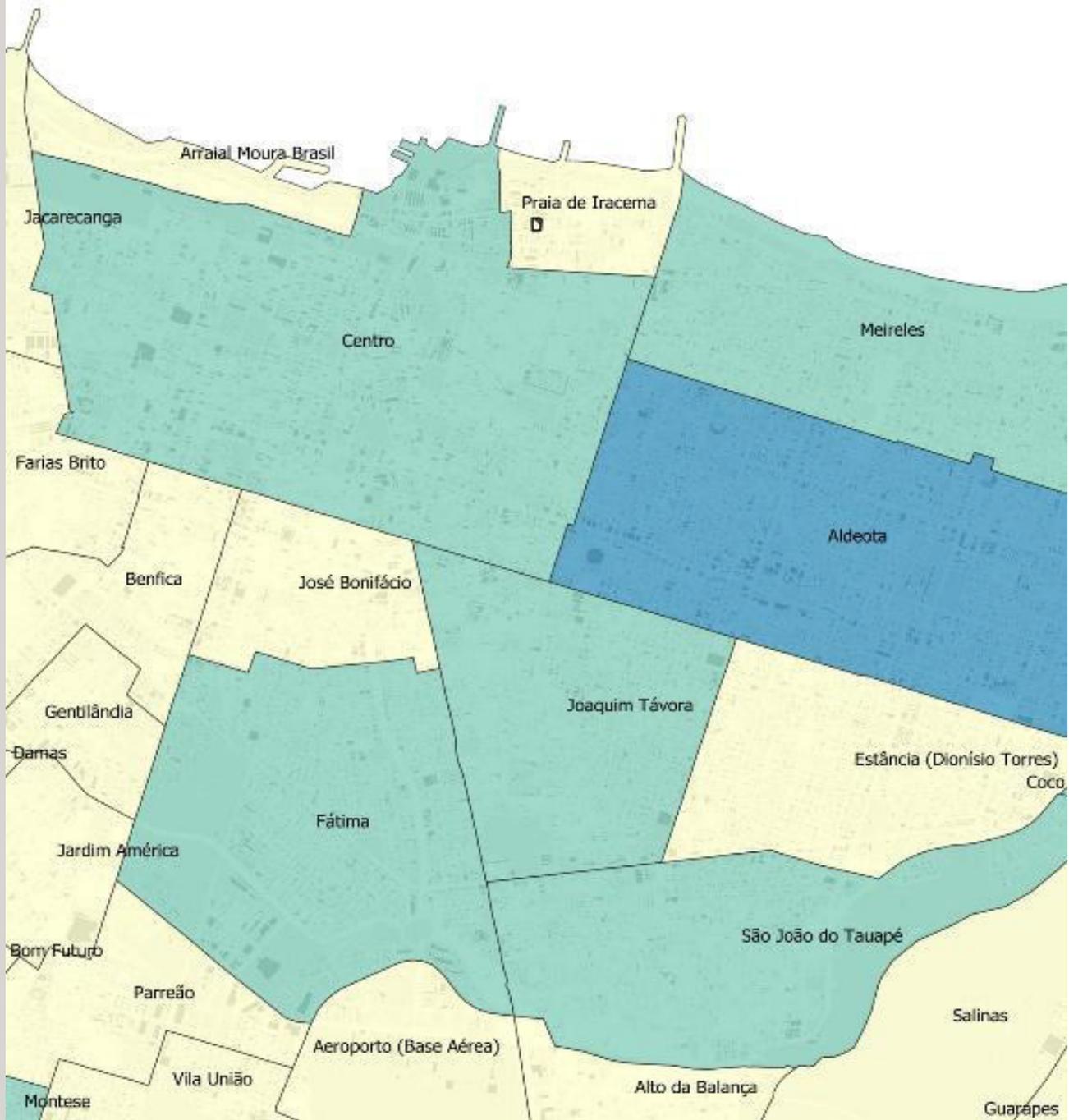


Fonte: Elaborado pelo autor

4.1 CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE INTERVENÇÃO DO SÍTIO

Praia de Iracema está localizada ao norte do estado, possui uma população de aproximadamente 3.122 habitantes (ver figura 18 – Mapa demográfico), considerado pouco denso em comparação aos bairros vizinhos Centro e Meireles, que contam com aproximadamente 28.154 e 36.943 habitantes respectivamente. Em comparativo, Aldeota possui aproximadamente 42.270 habitantes, tratando-se do 10º bairro mais populoso do estado (SEFIN/PMF, 2015).

Figura 18 – Mapa demografico



LEGENDA

- | | |
|---------------|---------------|
| Terreno | 40000 - 60000 |
| 1342 - 20000 | 60000 - 75963 |
| 20000 - 40000 | |



0 500 1000 m

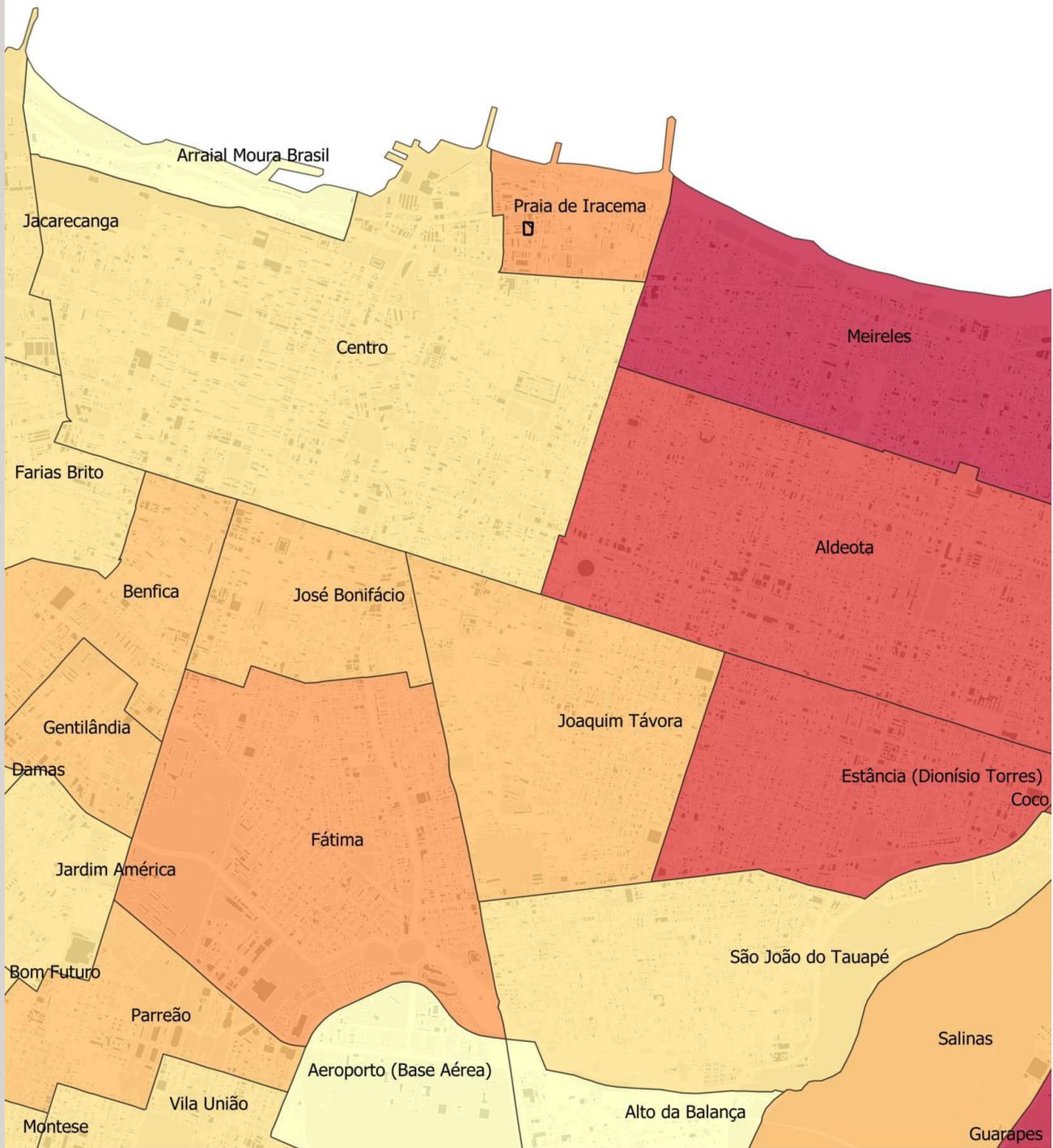


Fonte: SEFIN/PMF, 2015 – diagramação autoral

Em relação à renda média dos bairros, observamos uma pequena inversão nos parâmetros em relação aos dados populacionais apresentados anteriormente, majoritariamente entre os bairros Praia de Iracema e Centro (ver figura 19 – Mapa de renda média). Uma vez que Praia de Iracema dispõe renda média de R\$1.733,52; e o bairro Centro com apenas R\$962,3. Ainda assim, a proeminência está entre os bairros Meireles e Aldeota, com renda média de R\$3.372,86 e R\$2.670,6, respectivamente (IBGE - Censo 2010).

Sobre a escolaridade, pode-se fazer uma leitura clara do bairro Praia de Iracema e adjacências, os quais apresentam alto índice de alfabetização, todos acima de 90% (ver mapa 20 – Mapa de alfabetização). Sendo assim, somados aos índices anteriormente apresentados de população e renda média, o bairro reúne prestígio considerável para consolidação de um equipamento institucional (IBGE - Censo 2010).

Figura 19 – Mapa de renda média (R\$)



LEGENDA

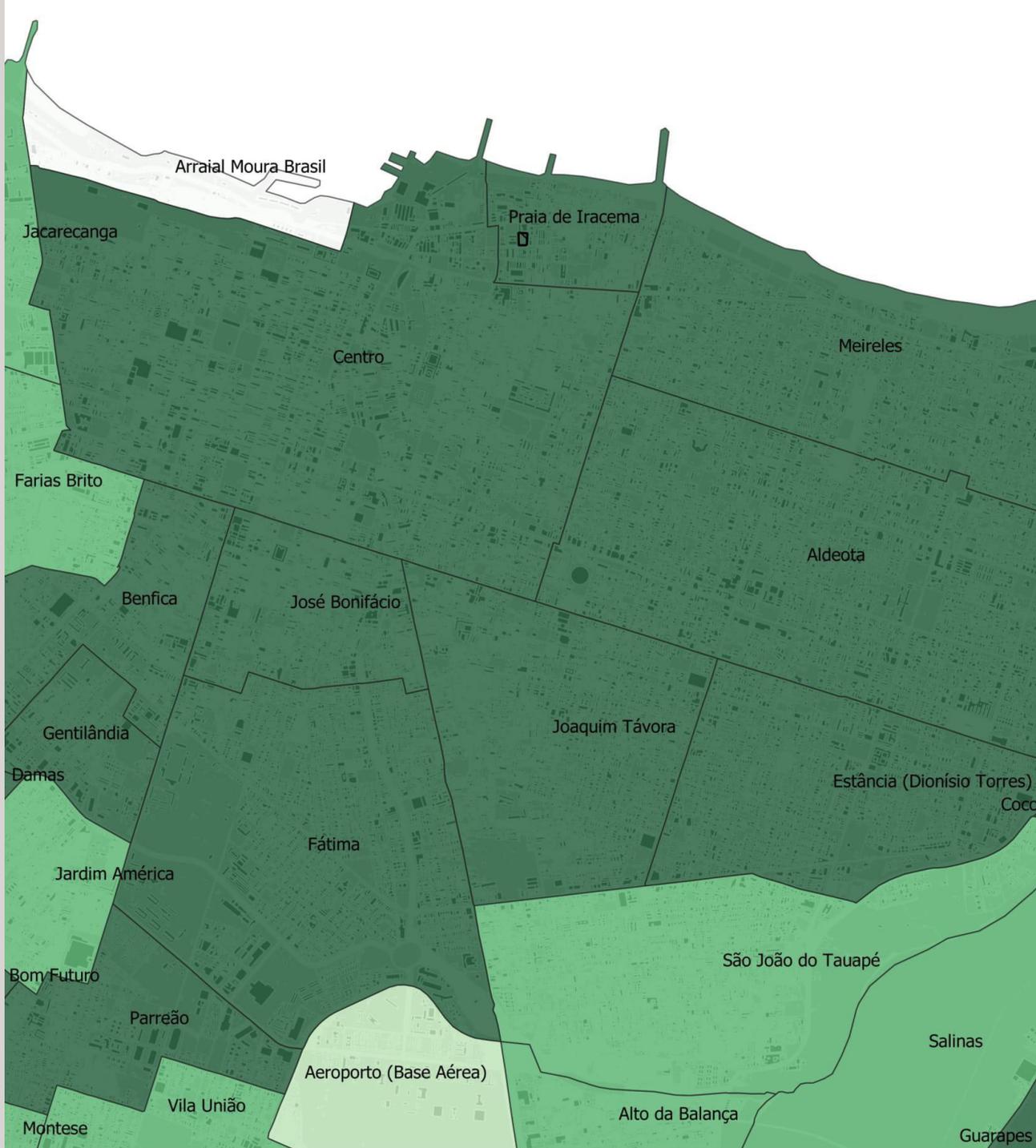
- | | | |
|------------|-------------|-------------|
| Terreno | 1000 - 1500 | 2500 - 3000 |
| 197 - 500 | 1500 - 2000 | 3000 - 3373 |
| 500 - 1000 | 2000 - 2500 | |



0 500 1000 m

Fonte: IBGE, Censo 2010 – diagramação autoral

Figura 20 – Mapa de alfabetização



LEGENDA

-  Terreno
-  77,3 - 80,0
-  80,0 - 85,0
-  85,0 - 90,0
-  90,0 - 94,7



0 500 1000 m



Fonte: IBGE, Censo 2010 – diagramação autoral

4.2 USO DO SOLO E EQUIPAMENTOS

Em relação aos usos do solo, vemos a predominância de três tipos: uso comercial, uso misto e vazios, representados na figura 21 – Uso e Ocupação. Dando assim lugar e embasamento para validação de um equipamento institucional, que agregaria à região possível consolidação de um novo uso (institucional).

Podemos observar, dessa forma, que o projeto localiza-se próximo ao centro cultural Dragão do Mar, Caixa Cultural e Porto Iracema, importantes equipamentos culturais da cidade de Fortaleza (ver figura 22 – Equipamento e assentamentos precários - Entorno). Vemos também uma possível integração entre o assentamento precário do Poço da Draga e o Centro de ensino em design do Ceará, dando oportunidade a um programa administrativo prioritário para a comunidade. Por fim, analisamos a proximidade do Centro de ensino com casas noturnas da região, as quais implementam na região atividades noturnas.

Dessa forma, tem-se a importância de um equipamento institucional qualificatório para a região, a fim de oferecer um espaço que possibilite a especialização de pessoas sem formação, recém formadas ou que busquem aperfeiçoamentos. Possibilitando também apoio aos artesãos que trabalham empiricamente com o design.

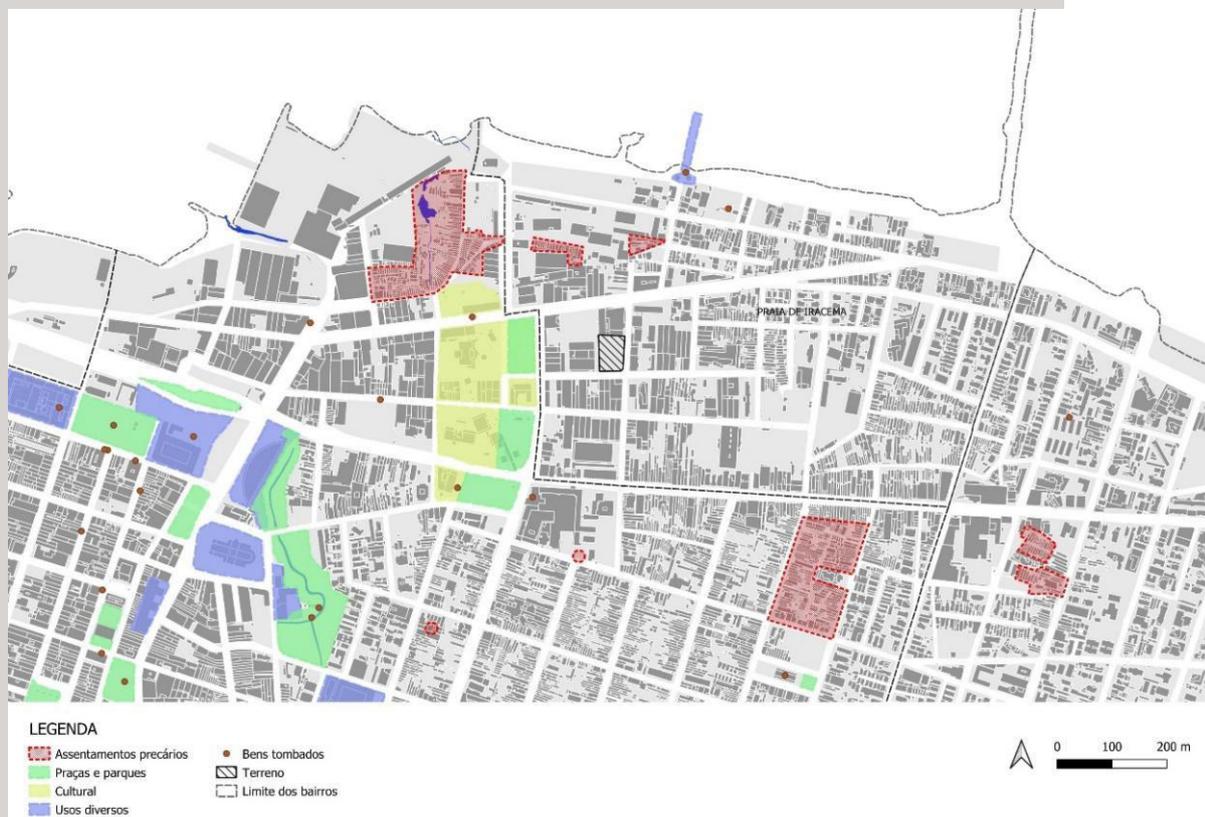
Por fim, analisamos a proximidade do espaço com os bens tombados localizados principalmente na região do centro, permitindo a análise da integração dos bens tombados com os usos culturais. Afinal, os bens tombados de Fortaleza exercem função cultural para a cidade.

Figura 21 – Uso e Ocupação



Fonte: Prefeitura de Fortaleza – diagramação autoral

Figura 22 – Equipamentos e assentamentos precários

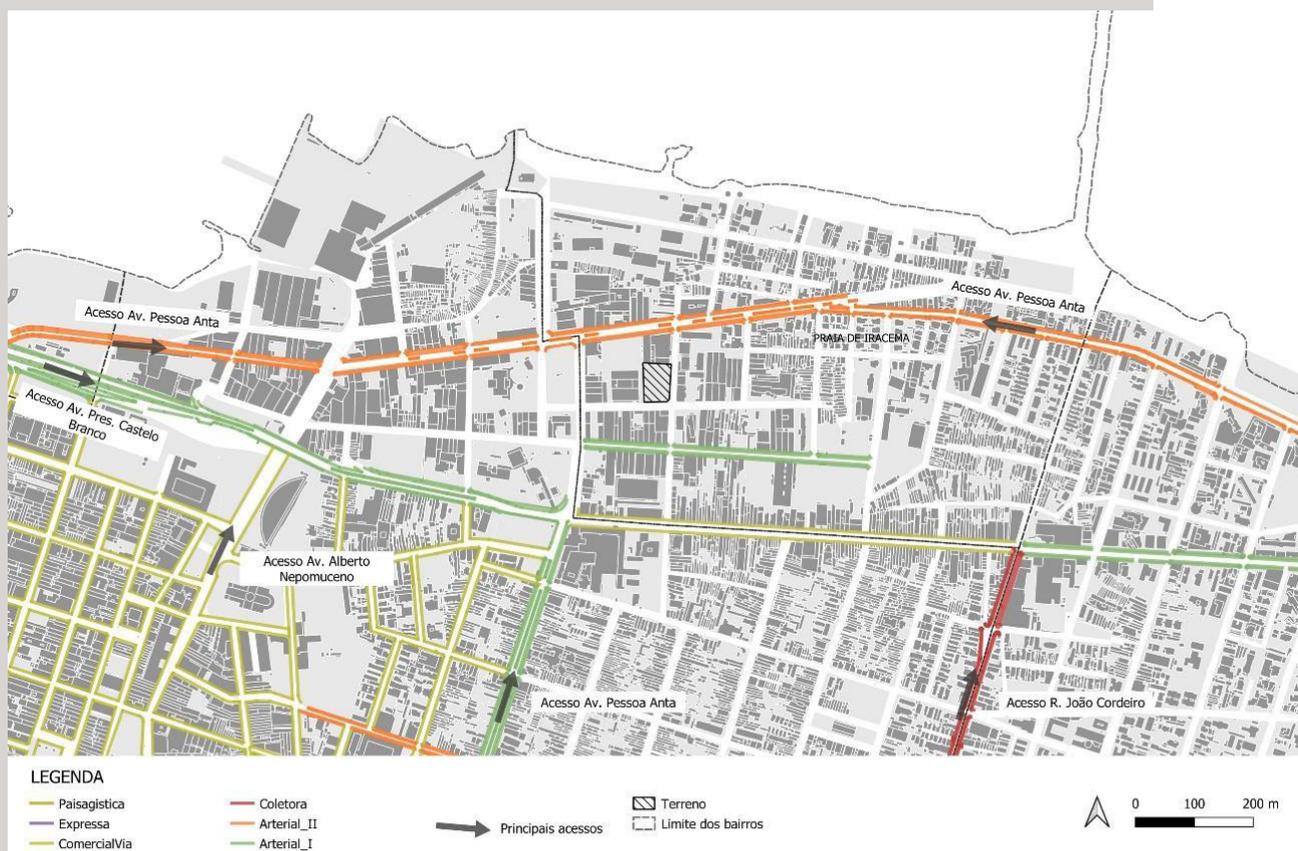


Fonte: Produzido pelo autor

4.3 SISTEMA VIÁRIO E MOBILIDADE

Em relação a hierarquia viária (ver figura 23 – hierarquia viária), observamos que o terreno é cercado de vias locais. Onde as vias de acesso principal da cidade ao terreno, indicadas por setas pretas no mapa, as quais são categorizadas como vias arteriais II (Av. Pessoa Anta), arteriais I (Av. Pres. Castelo Branco, Av. Duque de Caxias), comerciais (Av. Alberto Nepomuceno) e coletoras (R. João Cordeiro). Tendo assim vias de alto fluxo como as responsáveis por trajetos dos outros bairros para a praia de Iracema.

Figura 23 – Hierarquia viária



Fonte: LUOS – diagramação autoral

Vemos também que o bairro Praia de Iracema e adjacências são abastecidos de Estações de Compartilhamento de bicicletas (Bicicletar), no entanto, em contraponto, o sistema de ciclofaixas ainda é falho e apresenta diversas quebras de percurso (ver figura 24 – Mapa de mobilidade), sem continuidade. Forçando assim o ciclista a disputar o espaço das vias com os veículos automotores, aumentando a vulnerabilidade desse meio de transporte. Já na análise do sistema de transporte público, vemos que o bairro é abastecido por rotas e paradas de ônibus.

Em uma situação ideal, a infraestrutura de transporte público (ônibus) poderia ser integrada às ciclofaixas, garantindo assim uma mobilidade dinâmica e integrada.

Ainda de acordo com o mapa, observamos que o terreno está localizado em um ponto estratégico, próximo a quatro paradas de ônibus, uma estação Bicicletar e três bicicletários/paraciclos. Muito disso se dá para atender a demanda do Centro Cultural Dragão do Mar, que necessita dessa ampla infraestrutura por ser um polo gerador de viagens. Dessa forma, o Centro de ensino em design do Ceará já estará implantado em uma área consolidada, e provirá ampliação, adicionando possibilidades de implantação de novos modais na região.

Figura 24 – Mapa de mobilidade



Fonte: SEFIN, 2018 – diagramação autoral.

4.4 ANÁLISE LEGISLATIVA

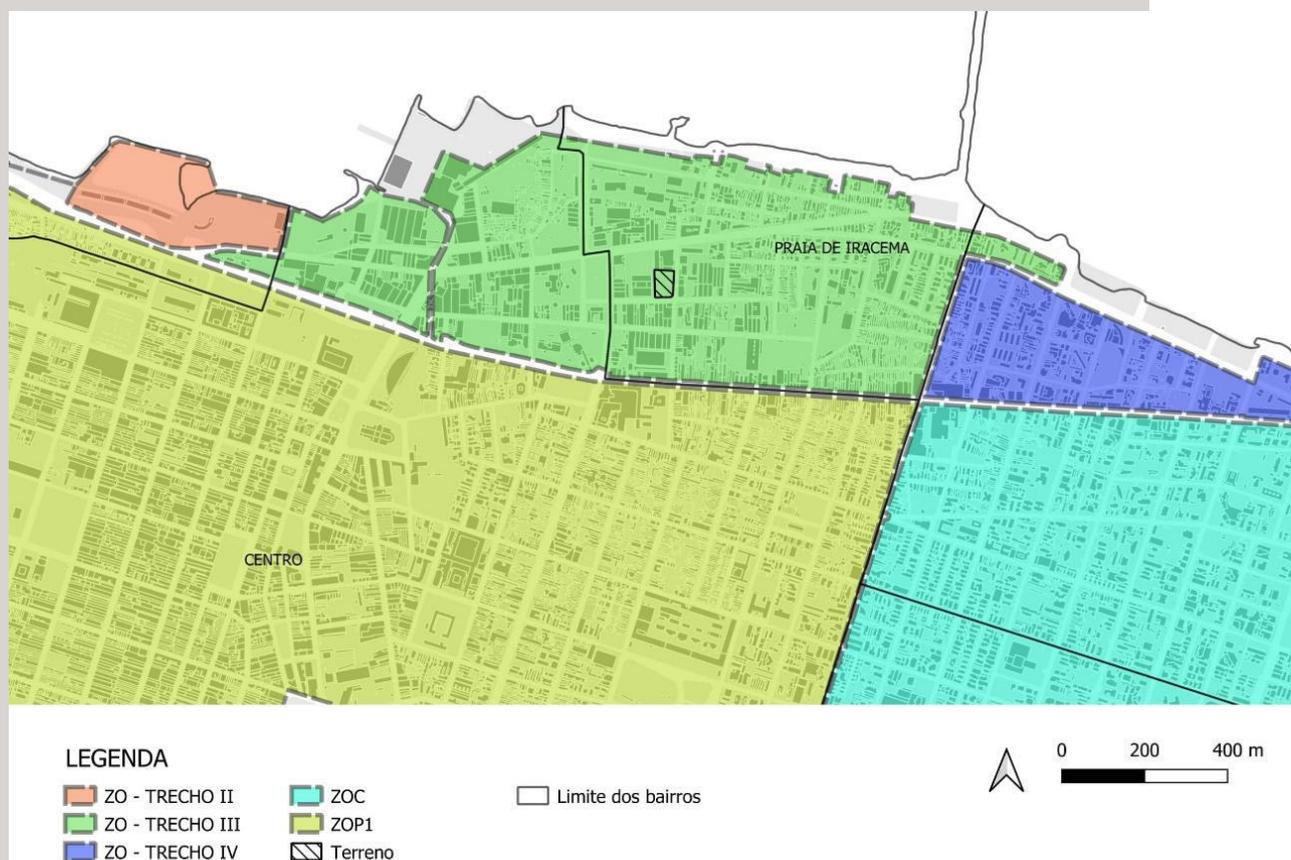
Para o estudo de adequabilidade do Centro de ensino em design do Ceará foi elaborado o passo a passo a partir da LUOS. Destrinchados a seguir:

Primeiro foi verificado que o terreno está inserido na ZO III – Praia de Iracema, dentro da subzona 1, demarcado no mapa na cor rosa (ver figura 25 – Adequabilidade: ZO III, Praia de Iracema). A zona de orla III é caracterizada por sua proximidade à faixa de praia, tipo de solo, relevância turística, e aspectos paisagísticos (LUOS). Dessa forma, a subzona 1 corresponde a parâmetros específicos:

- i. Índice de aproveitamento básico: 2,0;
- ii. Índice de aproveitamento máximo: 2,0;
- iii. Índice de aproveitamento mínimo: 0,25;
- iv. Taxa de permeabilidade: 25%;
- v. Taxa de ocupação: 60%;
- vi. Taxa de ocupação de subsolo: 60%;
- vii. Altura máxima da edificação: 48m;
- viii. Área mínima do lote: 125m²;
- ix. Testada mínima do lote: 5m
- x. Profundidade mínima do lote: 25m

Logo após a verificação, foi analisado o sistema viário de Fortaleza, e observou-se que as vias tangentes ao terreno são locais, já apresentadas anteriormente, e necessárias para a adequação do projeto com a LUOS.

Figura 25 – Adequabilidade: ZO III, Praia de Iracema



Fonte: LUOS – Adaptado pelo Autor

Ao tratar-se da classificação (ver figuras 26, 27 e 28 – Processo de análise de adequabilidade), primeiro tentou-se enquadrar o projeto no grupo de serviços, com subgrupo em prestação de serviço, na atividade de curso de artes e ofícios. Uma vez que o Centro de design do Ceará consiste em um espaço educacional integrado ao HUB, e faz mais relação com um espaço contemporâneo desconstruído do que com um espaço institucional tradicional. No entanto, essa atividade atende a uma área de, no máximo, 250m². Conforme a necessidade da área, deve-se enquadrar o programa em uma das atividades do Subgrupo Serviço de Educação – SE (LUOS, 2017).

Figura 26 – Processo de análise de adequabilidade

ANEXO 5
CLASSIFICAÇÃO DAS ATIVIDADES POR GRUPO E SUBGRUPO

GRUPO	TABELA	SUBGRUPO	
RESIDENCIAL	5.1	R	RESIDENCIAL
COMERCIAL	5.2	CV	COMÉRCIO VAREJISTA
	5.3	CA	COMÉRCIO ATACADISTA E DEPÓSITOS
	5.4	INF	INFLAMÁVEIS
	5.5	CSM	COMÉRCIO E SERVIÇOS MÚLTIPLOS
SERVIÇOS	5.6	H	HOSPEDAGEM
	5.7	PS	PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS
	5.8	SAL	SERVIÇOS DE ALIMENTAÇÃO E LAZER
	5.9	SP	SERVIÇOS PESSOAIS
	5.10	SOE	SERVIÇOS DE OFICINA E ESPECIAIS
	5.11	SE	SERVIÇOS DE EDUCAÇÃO
	5.12	SS	SERVIÇOS DE SAÚDE
	5.13	SUP	SERVIÇOS DE UTILIDADE PÚBLICA
	5.14	SB	SERVIÇOS BANCÁRIOS E AFINS

Fonte: LUOS

Figura 27 – Processo de análise de adequabilidade

ANEXO 5 - CLASSIFICAÇÃO DAS ATIVIDADES POR GRUPO E SUBGRUPO GRUPO: SERVIÇOS
TABELA 5.7 SUBGRUPO – PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS - PS

CÓDIGO	ATIVIDADE	CLASSE PS	PORTE m ² (obs.1)	Nº MÍNIMO DE VAGAS DE ESTACIONAMENTO
74.99.37	Serviços de reprografia e microfilmagem - gráfica rápida (cópias, plotagens, impressões em pequenos e grandes formatos etc.).	1	Até 250	Dispensado.
		2	251 a 1000 (obs.9)	1 vaga / 100 m ² A.C.C.
74.99.38	Cartórios.	1	Até 250	Dispensado.
		2	251 a 1000	1 vaga / 100 m ² A.C.C.
		PGV1	Acima de 1000	Será definido pelo RIST.
74.99.39	Tingimento e estampania ("silk-screen", serigrafia, bordados, etc.).	1	Até 250	Dispensado.
		2	251 a 1000 (obs.13)	1 vaga / 100 m ² A.C.C.
74.99.40	Confecções de carimbos.	1	Até 250	Dispensado.
		2	Acima de 250.	1 vaga / 100 m ² A.C.C.
80.99.34	Cursos de música.	1	Até 250 (obs.10)	Dispensado.
80.99.36	Curso de artes e ofícios.	1	Até 250 (obs.10)	Dispensado.
89.00.00	Prestação de serviços não especificados.	1	Até 250	Dispensado.
		2	251 a 500	1 vaga / 100 m ² A.C.C.
		3	Acima de 500	
91.11.10	Atividades de organizações empresariais e patronais.	1	Até 250	Dispensado.
		2	251 a 1000	1 vaga / 100 m ² A.C.C.
		PGV1	Acima de 1000	Será definido pelo RIST.

Fonte: LUOS

Figura 28 – Processo de análise de adequabilidade

LEGENDA					
A.T.	Área do Terreno	A.C.C.	Área de Construção Computável	PE	Projeto Especial
A.U.	Área Útil, excluída a área destinada a estacionamento	PGV	Polo Gerador de Viagens	EIV	Estudo de Impacto de Vizinhança.

OBSERVAÇÕES	
1	Refere-se a área construída, excluída a área destinada ao estacionamento.
9	Acima dessa área, enquadrar como outra atividade do mesmo Subgrupo: código 74.15.21 - Empresa Comercial, Serviços, industrial (Unidade Administrativa - Escritório).
10	Acima dessa área, enquadrar em uma das atividades do Subgrupo Serviço de Educação - SE.
13	Acima dessa área, enquadrar em uma das atividades do Subgrupo Indústria Adequada ao Meio Urbano - IA.

Fonte: LUOS

Sendo assim, o Centro de ensino em design do Ceará adequou-se ao grupo de serviços, com subgrupo em serviços de educação, na atividade de ensino técnico-profissional e Tecnológico (Escola profissionalizante) (ver figura 29 - Atividade e classificação). Restando apenas a classificação junto ao porte, que pode tanto ser classificado em PGV1, quanto na classe 1, de acordo com o porte a ser avaliado posteriormente (LUOS,2017).

Concluimos dessa forma o estudo de adequabilidade com a adequação dos usos ao sistema viário, e analisamos que tanto a classe 1, quanto o PGV1 apresentam índices adequados para inserção do programa de necessidades (ver figura 30 - Adequação ao sistema viário).

Figura 29 – Atividade e classificação



Prefeitura Municipal de Fortaleza

ANEXO 5 - CLASSIFICAÇÃO DAS ATIVIDADES POR GRUPO E SUBGRUPO GRUPO: SERVIÇOS

TABELA 5.11 SUBGRUPO – SERVIÇOS DE EDUCAÇÃO - SE

CÓDIGO	ATIVIDADE	CLASSE SE	PORTE m ² (obs.1)	Nº MÍNIMO DE VAGAS DE ESTACIONAMENTO
73.10.50	Pesquisa e desenvolvimento das ciências físicas e naturais.	2PE-EIV	Qualquer (obs.2)	Será objeto de estudo.
80.10.01	Centro integrado de educação e saúde (creche, escola, posto).	2PE-EIV	Qualquer (obs.2)	Será objeto de estudo.
80.13.60	Creche.	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	
80.14.40	Escola de Educação Infantil - Pré-escola.	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	
80.15.20	Ensino Fundamental (1º Grau).	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	
80.20.90	Ensino Médio (2º Grau).	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	
80.22.50	Ensino Fundamental e Médio (1º e 2º Graus).	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	
80.30.00	Ensino à Distância - Graduação, Pós-graduação, Extensão e outros (setor administrativo e polo de apoio presencial).	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	
80.33.00	Educação Superior (Graduação e Pós-graduação).	2PE-EIV	Qualquer (obs.2)	Será objeto de estudo.
80.96.90	Ensino técnico-profissional e Tecnológico (Escola Profissionalizante).	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	
80.96.91	Ensino profissional ligado a indústria e ao comércio. (escola profissionalizante).	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	
80.99.33	Curso de idiomas.	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	
80.99.38	Curso Preparatório (pré-vestibular, concursos e outros).	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	
80.99.39	Educação especial para pessoas com deficiência, transtornos do desenvolvimento ou altas habilidades.	1	Até 1000 (obs.2)	1 vaga /100 m ² A.C.C.
		PGV1	1001 a 2500 (obs.2)	Será definido pelo RIST.
		PGV2-EIV	Acima de 2500 (obs.2)	

LEGENDA

A.T.	Área do Terreno	A.C.C.	Área de Construção Computável	PE	Projeto Especial
A.U.	Área Útil, excluída a área destinada a estacionamento	PGV	Polo Gerador de Viagens	EIV	Estudo de Impacto de Vizinhança.

OBSERVAÇÕES

1	Refere-se a área construída, excluída a área destinada ao estacionamento.	2	Exige a apresentação do EIV, acima de 2.500m ² de área construída ou 600 alunos por turno.
---	---	---	---

Fonte: LUOS

Figura 30 – Adequação ao sistema viário

Prefeitura Municipal de Fortaleza

ANEXO 8 - NORMAS E ADEQUAÇÃO DOS USOS AO SISTEMA VIÁRIO / ANEXO 8.1 - ADEQUAÇÃO DOS USOS AO SISTEMA VIÁRIO

TABELA 8.11 - GRUPO SERVIÇO - SUBGRUPO SERVIÇOS DE EDUCAÇÃO - SE

CLASSE	VIA EXPRESSA				VIA ARTERIAL I				VIA ARTERIAL II				VIA COLETORA				VIA COMERCIAL				VIA LOCAL									
	USO	RECUOS (m)			NORMAS Anexo 8.2	USO	RECUOS (m)			NORMAS Anexo 8.2	USO	RECUOS (m)			NORMAS Anexo 8.2	USO	RECUOS (m)			NORMAS Anexo 8.2	USO	RECUOS (m)			NORMAS Anexo 8.2					
		FT	LT	FD			FT	LT	FD			FT	LT	FD			FT	LT	FD			FT	LT	FD		FT	LT	FD		
1	A	10	5	5	3/15/7	A	10	5	5	2/15/7	A	7	3	3	2/15/7	A	7	3	3	2/15/7	A	7	3	3	3/15/7	A	7	3	3	2/15/7
2PE	SERÁ OBJETO DE ESTUDO																													
PGV1	A	10	10	10	3/14/5/7	A	10	10	10	2/14/5/7	I	-	-	-	16	A	10	10	10	2/14/5/7	A	10	10	10	3/14/5/7	A	10	10	10	2/14/5/7
PGV2	A	10	10	10	3/14/5/7	A	10	10	10	2/14/5/7	I	-	-	-	16	A	10	10	10	2/14/5/7	A	4	10	10	3/14/5/7	A	4	10	10	2/14/5/7

LEGENDA	
PE	Projeto Especial
PGV	Polo Gerador de Viagens
OE	Será Objeto de Estudo

NORMAS	
2	Ao pavimento térreo é permitido reduzir os recuos laterais até encostar nos confinantes (vizinhos), respeitados os recuos de frente e fundos, a taxa de ocupação, o índice de aproveitamento, a taxa de permeabilidade da zona e as condições mínimas de ventilação e iluminação dos compartimentos e ao disposto no Art. 1301 da Lei nº 10.406/2002 - Código Civil Brasileiro. Neste caso o nível da laje de cobertura não poderá ultrapassar a cota de 5,50m (cinco metros e cinquenta centímetros), contados do nível mais baixo do passeio por onde existe acesso. Esta Norma não se aplica aos imóveis inseridos nas Zonas de Interesse Ambiental e para Zona de Orla - Trecho VI - Cais do Porto.
3	Aos dois primeiros pavimentos é permitido reduzir os recuos laterais até encostar nos confinantes (vizinhos), respeitados os recuos de frente e fundos, a taxa de ocupação, o índice de aproveitamento, a taxa de permeabilidade da zona e as condições mínimas de ventilação e iluminação dos compartimentos e ao disposto no Art. 1301 da Lei nº 10.406/2002 - Código Civil Brasileiro. Neste caso o nível do teto do 2º (segundo) pavimento não poderá ultrapassar 8,50m (oito metros e cinquenta centímetros), contados do nível mais baixo do passeio por onde existe acesso. Esta Norma não se aplica aos imóveis inseridos nas Zonas de Interesse Ambiental e para Zona de Orla - Trecho VI - Cais do Porto.
4	Deverá ter área própria para carga e descarga, observando o disposto nos Anexos 8.1 e 8.2.
5	Deverá ter área apropriada para embarque e desembarque de passageiros interna ao lote e dimensionada de acordo com o subgrupo de atividade, de forma a não prejudicar a operação da via. Ficam dispensadas desta norma os Subgrupos Hospedagem, Educação e Saúde com área construída total de até 250m².
7	Deverá ter projeto especial de segurança de pedestres.
16	Em relação aos recuos e normas, atender ao disposto no Artigo 65.

Fonte: LUOS

A respeito do zoneamento de Zonas Especiais (ver figura 31 – Zoneamento), o terreno é circundado por Zonas Especiais de Interesse Social 1 (ZEIS I), Zonas Especiais de Interesse Social 3 (ZEIS III), Zonas Especiais de Preservação do Patrimônio Paisagístico, Histórico, Cultural e Arqueológico (ZEPH Centro) e as Zonas Especiais de Dinamização Urbanística e Socioeconômica (ZEDUOS). Definidas de acordo com a lei complementar N° 236 (LUOS):

ZEIS 1 – Assentamentos precários desordenados em áreas públicas ou particulares, concebidos por populações de baixa renda;

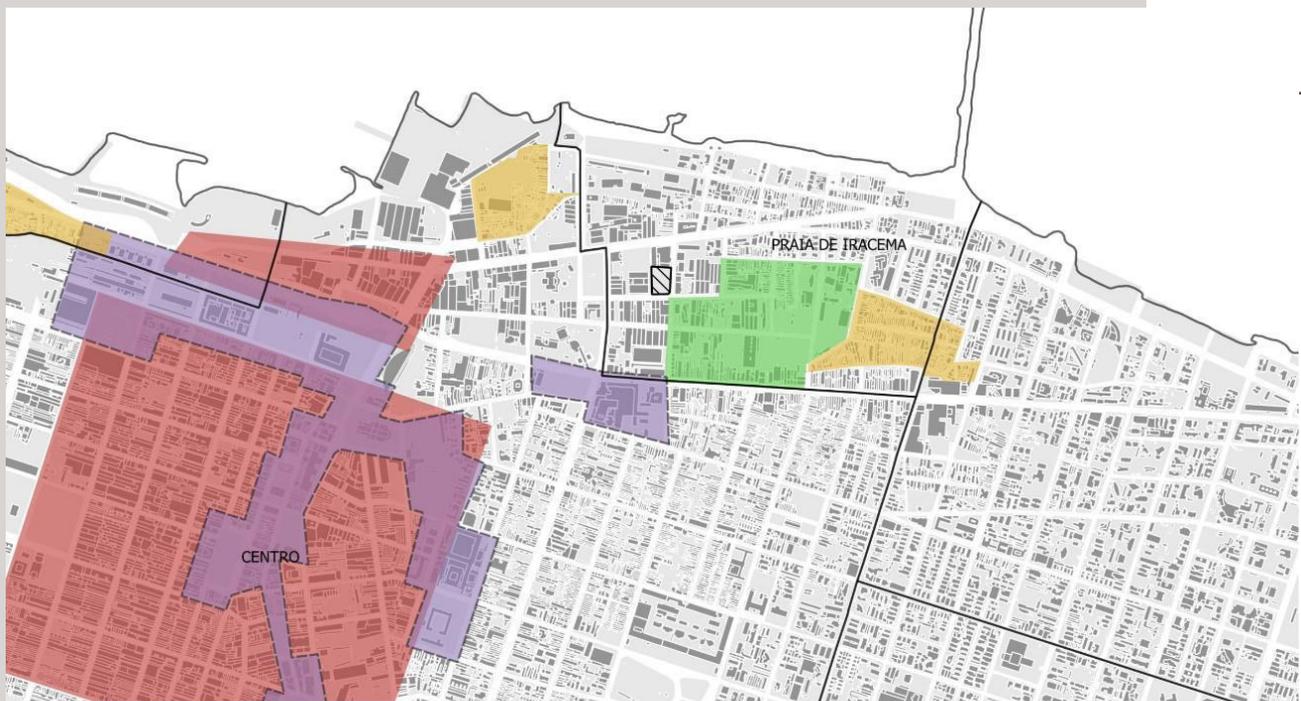
ZEIS 3 – Áreas com terrenos subutilizados e não edificados, dotados de infraestrutura destinadas a implantação de habitações de interesse social;

ZEPH CENTRO – Área com localização privilegiada, dotada de infraestrutura, com relevância histórica e arquitetônica para a cidade. Visa a revitalização estimulando os usos residenciais, de lazer, saúde, comercial e serviços. Apresenta também incentivos fiscais para atividades econômicas de economia criativa.

Destaca-se também, a proximidade do terreno com a ZEDUOS – Centro – trecho II (zona especial de dinamização urbanística e socioeconômica), que se caracteriza por ampla disposição de infraestrutura e relevância histórica e arquitetônica. Priorizando os usos residencial, para lazer, saúde e educação, além do comércio e serviço já consolidados na zona (LUOS).

Além disso, a ZEDUOS – Centro – trecho II, dispõe do “Programa de Apoio a Parques Tecnológicos e Criativos de Fortaleza (PARQFOR): Área com incentivos fiscais para atividades econômicas ligadas à tecnologia e à economia criativa. Lei Complementar nº 205/2015” (LUOS).

Figura 31 – Zoneamento



LEGENDA

- | | |
|------------------------|--------------------|
| ZEIS 1 - ZEIS OCUPAÇÃO | ZEDUS |
| ZEIS 3 - ZEIS VAZIOS | Terreno |
| ZEPH CENTRO | Limite dos bairros |



Fonte: LUOS – Adaptado pelo autor

4.5 TERRENO

O terreno está inserido no bairro da Praia de Iracema e possui área total de aproximadamente 2.950 m², com frentes para as ruas Senador Almiro e Dragão do Mar. Tendo como principais vias de acesso às avenidas Pessoa Anta, Pres. Castelo Branco, Duque de Caxias, Alberto Nepomuceno e a rua João Cordeiro (ver figura 32 - Levantamento esquemático do terreno). Está localizado a aproximadamente 100 metros do Centro Cultural Dragão do Mar e Porto Iracema, e a 200 metros da Caixa Cultural. Permitindo assim a inserção à poligonal cultural da região, e possibilitando um programa administrativo a integrar atividades complementares aos equipamentos.

Está inserido também próximo às casas de show Órbita Bar, Complexo Armazém, Boate Dona Santa e Music Box. Conquistando visibilidade por parte dos jovens e possibilitando a inserção de um programa administrativo noturno, visto que seus arredores estarão repletos de atividades complementares. As atividades noturnas a serem implantadas podem ir desde palestras a eventos comemorativos, uma vez que o programa de necessidades abrangerá salas multiuso para atender às diversas atividades solicitadas.

Desta forma, faz-se entender que um Centro de ensino em design será bem-vindo na região, uma vez que ampliará a infraestrutura cultural e de lazer já presentes no bairro.

Na observação do terreno, podemos constatar, principalmente, que ele encontra-se subutilizado, com passeios deteriorados e vegetações limitando o espaço das caçadas (ver figuras 33, 34, 35 e 36 - Vistas do terreno).

No interior, de acordo com a planta baixa esquemática apresentada, o terreno dispõe de 9 árvores, sendo 8 delas nins indianos e um ipê de grande porte. Para o projeto, serão retidas os nins indianos e mantido o ipê. Contudo, será elaborado posteriormente um estudo paisagístico que contemple melhor as vegetações nativas remanescentes do Ceará, e o ipê integrado ao partido arquitetônico.

A topografia do terreno é sutil, de aproximadamente dois metros de desnível, e tem ventos afluindo principalmente do sudoeste, com brisas marítimas no nordeste.

Figura 32 – Levantamento esquemático do terreno



LEGENDA

 Veg. a ser mantida

 Veg. a ser retirada

 Visadas do terreno

 Recuos

 Curvas de nível

 Terreno

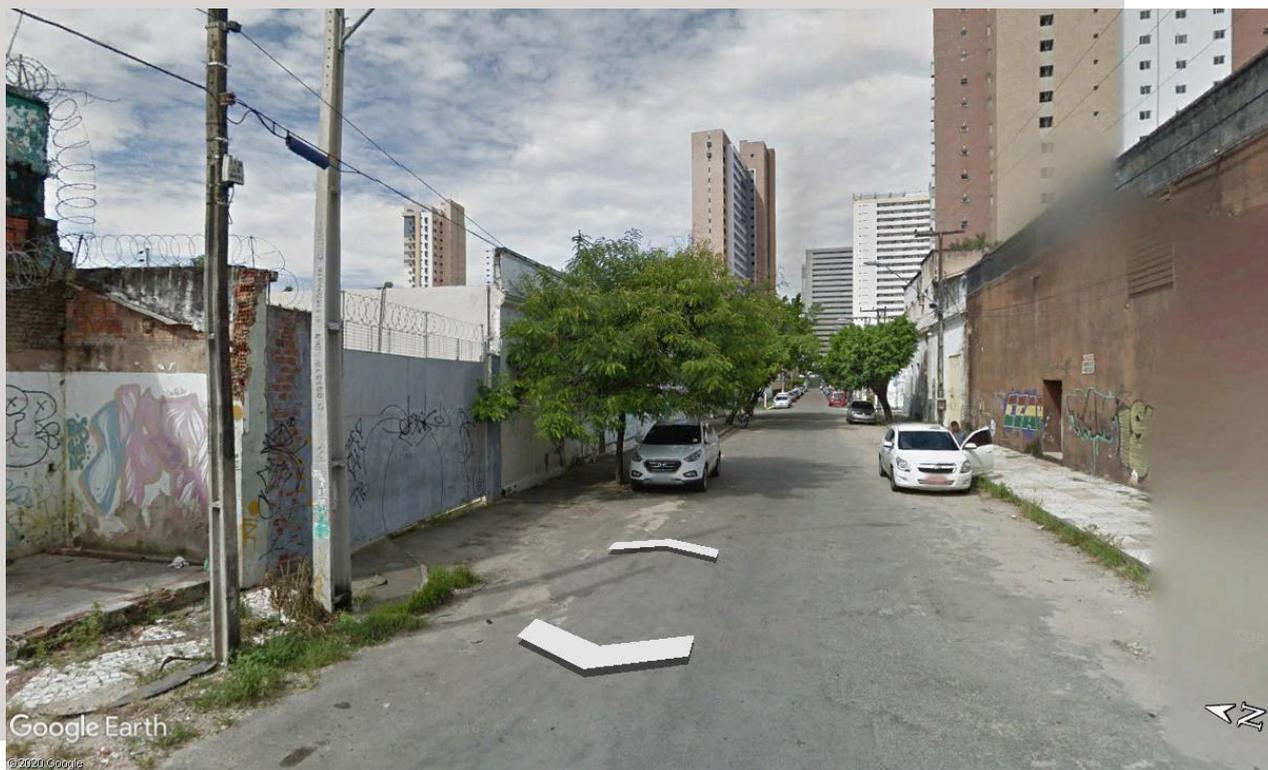


0 10 20 m



Fonte:Elaborrado pelo autor

Figura 33 – Visada 01



Fonte: Google Earth

Figura 34 – Visada 02



Fonte: Google Earth

Figura 35 – Visada 03



Fonte: Google Earth

Figura 36 – Visada 04



Fonte: Google Earth

5. PROJETO DE INTERVENÇÃO





Neste capítulo encontram-se as diretrizes projetuais, programa de necessidades, dimensionamento, partido arquitetônico, conceitos e premissas e projeto finalizado, com pranchas técnicas, imagens 3D e diagramas, partindo do princípio do contexto apresentado. De forma a dar suporte para pessoas sem formação, recém formadas ou que busquem aperfeiçoamento na disciplina de design. Fortalecendo também o reconhecimento do design nordestino por sua própria população.



5.1 PROGRAMA DE NECESSIDADES

A elaboração do programa de necessidades se deu a partir da análise do estudo de caso apresentado: Ninna HUB e análise dos projetos referenciais: Centro de inovação UC e Sesc Pompeia. De modo a compreender a relação HUB/ensino e ambiente privado/público, respectivamente. Também, de acordo com os levantamentos da região obtidos através do diagnóstico e atrelados aos conceitos das metodologias das escolas apresentados no referencial teórico.

Segundo a análise feita acerca do estudo de caso apresentado de Ninna HUB, um núcleo de inovações e novos negócios acelerados deve apresentar principalmente salas de reunião, auditórios, área coworking, sala de sprint, sala de startup, refeitório.

Já com relação ao estudo referencial do Sesc Pompeia, observamos que a promoção de sensações de pertencimento entre ambientes internos e externos devem conter, principalmente, corredores amplos, espaços livres (praças ou não) de fácil acesso, grandes aberturas, espaços para apresentações ao ar livre e áreas de lazer.

Por fim, durante a análise do Centro de inovação UC, observamos que o programa é repleto de soluções para integrar um projeto inovador ao uso institucional. Para isso deve-se incluir ao projeto, principalmente, setor administrativo, auditórios, espaços livres, poucas divisórias (permitindo novas conformações de acordo com o uso) e permeabilidade visual entre os ambientes.

Sendo assim, a conformação dos ambientes é definida por: setor cultural, setor administrativo, setor FAB LAB e setor institucional integrado a um HUB e espaço coworking.

Destrinchadas no fluxograma:

5.2 DIMENSIONAMENTO

Na tabela a seguir observa-se os ambientes adequados e pré-dimensionados para o programa de necessidades do Centro de ensino em design do Ceará. Na cor azul vemos os ambientes do setor cultural, no amarelo os ambientes do setor administrativo, no verde os ambientes do setor fab lab e no laranja os ambientes do setor insitucional.

Tabela 01 - Ambientes setor cultural

AMBIENTE	QUANTIDADE	ÁREA	DESCRIÇÃO
Foyer	01	100m ²	Área de transição e de espera entre os ambientes de eventos
Auditório 01	01	60m ²	-
Auditório 02	01	30m ²	Possibilidade de integração entre os dois auditórios
Área de mesas	02	40m ²	-
Café	01	35m ²	
Banheiros	02	10m ²	Banheiros masculino, feminino e acessível
DML	02	4m ²	-
Depósito	02	10m ²	-
Vestiário Masc.	01	13m ²	-
Vestiário Fem.	01	13m ²	-
Palco de Eventos	01	30m ²	-
Restaurante	01	30m ²	-
Cozinha	01	15m ²	-
Depósito de Frios	01	10m ²	-
Depósito Geral	01	8m ²	-

Fonte: Elaborado pelo autor

Tabela 02 - Ambientes setor administrativo

AMBIENTE	QUANTIDADE	ÁREA	DESCRIÇÃO
Sala administrativa	01	30m ²	-
Direção design gráfico	01	20m ²	-
Direção design de moda	01	20m ²	-
Direção design de interiores	01	20m ²	-
Coordenação de eventos	01	20m ²	-
Marketing	01	20m ²	-
Tesouraria	02	20m ²	-
Secretaria	02	10m ²	-
Manutenção	01	13m ²	-

Fonte: Elaborado pelo autor

Tabela 03 - Ambientes setor fab lab

AMBIENTE	QUANTIDADE	ÁREA	DESCRIÇÃO
Sala de oficina multiuso	01	40m ²	-
Sala de oficina gráfica	01	40m ²	-
Sala de oficina de moda	01	40m ²	-
Sala de oficina de interiores	02	40m ²	-
Área de descanso	01	35m ²	-

Fonte: Elaborado pelo autor

Tabela 04 - Ambientes setor institucional

AMBIENTE	QUANTIDADE	ÁREA	DESCRIÇÃO
Controle	01	8m ²	-
Guarda Volumes	02	10m ²	-
Biblioteca	01	60m ²	-
Acervo técnico	01	40m ²	-
Sala design gráfico	03	40m ²	-
Sala de design de moda	03	40m ²	-
Sala de design de interiores	03	40m ²	-
Sala multiuso	02	40m ²	-
Reunião	01	60m ²	-
Videoconferencia	01	30m ²	-
Ilhas de produção	01	100m ²	-
Sprint	01	30m ²	-
Startup	01	40m ²	-

Fonte: Elaborado pelo autor

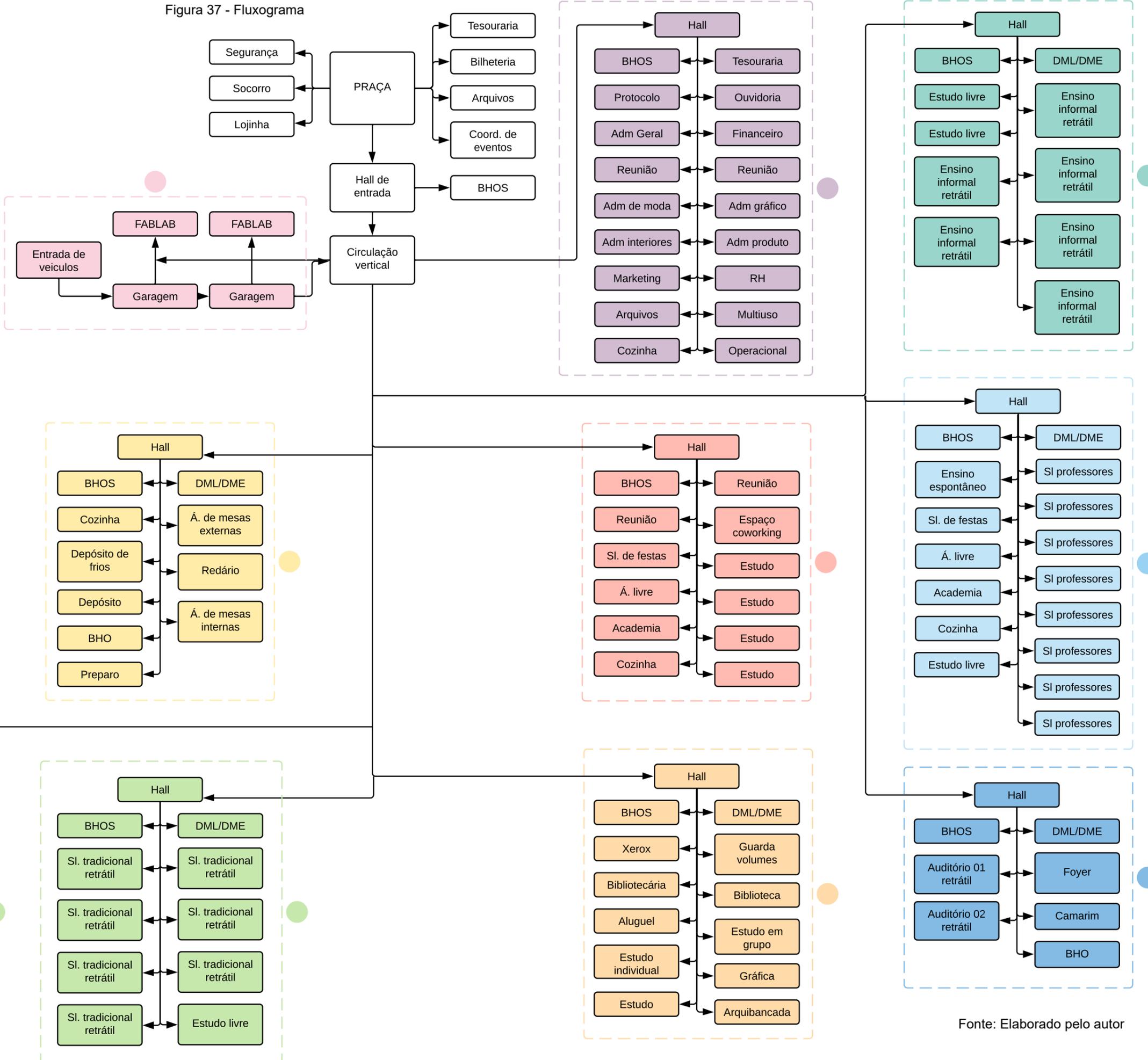
5.3 FLUXOGRAMA

Após a definição do programa de necessidades foi elaborado o fluxograma. O acesso principal do prédio se dá por meio da praça central, segmentada em 3 diferentes pontos, o primeiro é o das sala de socorro, segurança e lojinha; o segundo é o de apoio aos eventos, com tesouraria e bibliheiteria; o terceiro é o hall de entrada, que dá acesso aos demais pavimentos.

A seguir observamos o restante dos setores, subdividos aqui entre os pavimntos, demarcados com suas respectivas cores.

- FAB LAB - SUBSOLO
- APOIO - TERREO
- ADMINISTRAÇÃO - 1° PAV
- COWORKING/ACADEMIA - 2° PAV
- BIBLIOTECA/GRÁFICA - 3° PAV
- MODA - 4° PAV
- RESTAURANTE - 5° PAV
- ENSINO TRADIC. - 6° E 7° PAV
- ENSINO INFORMAL - 8° PAV
- ENSINO ESPONTÂNEO - 9° PAV
- AUDITÓRIOS - 10° PAV

Figura 37 - Fluxograma



Fonte: Elaborado pelo autor

5.3 PARTIDO ARQUITETÔNICO

O conceito do projeto tem embasamento nas concepções de integração dos ambientes (internos/internos e internos/externos), e faz relação com a conceituação das definições metodológicas anteriormente apresentadas, de modo a efetivar um Centro de ensino com diretrizes contemporâneas, que valorize a cultura local, faça relação com os centros culturais existentes da cidade, valorizando a comunidade do Poço da Draga e representando a identidade local com ambientes acolhedores, acessíveis e colaborativos (ver figura 38 – mapa conceitual).

Figura 38 – Mapa conceitual



Fonte: Elaborado pelo autor

Analisamos assim, que o Centro de ensino em design do Ceará tem como ponto de partida conceitual o uso consciente dos espaços e das relações ali presentes, de forma a diminuir as distâncias entre o design e a população de todas as classes sociais. Cabe dessa forma o programa de necessidades oferecer um ambiente propício às representações das comunidades.

Desta forma também foi entendido o que representa um espaço compartilhado de trabalho, uma vez que espaços dinâmicos e colaborativos atraem o público geral, e tende a possibilitar, de certa forma, maior convívio, troca e aumenta o desejo de permanência dos habitantes.

Portanto, foi utilizado espaços com fechamentos em painéis metálicos, vidros e cobogós, que valorizam a permeabilidade visual, garantem maior ventilação cruzada e entrada

de iluminação natural. Podemos observar também que os elementos empregados nas fachadas e estrutura são na cor branca (ou variantes: cinza, preto, cimentícia), por obedecer a diretriz de uma arquitetura atemporal, servindo também de fundo neutro capaz de oferecer destaque às atividades de design produzidas pelos alunos.

5.4 DIRETRIZES PROJETUAIS

O Centro de ensino em design do Ceará tem como premissa enaltecer a arte dos designers e artesãos locais, por consequência, a volumetria do projeto, o qual parte do princípio da sutileza da forma pura do cubo, equivale à solução adotada no Centro de inovação UC, onde a volumetria mantém-se contemporânea no decorrer dos anos, vinculando-se assim diretamente com os conceitos de inovação de um HUB e na premissa de chamar menos atenção do que as atividades artísticas internas de um centro de design.

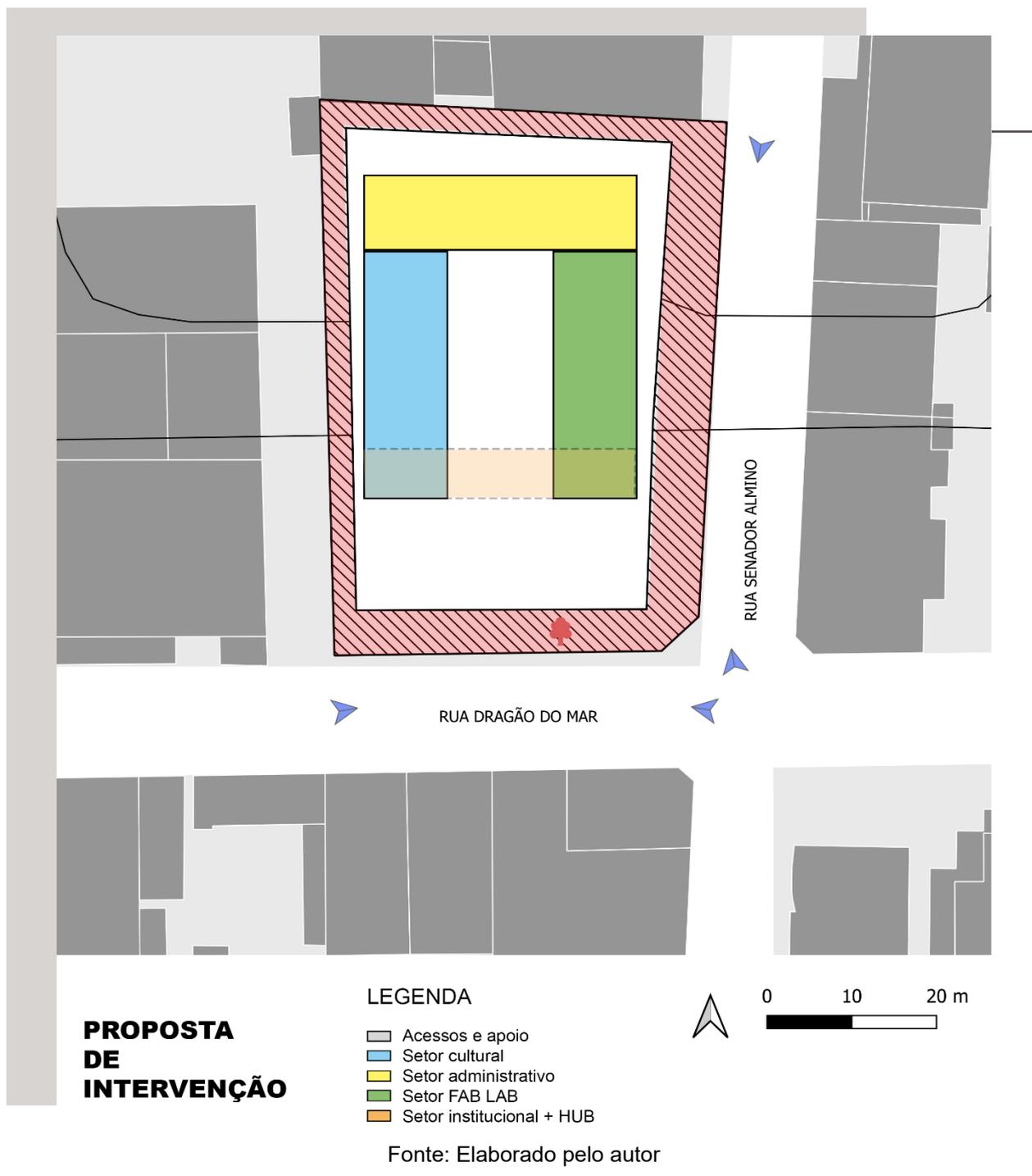
Ao encontro das soluções de Aravena, quando preferiu abrir grandes espaços internos em vez de externos no Centro de inovação UC. O Centro de ensino em design do Ceará terá um átrio central permeável, possibilitando o desfrute dos visuais sem barreiras, atuando como bolsão de ventilação. Seguindo assim as diretrizes apresentadas anteriormente de consumo energético eficiente e sustentabilidade.

Já a implantação da edificação decorre por meio de um vão livre em pilotis, com uma praça central e setores abertos ao público, gerando fácil acesso e concebendo possíveis relações de pertencimento, semelhante a análise feita no Sesc Pompeia.

Portanto, a volumetria, de certa forma, é norteadada para que as exposições e interações sociais sobreponham a estética, trazendo uma vertente projetual funcionalista. Levando em consideração também as necessidades do programa de necessidades do projeto, apresentados em uma planta baixa que hora é em formato de “U”, hora em formato de “L”.

Sendo assim, a volumetria é composta por um monolito fragmentado de pequenos cubos (ver figura 39 – Proposta de intervenção).

Figura 39 – Proposta de intervenção



Contudo, a proposta de intervenção prevê um térreo pilotis e primeiro pavimento no formato de “L”, delimitando assim uma das fachadas como acesso principal, fazendo quase como um pórtico de entrada. Os pavimentos acima foram previstos para serem intercalados nas formas de “L” e “U”, sobrepostos e direcionados de acordo com o estudo de insolação, ventilação e visuais, interligados por meio de passarelas centrais. (ver figura 40 – Átrio central).

Figura 40 – Átrio central



Fonte: Elaborado pelo autor



Além disso, seguindo as informações extraídas do estudo de insolação, foi decidido algumas soluções: primeiro, foi feito um fechamento da direção norte, mesmo que seja a direção com a visual mais privilegiada, de frente mar, era uma das fachadas que mais recebia insolação direta. Para isso, foi adotada uma solução de fechamento parcial por meio de um painel metálico nas áreas de permanência, que além de barrar a insolação, serve de elemento estético para a volumetria da edificação. Os elevadores e banheiros também foram locados nesta fachada. Dessa forma, garantiu-se, em parte, um microclima mais ameno para a edificação, barrando parcialmente a insolação direta.

Da mesma forma, na fachada oeste, foi utilizado brises moveis, que podem ser direcionados na rotação desejada; janelas fitas, mesmo que pequenas, garantem ventilação cruzada e iluminação natural para os ambientes internos. Tal como as soluções da fachada norte, na fachada oeste as soluções também são estéticas, e influenciam diretamente na volumetria da edificação.

Outra diretriz que conduziu a elaboração do projeto foi a acessibilidade. Os corredores são amplos, com mais de 1,50m de largura e todas as portas dos ambientes comum são de no mínimo 0,80m de largura, para que pessoas com limitações físicas possam usufruir por completo no interior do prédio. Ao mesmo tempo, foi reservado espaços para cadeirantes, cadeiras para gestantes, idosos e obesos, para que todos sejam contemplados.

Assim, seguindo as diretrizes propostas, o projeto demonstra atender aos conceitos de psicologia ambiental, conforto, acessibilidade e função social a qual se destina.

6. MEMORIAL PROJETUAL



Figura 41 – Contexto urbano



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 42 – Volumetria



Fonte: Elaborado pelo autor





A volumetria do projeto (ver figura 42 - Volumetria), anteriormente citada, é definida através do jogo de subtrações da forma pura do cubo. Rebatidas no projeto, essa diretriz proporciona espaços com pés direitos duplos e triplos, com marquises mais vantajosas ou mais recuadas e um pilotis livre.

Logo no térreo observamos o pilotis (ver figura 43 - Pilotis), que exerce função de espaço cívico, podendo ser ocupado de diferentes formas, de acordo com as necessidades e manifestações sociais presentes. Ele também pode vir servir de apoio para a cidade, como se fosse uma praça, viabilizando concertos, apresentações, feirinhas, etc. A esquerda do pilotis, observamos o setor destinado às apresentações, com bilheteria, tesouraria e coordenação de eventos. Acima, observamos outro setor de apoio, com uma lojinha de alunos - onde haverá comercialização dos produtos desenvolvidos por alunos do centro de ensino - sala de segurança e sala de socorro. Ao lado, temos um módulo de cabines do coworking, configuradas para comportar até 2 pessoas, elas funcionam abertas ao público e possibilitam a população um espaço de estudo, de meditação e de conferências por video-chamadas. Ao centro, observamos o átrio, definido a partir da subtração do cubo, ele fomenta a diretriz de permeabilidade visual, uma vez que proporciona o observador enxergar diferentes escalas: entre os pavimentos, entre os blocos (no mesmo andar) e entre o centro de ensino/cidade. Ainda no térreo, temos o acesso principal, a direita da edificação, demarcado por um grande painel metálico cinza.

A locação da edificação está rotacionada de forma a aproveitar da melhor maneira o espaço do terreno sem pôr de lado as diretrizes de conforto térmico apresentadas anteriormente. Já a implantação dos espaços livres, definida a partir de dois fluxos (visitantes e serviço), foi projetada para que o mesmo não se cruze. O fluxo de visitantes possivelmente será maior no sentido sul/norte, decorrente ao sentido da rua dragão do mar e por ser o acesso mais próximo ao Centro cultural dragão do mar. O segundo possível maior fluxo de visitantes é no sentido leste/oeste, vinculado ao estacionamento rotativo presente a direita da edificação. Em contraponto, o fluxo de serviço será, possivelmente, maior no sentido norte/sul, por se tratar da menor distância até as casas de gás/lixo e do elevador de serviço.

Quanto ao paisagismo, a diretriz adotada foi a de criar caminhos guias para os visitantes, ele abrange todo o perímetro do terreno levando o observador aos diferentes espaços projetados. Suas formas são orgânicas, e organizadas de forma a deixar o terreno livre de barreiras físicas. As espécies vegetais escolhidas são predominantemente tropicais e bastante utilizadas no nordeste, sendo elas: clorofito e dracena para os arbustos; pinanga coronata para as jardineiras dos pavimentos; oiti e arauca para as árvores.

Figura 43 – Pilotis



Fonte: Elaborado pelo autor



Dentro da edificação foi criada uma modulação que será replicada em todos os pavimentos tipo, com banheiros (feminino e masculino), hall central (ver figura 44 - Hall central) e acessos vertical. Além da modulação de jardineiras sempre que tiver espaços abertos, saltando aos olhos do observador a estrutura.

O subsolo da edificação tem acesso por a rua dragão do mar e tem capacidade de 60 vagas de estacionamento. Além da modulação citada, ele abriga o setor fab lab. Foi necessário a locação do fab lab no subsolo pois as máquinas de produção exercem ruídos altos e, possivelmente, prejudicariam a utilização dos outros ambientes se estivessem no térreo ou pavimentos superiores, devido a reverberação do som. Contudo, foi adotada uma solução de sheeds para exaustão e iluminação natural, eliminando a sensação de enclausuramento.

O primeiro pavimento é destinado para o setor administrativo. Além da modulação base do pavimento tipo, foi criado salas de administração de cursos, salas de protocolos administrativos, salas de reunião e um setor operacional, possibilitando um excelente funcionamento administrativo do centro de ensino. As aberturas se dão por janelas fitas, que além de inibirem parcialmente a insolação, funcionam muito bem esteticamente. O acesso as salas é central, para que o visitante e servidor possa transitar sem limitações. A cozinha, arquivos e sala multiúso foram locados afastados do acesso para que tenham privacidade e segurança.

O segundo pavimento é dividido em dois “braços”, o da esquerda contém o salão de festas, uma área livre externa e uma academia. Todos com fechamentos em vidro e brises para proteção solar. Já o da direita, apresenta o espaço coworking, com novos módulos de cabines, ilhas de computadores, espaços de convivência, salas reservadas e cozinha. Além de apresentar, junto ao hall central, duas salas de reunião, com vista frente mar para a praia de Iracema.

O terceiro pavimento é onde foi locado a biblioteca, com acesso ao público (com identificação nas catracas), a arquibancada e a gráfica. O acesso ao bloco da biblioteca se dá à direita, abrindo visual para os visitantes verem o átrio central. Logo na entrada temos as salas de xerox, guarda-volumes e de aluguel de livros, e no decorrer observamos a área de livros, salas de estudo em grupo e estudo individual. Além de uma passarela que dá acesso a outras três salas em grupo. Já no bloco da direita, observamos a gráfica a cima, com fechamentos em vidro para o maior aproveitamento da permeabilidade visual, e abaixo a arquibancada, que dá acesso ao quarto pavimento. Ela abre um novo leque de possibilidades de apresentações, com capacidade de aproximadamente 50 pessoas, garante uma

Figura 44 – Hall central



Fonte: Elaborado pelo autor



apresentação dinâmica, e pode ser utilizada livremente de acordo com a necessidade do público.

O quarto pavimento está destinado para o design de moda. O acesso a esquerda dá suporte a passarela de desfiles (ver figura 45 - Passarela de moda), com cadeiras para os observadores e um lounge para os professores e organizadores. Já o acesso da direita, dá suporte ao ateliê de moda, com bancadas e manequins para a confecção das peças. Foi adicionado também dois acessos por passarelas, o primeiro é entre o ateliê e o desfile, para que os estudantes tenham passagem livre entre os ambientes; e o segundo entre a arquibancada e o lounge do desfile, para criar dinamismo entre os dois ambientes.

O quinto pavimento é destinado inteiramente para o restaurante (ver figura 46 - Área de mesas externas e redário). O acesso esquerdo sendo exclusivo para serviço, com a cozinha, banheiro, depósitos e áreas de preparo. Já o acesso da direita, destinado para os clientes, abrange áreas de mesas externas, redário - vinculado com o design nordestino, sendo produzido por os alunos - e área de mesas internas. Ao todo, o restaurante tem capacidade para 160 pessoas, e serve também, possivelmente, como uma área para reuniões e apresentações.

O sexto e sétimos pavimentos são os de ensino tradicional. O centro de ensino busca a evolução do ensino, com espaços que possibilitem maiores interações sociais, maior dinamismo no aprendizado e novas modulações de assentos, entretanto, o ensino tradicional não deve ser deixado de lado. Com isso, foi pensado em salas de aula para poucos alunos (até 20 alunos) com possibilidade de integração de duas salas. Esses ambientes são retrácteis e podem seguir diferentes modulações.

O oitavo pavimento é destinado para o ensino informal. Aqui já vemos uma diferenciação quanto ao ensino tradicional, com assentos modulados em semicírculos. O acesso se dá externo, à esquerda da edificação, por meio de um espaço de estudo livre (cadeiras dispostas livremente no espaço), e o percurso para as salas de aula são por meio de passarelas. As salas de aulas também são retrácteis, dando a possibilidade de integração e formação de uma sala maior.

O novo pavimento está destinado para o ensino espontâneo. Aqui vemos uma total quebra no paradigma do ensino tradicional. Rebatido em um grande único vão livre, sem delimitações de espaços, onde o professor tem total autonomia para conformar o espaço da maneira desejada através de brises móveis. O acesso é dado à esquerda, e os mobiliários empregados são bancos, cadeiras, mesas, mesas de centro e brises.

Figura 45 – Passarela de moda



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 46 – Área de mesas externas e redário



Fonte: Elaborado pelo autor

O decimo pavimento é destinado para os auditórios, com acesso à esquerda da edificação, por meio de um amplo foyer e após uma passarela central. A cobertura do foyer é metálica, com nervuras vazadas, também seguindo o princípio da subtração de cubos. Os auditórios são amplos, com palcos e cadeiras espaçadas. Foi pensado também na acessibilidade, uma vez que foi destinado cadeiras para obesos, gestantes e espaços para cadeirantes.

A estrutura da edificação também é definida como uma diretriz, uma vez que foi um norteador projetual importante para a conformação do espaço. Os pilares são elementos importantes para a volumetria do centro de ensino, e foram pensado de madeira a ficarem expostos, dando liberdade a utilização de pilares mais robustos, uma vez que não atrapalhariam a modulação dos ambientes. Esse sistema construtivo foi importante também por se tratar de lajes x, sem a necessidade de vigas.

Figura 47 – Fachada direita



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 48 – Fachada esquerda



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 49 – Fachada norte



Fonte: Elaborado pelo autor

7. BIBLIOGRAFIA

CEARÁ, A. D. Ceará Universitário. **INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR EM FORTALEZA**, 2019-2020. Disponível em: <<http://www.anuariodoceara.com.br/instituicoes-de-ensino-superior-em-fortaleza/>>. Acesso em: 17 Março 2020.

COSTA, A. D.; SANTOS, E. R. D. S. **Economia criativa: novas oportunidades baseadas no capital intelectual**. [S.l.]: [s.n.].

CRIOTEKA. **A importância do design na vida cotidiana**, 2018. Disponível em: <<https://crioteka.com.br/2018/06/07/importanciadodesignnavida/>>. Acesso em: 17 Março 2020.

DO NASCIMENTO, L. R.; NEVES, A. F.; SILVA, J. C. P. **O design diferencial de Aloísio Magalhães**. 2. ed. [S.l.]: Arcos Design, v. 5, 2010.

FIRJAN. **Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil**. [S.l.]: [s.n.], 2019. Disponível em: <https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/segmentos/economia_criativa/como-o-sebrae-atua-no-segmento-de-economia-criativa,47e0523726a3c510VgnV-CM1000004c00210aRCRD>. Acesso em: 29 março 2020.

HOWKINS, J. **Economia Criativa - Como ganhar dinheiro com ideias criativas**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2013.

IPLAFOR. PLANO DE IMPLANTAÇÃO DO I DISTRITO DE ECONOMIA CRIATIVA DE FORTALEZA É ENTREGUE AO PREFEITO ROBERTO CLÁUDIO. **fortaleza2040**, 2018. Disponível em: <<https://fortaleza2040.fortaleza.ce.gov.br/site/noticia/246?share=a-0df10cd47e70ebba896e54152dd6bcd>>. Acesso em: 30 março 2020.

IPLANFOR. **Cadernos do Observatório / Prefeitura Municipal de Fortaleza**. 6. ed. Fortaleza: [s.n.], v. 6, 2018.

LEITE, J. D. S. Itaú Cultural. **Ocupação Aloísio Magalhães**, Julho 2014. Disponível em: <https://issuu.com/itaucultural/docs/folder_revisado_final_grafica>. Acesso em: 14 Janeiro 2020.

MARTINS, R. DESIGN/br. **Uma análise da quantidade de faculdades de Design**

■ ■
no Brasil, 2009. Disponível em: <<https://www.design.com.br/uma-analise-da-quantidade-de-faculdades-de-design-no-brasil/>>. Acesso em: 17 março 2020.

SOCIALISMO CRIATIVO. Socialismo Criativo. **Cláudia Leitão fala sobre Fortaleza, Cidade Criativa do Design**, 2020. Disponível em: <<https://www.socialismocriativo.com.br/claudia-leitao-fala-sobre-o-titulo-cidade-criativa-do-design-de-fortaleza/>>. Acesso em: 26 março 2020.

SUPERIOR, C. D. E. Conselho Nacional de Educação. [S.l.]: [s.n.], v. 3, 2011. p. 40.

UNESCO - CULTURAL, S. D. E. C.-. **Relatório de economia criativa 2010: economia criativa uma opção de desenvolvimento**. Brasília - São Paulo: [s.n.], 2012.

VIVADecORA. Vivadecora. **Site Vivadecora**, 2017. Disponível em: <<https://www.vivadecora.com.br/pro/arquitetos/sesc-pompeia-lina-bo-bardi/>>. Acesso em: 11 junho 2020.

WISNIK, G. SESCSP. **SESCSP**, 2015. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/online/artigo/9498_TEMOS+ESPACO+PUBLICO>. Acesso em: 11 junho 2020.

BASSO, Cláudia Rafaela; STAUDT, Daiana. A influência da escola de ulm e bauhaus na estrutura curricular das escolas. **Revista Conhecimento Online**, v. 2, 2010. Disponível em: < <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistaconhecimentoonline/article/view/144>> Acesso em: 05 de abril de 2020

CARDOSO, R. (org.) **O design brasileiro antes do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

BASSO, C. R.; STAUDT, D. **A influência da escola de Ulm e Bauhaus na estrutura curricular das escolas**. Revista Conhecimento Online – Ano 2 – Vol. 2 – Setembro de 2010.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Superior. **Resolução nº. 5 de 8 de março de 2004**. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências. 2004. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf>. Acesso em: 06 de abril de 2020.

NIEMEYER, L. **Design no Brasil: origens e instalação**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

BORGES, Adélia. **Design + artesanato: o caminho brasileiro**. São Paulo: Terceiro Nome, 2011.

FERREIRA, Ângela Sá; NEVES, Manuela; RODRIQUES, Cristina. **Design e artesanato: um projeto sustentável**. Redige, v. 3, n. 1, 2012.

FRANÇA, Rosa Alice. **Design e artesanato: uma proposta social**. Revista Design em foco, v. II, n. 2, Salvador, 2005.

SOUZA, P. L. P. d. **Notas para uma história do design**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

MORACE, Francesco. **Consumo autoral: as gerações como empresas criativas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

NAKAO, Jum. **A hora do Brasil**. Fortaleza: Senac/CE, v. 1, n. 1, 2013.

PORTO ALEGRE, Sylvia. **Mãos de mestre: itinerários da arte e da tradição**. São Paulo: Maltese, 1994.