

TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO | ARQUITETURA E URBANISMO



UNIGOIÁS
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE GOIÁS

CADIC – CENTRO ARTES DIGITAIS IMERSIVAS E CIBERCULTURA FREITAS, EDUARDO

¹Graduando do curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário de Goiás UNIGOIÁS, Goiânia, Goiás. Rua Professor Lázaro Costa, 456. Cidade Jardim. Goiânia-GO. E-mail: silva@anhanguera.edu.br;
²Professor Dr. do Centro Universitário de Goiás UNIGOIÁS, Goiânia, Goiás. Rua Professor Lázaro Costa, 456. Cidade Jardim. Goiânia-GO. E-mail: souza@anhanguera.edu.br;

1. APRESENTAÇÃO DO TEMA

O princípio desse trabalho é oferecer uma proposta de uma instituição privada de interesse público denominada CADIC (Centro de Artes Digitais Imersivas e Cibercultura), liderando a arte e tecnologia para a cidade de Goiânia. O objetivo é adaptar profissionais para o mercado tecnológico e oferecer para empresas serviços especializados na área de T.I e na área criativa. Oferecendo para população áreas livres de aprendizado e lazer como a biblioteca digital, praças e museu de exposições de artes imersivas.

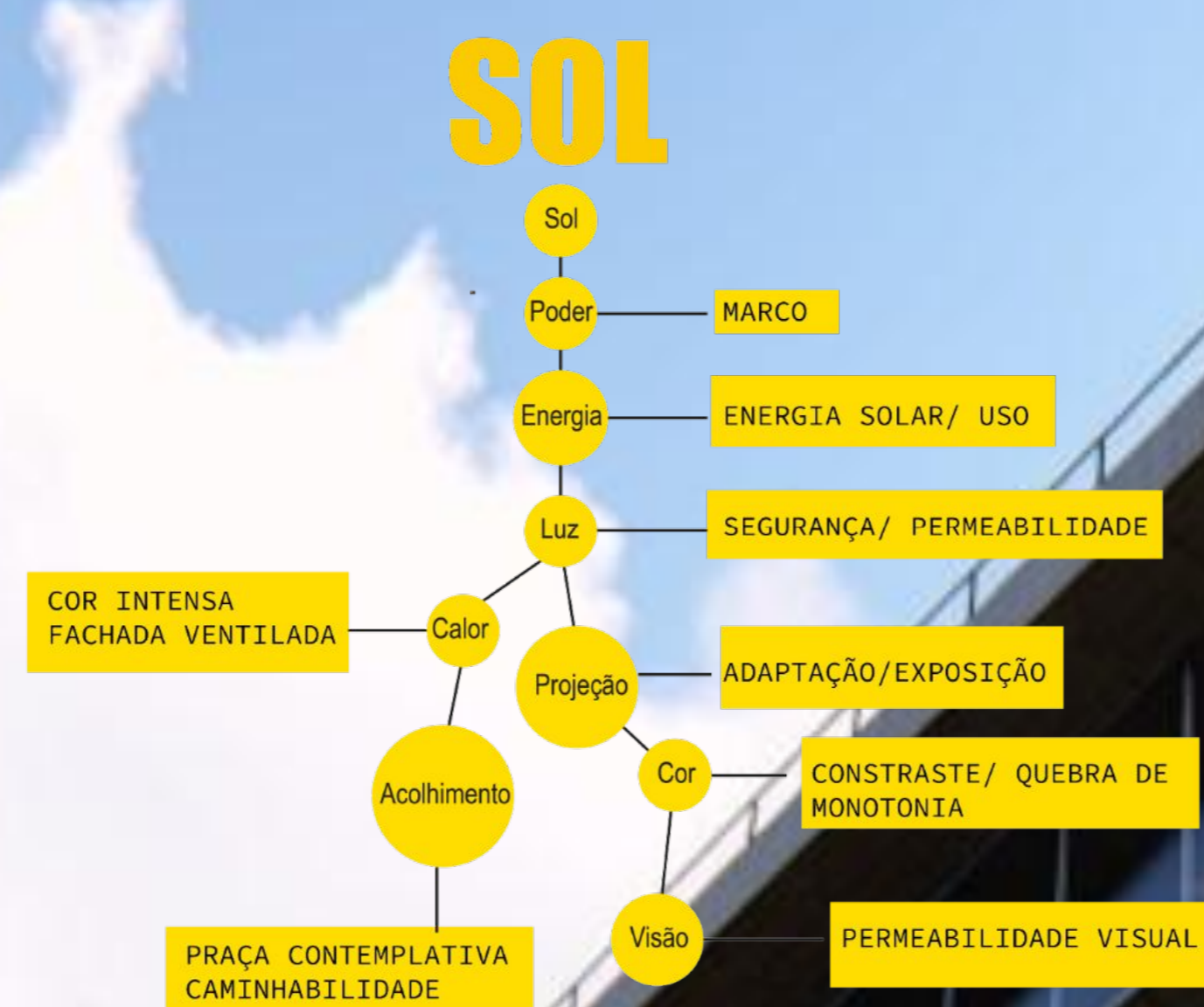
2. ABORDAGEM TEMÁTICA

Devido a crescente e rápida evolução tecnológica, buscamos soluções para adaptar a sociedade a fluir no mesmo ritmo da tecnologia. A tecnologia sempre esteve lado a lado com a arte e seus meios de expressões e inovações. Goiânia é uma cidade que merece essa adaptação social e profissional para o novo mercado tecnológico que muda constantemente e cada vez mais rápido e vem gerando uma massa de desemprego e surgindo novas profissões.

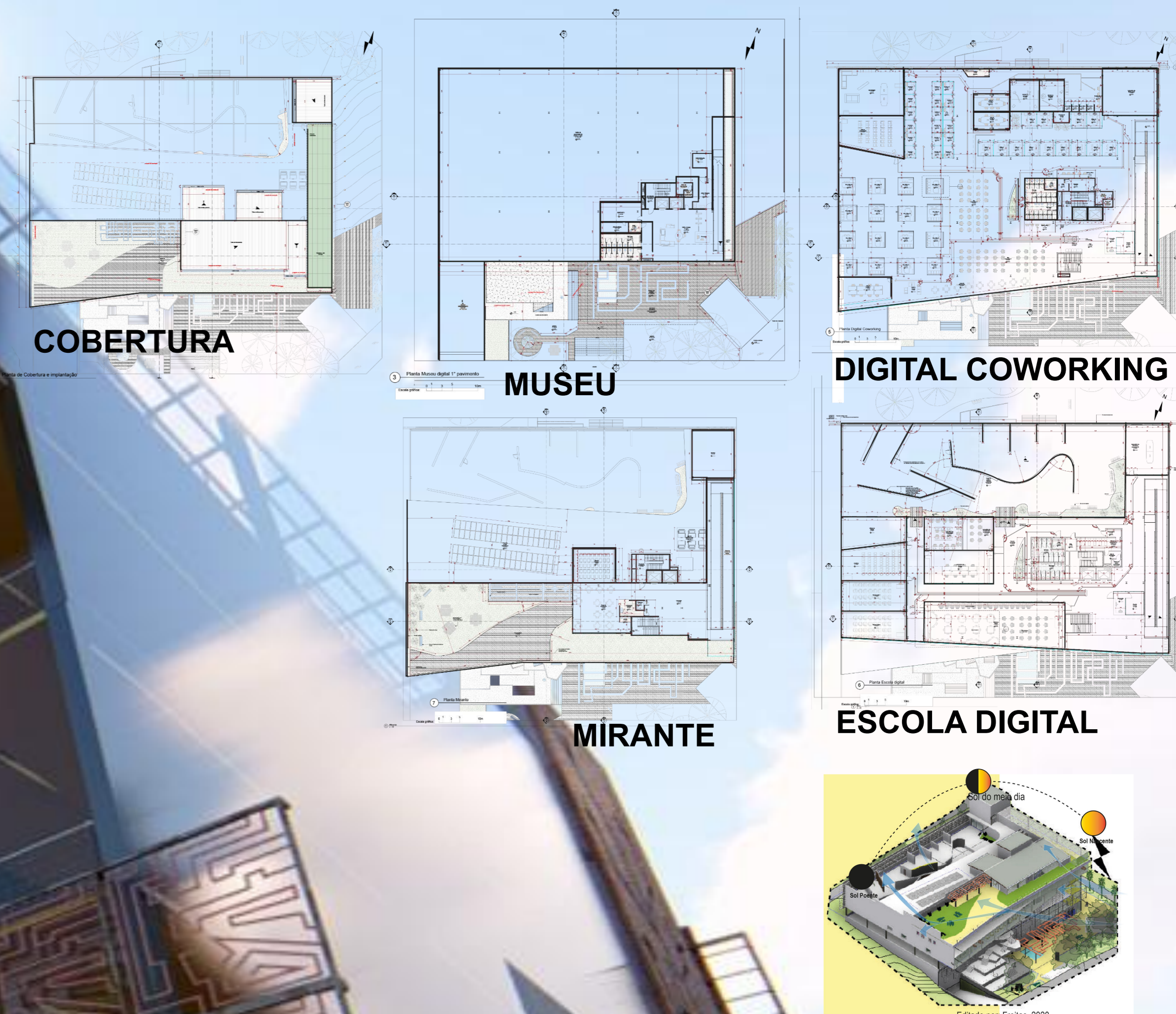
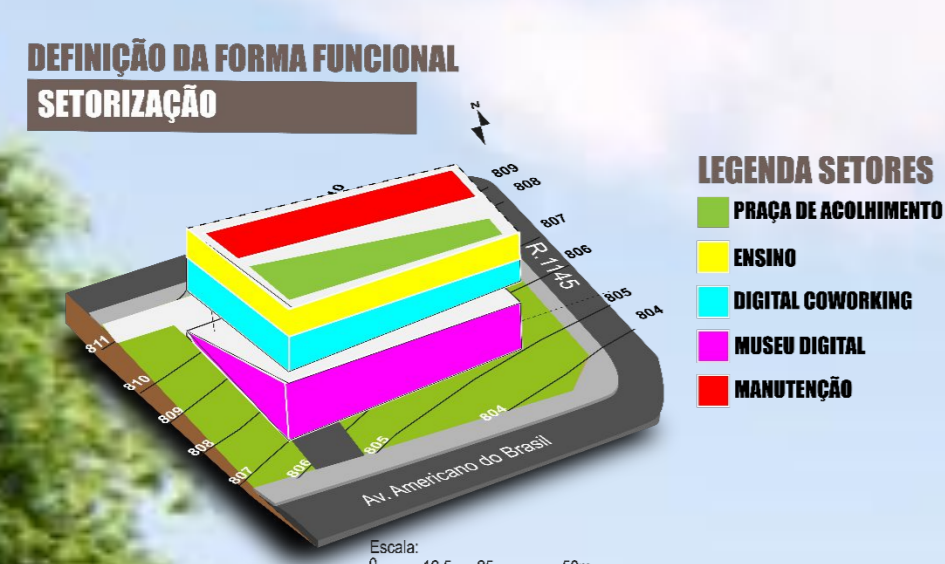
3. PROPOSTA PROJETUAL

3.1 CONCEITO E PARTIDO

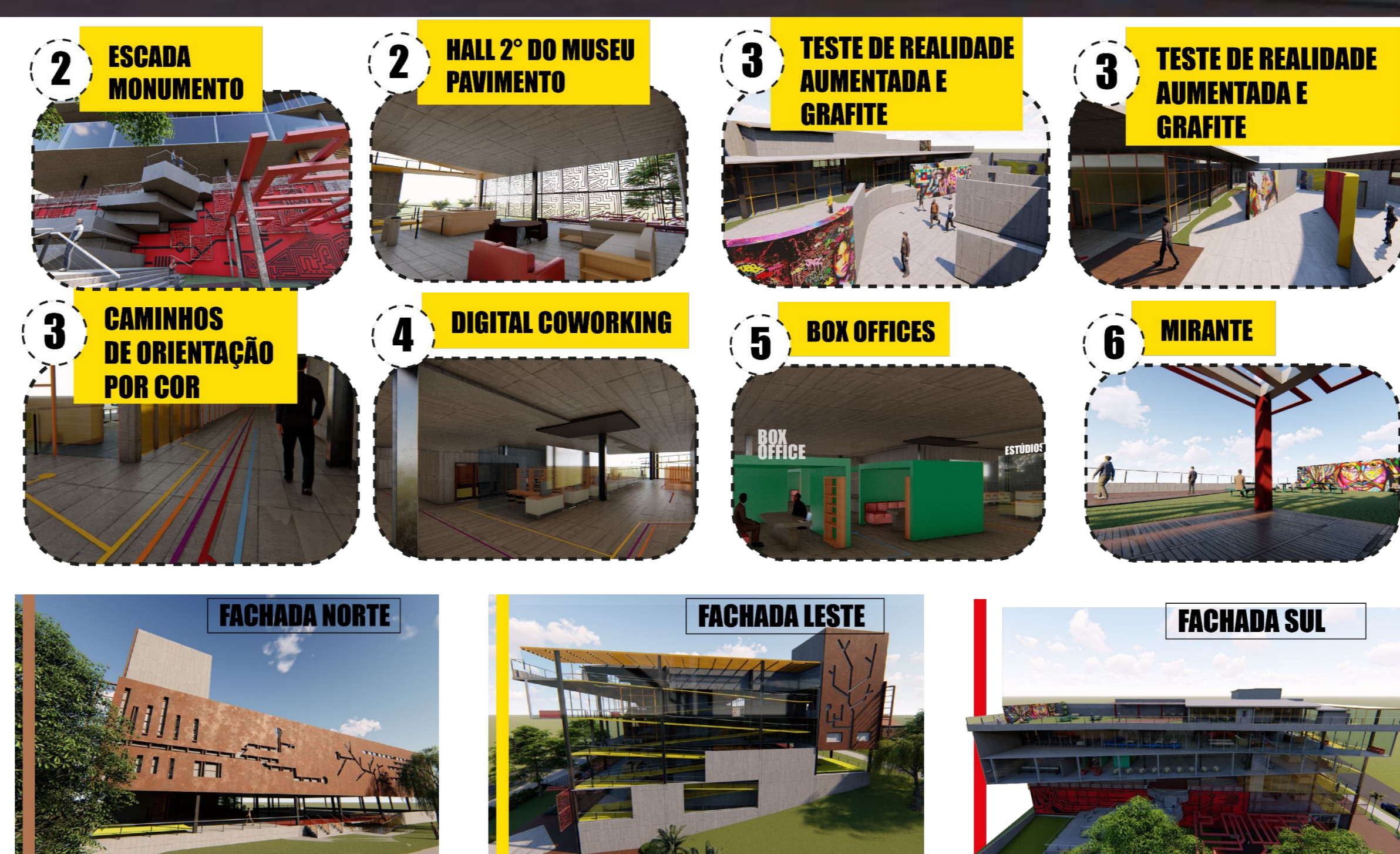
Como imaginar viver sem a luz? parece ser o mesmo de não ser, não existir, um mundo sem calor, sem vida, sem cor, frio e obscuro. Existe um projetor, uma bola de energia que o mundo necessita, que projeta vida, projeta a história de um novo dia, o Sol.



3.2 SETORIZAÇÃO



3.4 PROJETO



O projeto tem uma característica arquitetônica aliada à dois estilos, a arquitetura brutalista e a arquitetura high tech. O levantamento bruto e pesado da obra em concreto armado em madeira em ripas contrastando com os elementos translúcidos como painéis de vidro, vãos livres que transmitem leveza. Cores em detalhes de peças como montantes oferecendo destaque ao contrastar com o tom puro do concreto e das estruturas metálica de aço aparentes.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trazer um novo polo criativo voltado na área tecnológica e artística é oferecer a oportunidade de mudança para o estado de Goiás. Que Goiânia se torne um polo de arte e tecnologia sem depender integralmente de outros polos como São Paulo, comece ser mais respeitado culturalmente, além de gerir novas oportunidades para desempregados, profissionais e empresários. Um novo atrativo para população com cursos profissionalizantes, exposições e eventos que garantem maior qualidade para empresas e adaptações de profissionais e artistas.

Referências Bibliográficas

PESSINI, Leocir. "Bioética e o desafio do transumanismo: ideologia ou utopia, ameaça ou esperança?." Revista Bioética 14.2, 2009.
ROCHA, Carla. "O que é uma Cave?." Laboratório de pesquisa em Artes e Tecnociência (2013).
RIBEIRO, Cláudio Gomes. "A propósito da relação entre arte e ciência." EPSJV, 2004.
MARUCCI, Quelciane Ferreira; NOLASCO, Edgar César. A Literatura Digital: Restará alguma coisa de nossos amores?. Raído, v. 4, n. 7, p. 227-236, 2010.
LEMONS, André. Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, v. 320, 2002.