

RABISCOS

EM ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN

• LIVRO DE ATIVIDADES PARA CRIANÇAS •

+5 ANOS

MARGARIDA LOURO
CAMILA MARTINHO

LIVROS
HORIZONTE

RABISCOS

EM ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN

• LIVRO DE ATIVIDADES PARA CRIANÇAS •

COLEÇÃO Extra 39078

TÍTULO Rabiscos em Arquitetura, Urbanismo e Design

COORDENAÇÃO Margarida Louro

ILUSTRAÇÕES Camila Martinho

COLABORADORES Professores da Faculdade de Arquitetura

da Universidade de Lisboa – ARQUITETOS: Miguel Baptista-Bastos,

Francisco Oliveira, João Pernão, Luís Carvalho; DESIGNERS: Paulo

Dinis, João Brandão, Michele Santos

REVISÃO Alice Araújo

©Livros Horizonte, 2018

ISBN 978-972-24-1871-3

1.ª edição – março 2018

DESIGN DA CAPA E PAGINAÇÃO Camila Martinho

IMPRESSÃO E ACABAMENTOS Publito, Estúdio de Artes Gráficas

DEPÓSITO LEGAL N.º 437774/18

Reservados todos os direitos de publicação total

ou parcial para a língua portuguesa por

LIVROS HORIZONTE

Rua das Chagas n.º 17 - 1.º Dto. – 1200-106 Lisboa

geral@livroshorizonte.pt | www.livroshorizonte.pt

RABISCOS

EM ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN

• LIVRO DE ATIVIDADES PARA CRIANÇAS •

+5 ANOS

MARGARIDA LOURO
CAMILA MARTINHO

LIVROS
HORIZONTE





Rabiscar em Arquitetura, Urbanismo e Design é mais uma iniciativa do Gabinete FAJúnior da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa, dirigido ao público infantil no sentido de o sensibilizar para a temática da Arquitetura, do Urbanismo e do Design, aproximando-o dessas realidades e familiarizando-o com os cursos ministrados na Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa (FAULisboa).

Deste modo, a partir de desafios temáticos relacionados com as seis áreas formativas da FAULisboa – Arquitetura, Arquitetura de Interiores e Reabilitação, Urbanismo, Design de Produto, Design de Comunicação e Design de Moda –, propõem-se diversos desafios de projeto no sentido de agilizar múltiplas capacidades críticas e criativas.

Destinado maioritariamente a um público infantil, o material produzido poderá ser acolhido como suporte didático de apoio ao ensino escolar, como elemento lúdico de ocupação de tempos livres, ou até mesmo como atividade familiar para ser resolvida em conjunto entre pais e filhos ou avós e netos.

Divirtam-se!

ARQUITETURA 9

ARQUITETURA
DE INTERIORES 25
E REABILITAÇÃO

URBANISMO 41



DESIGN DE PRODUTO 57

DESIGN DE
COMUNICAÇÃO 73

DESIGN DE MODA 89

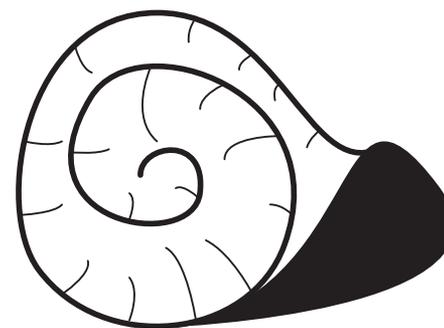
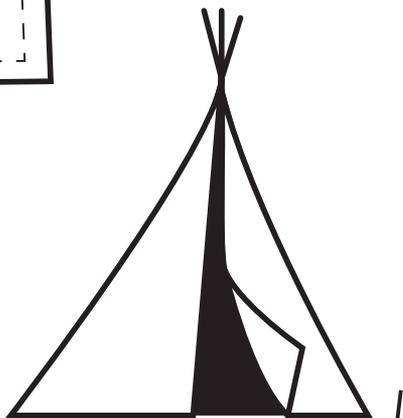
A arquitetura é uma atividade que tem como missão a construção de edifícios! Podem ser tão diferenciados como hospitais, estádios, igrejas, casas ou muitos outros. Podem ser edifícios para serem utilizados por muita gente, como um centro comercial, para serem habitados por uma família, como o apartamento num edifício, ou por uma só pessoa, como o posto de vigia da floresta. Podem ser edifícios altos ou baixos, largos ou estreitos, de pedra, de madeira, de vidro... Como vêes há muita variedade. Nas páginas que se seguem és posto à prova como aprendiz de arquiteto! Aceita o desafio e desenha as soluções para os vários problemas colocados...

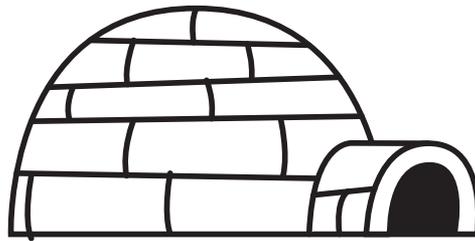
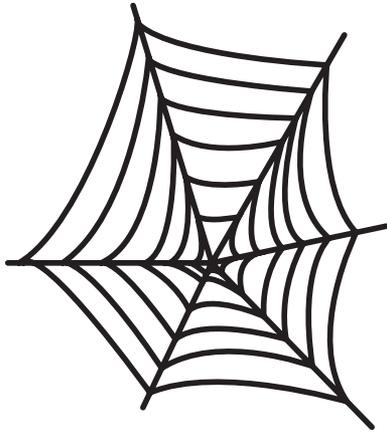


ARQUITETURA

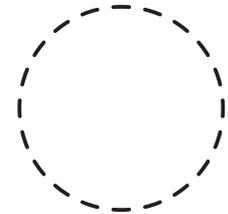
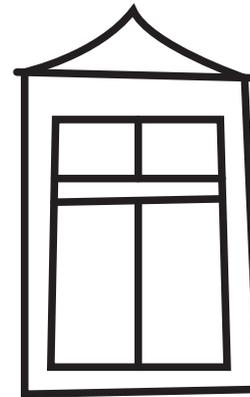
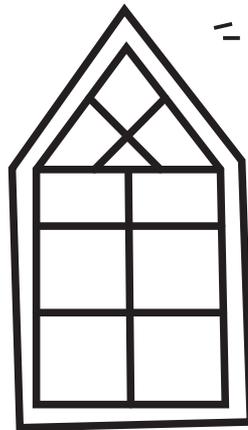
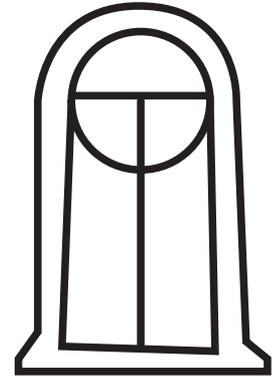
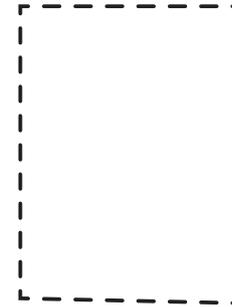
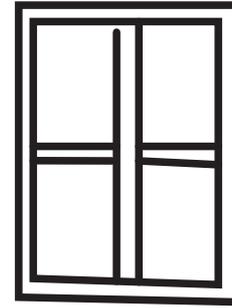
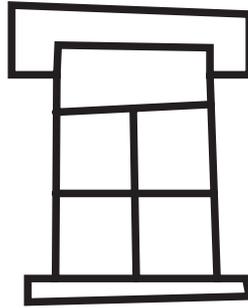


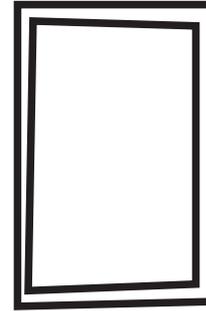
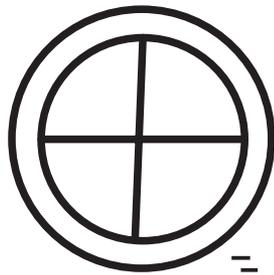
Já viste? Tantas casas
diferentes... Desenha uma!



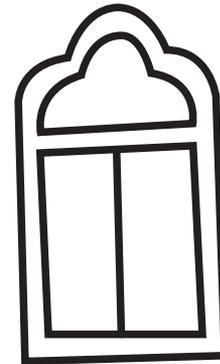
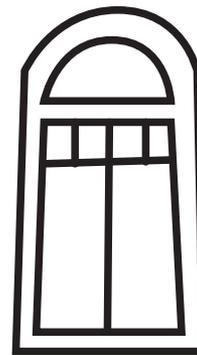


As janelas das casas podem ter formas diversas... Inventa algumas!

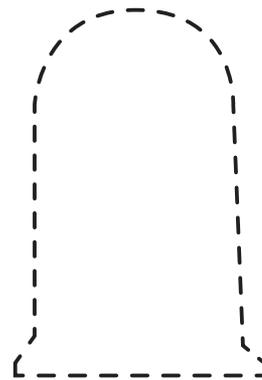




=

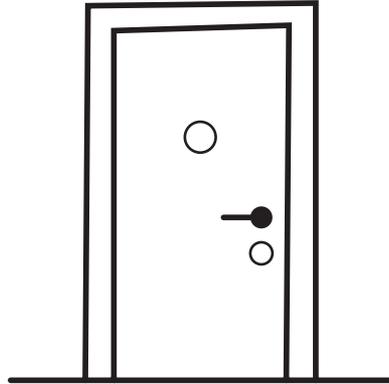


=

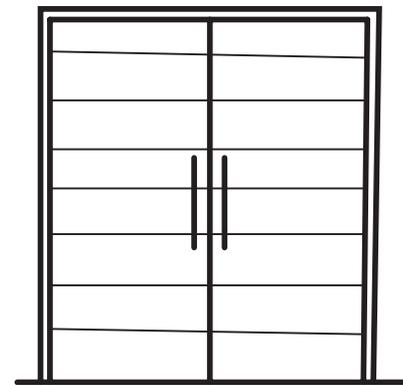
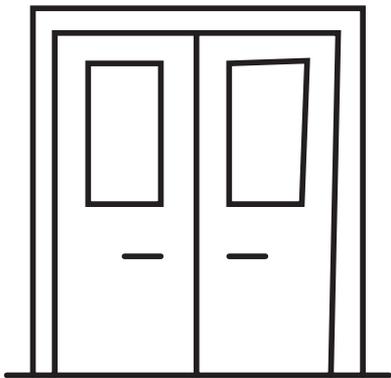
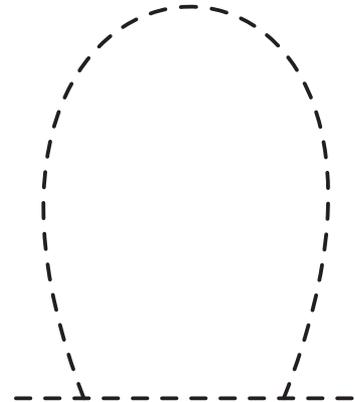


=

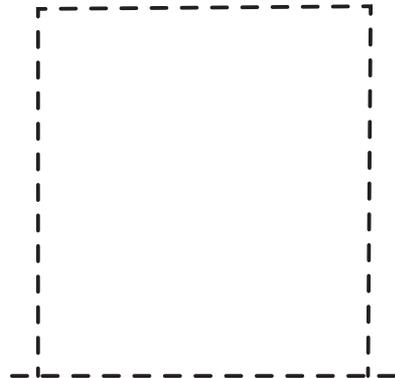
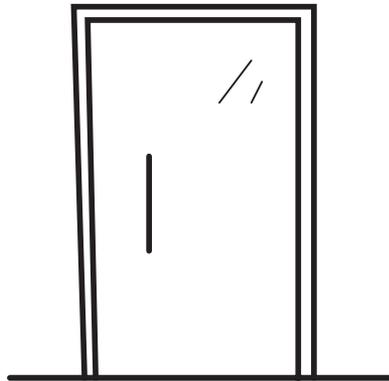
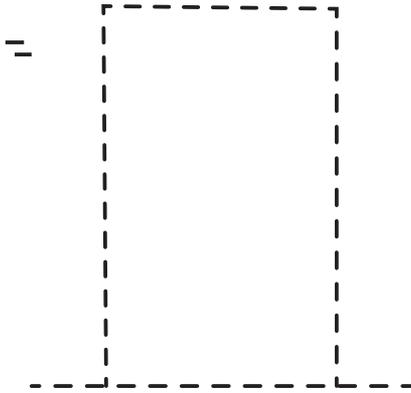
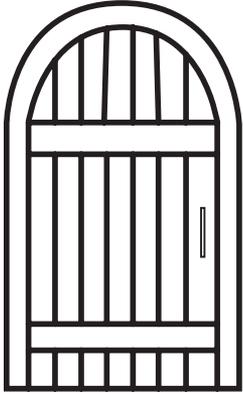
Igualmente tantas e variadas
portas... Acrescenta mais!



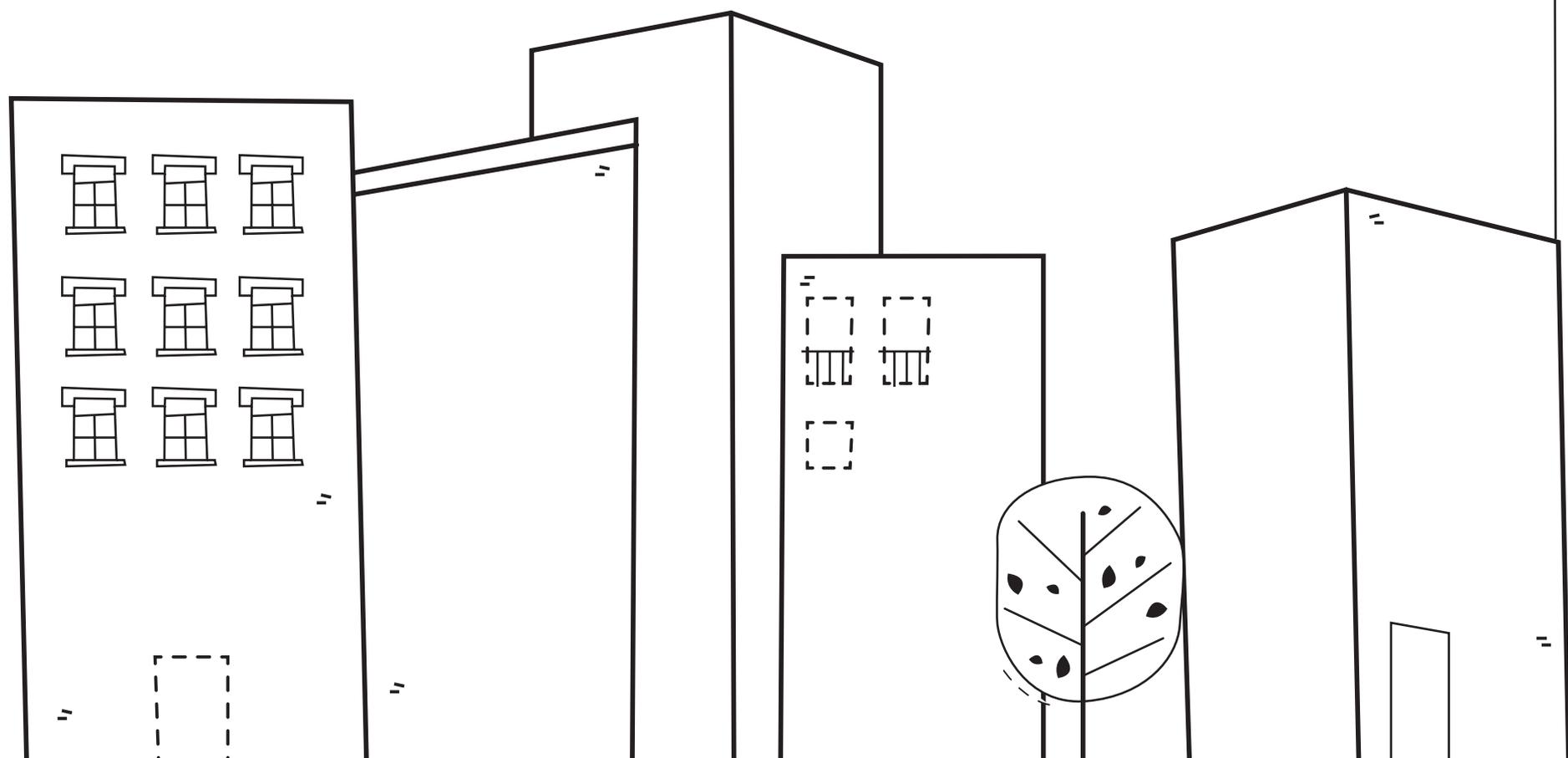
=

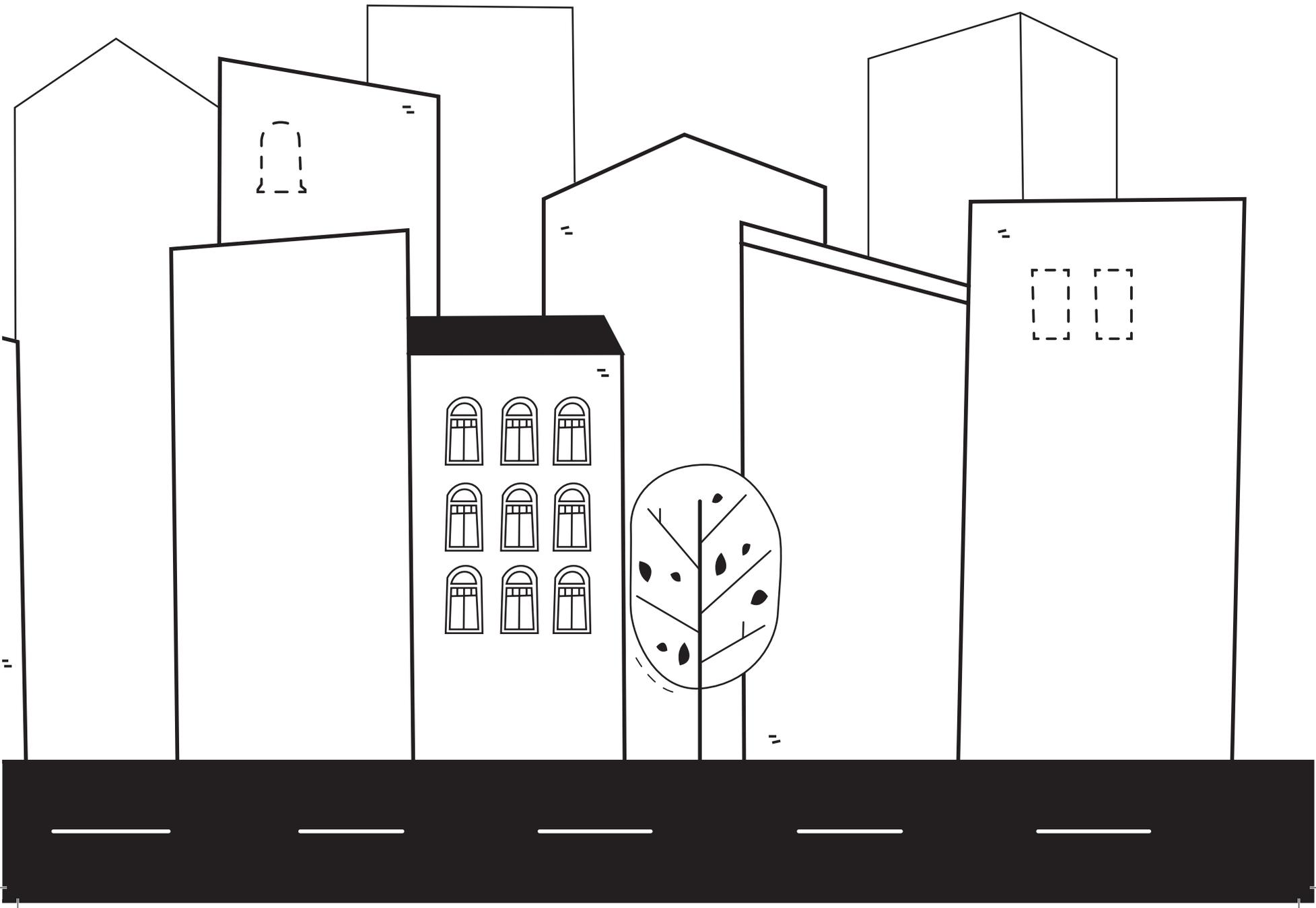


=

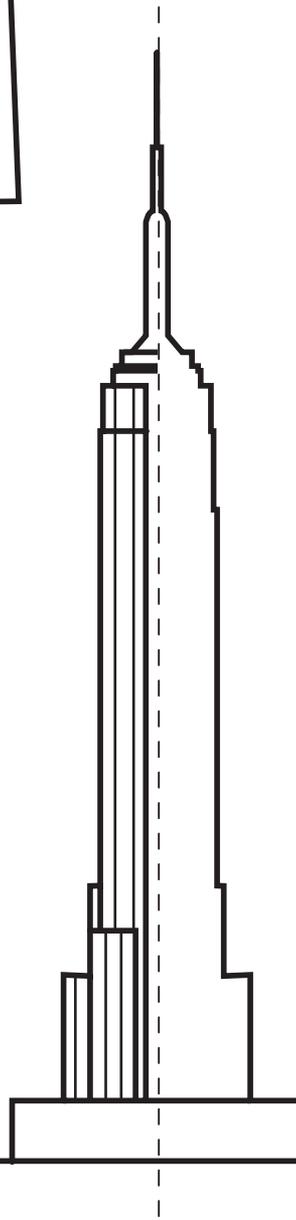


Agora é mais difícil... Completa as fachadas dos edifícios com janelas, portas e varandas!

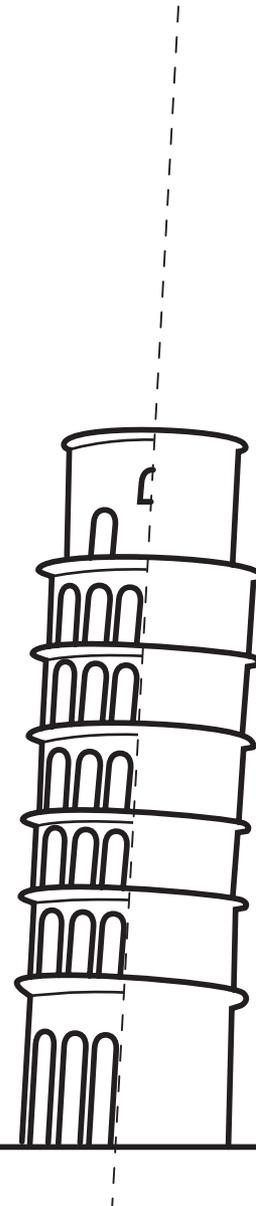




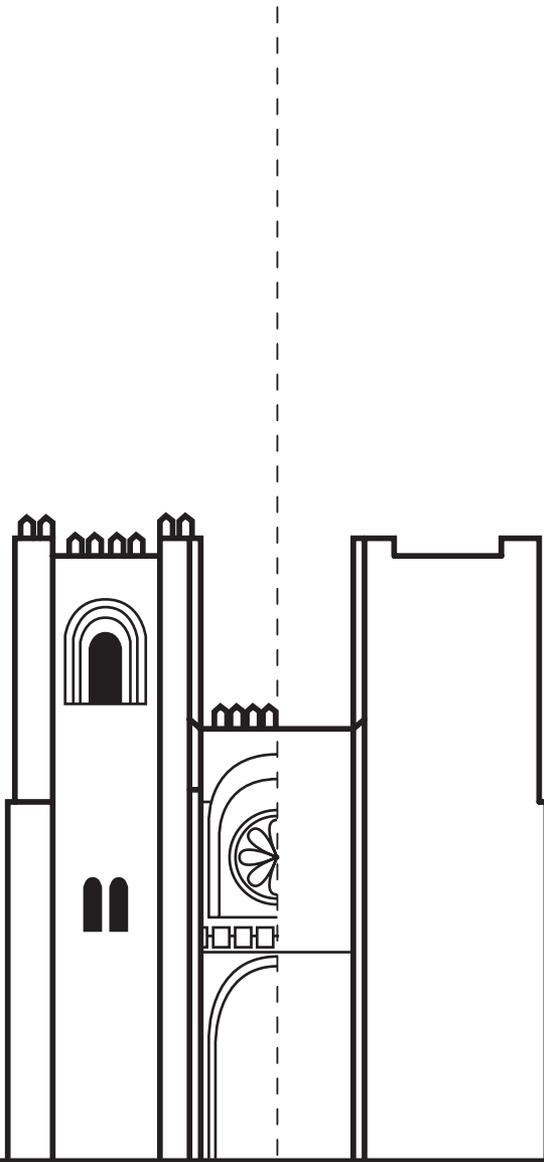
Conheces estes edificios?
Preenche as metades que faltam!



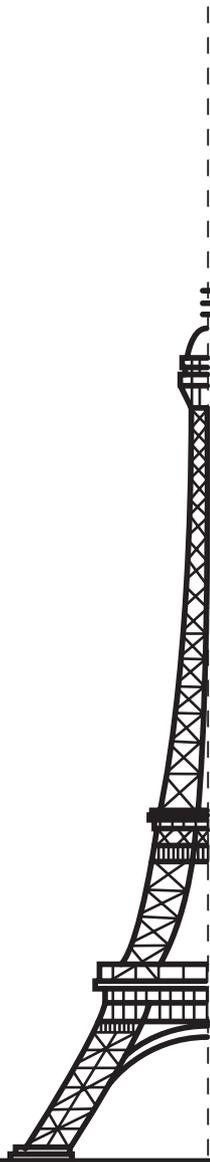
Empire State Building



Torre de Pisa

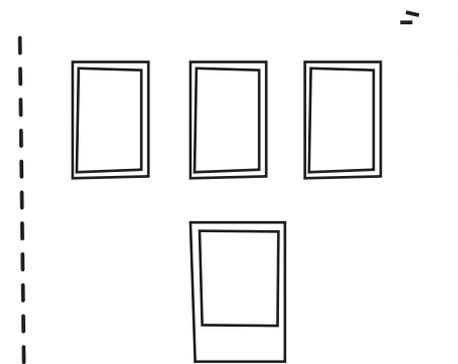
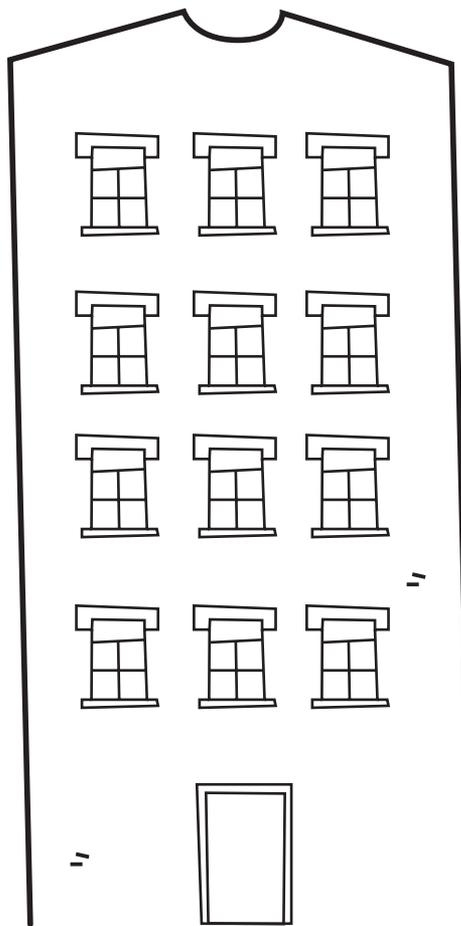
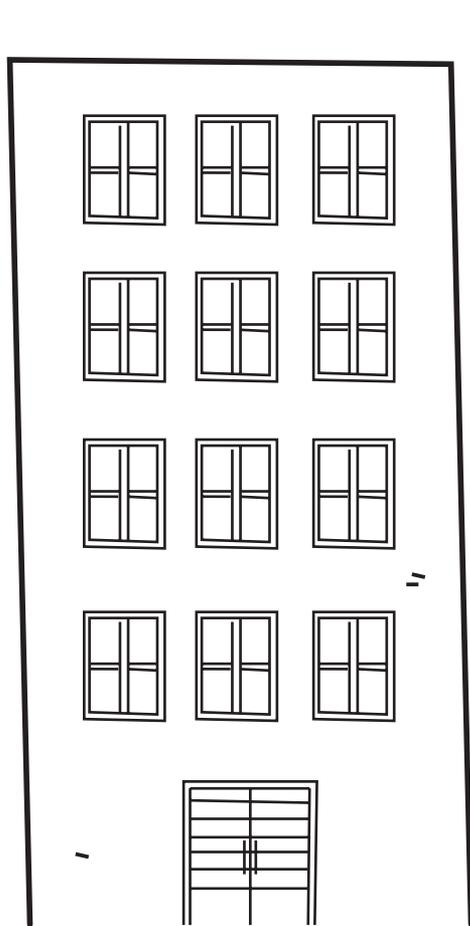


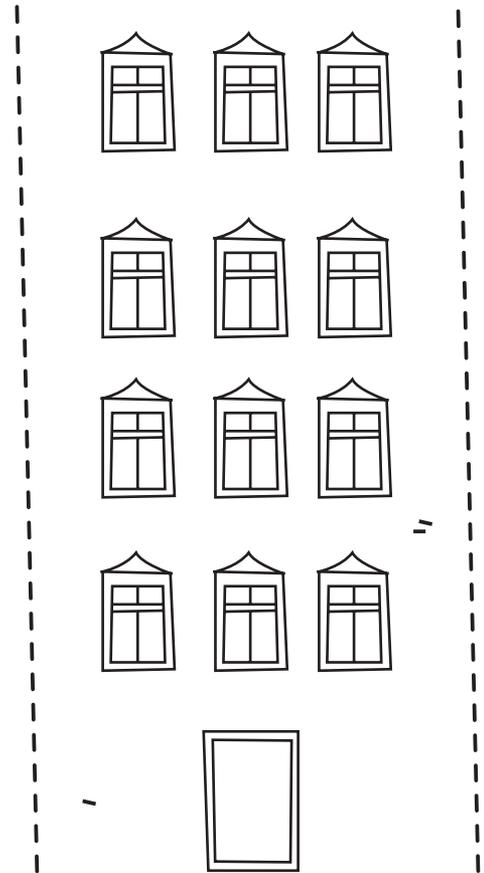
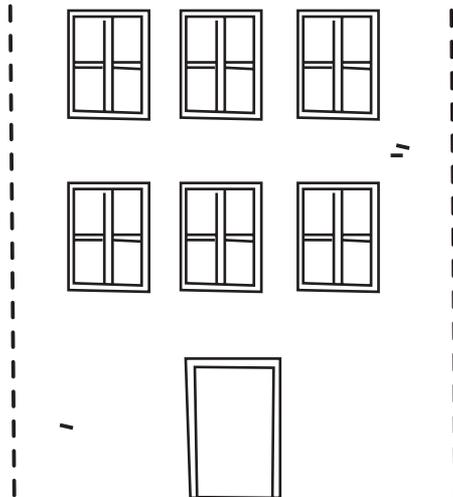
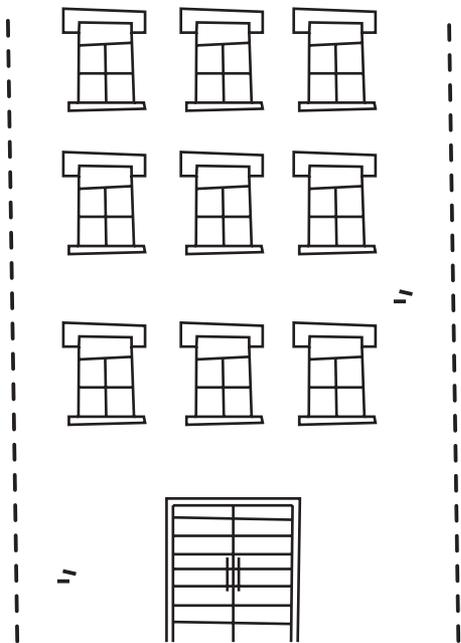
Sé de Lisboa



Torre Eiffel

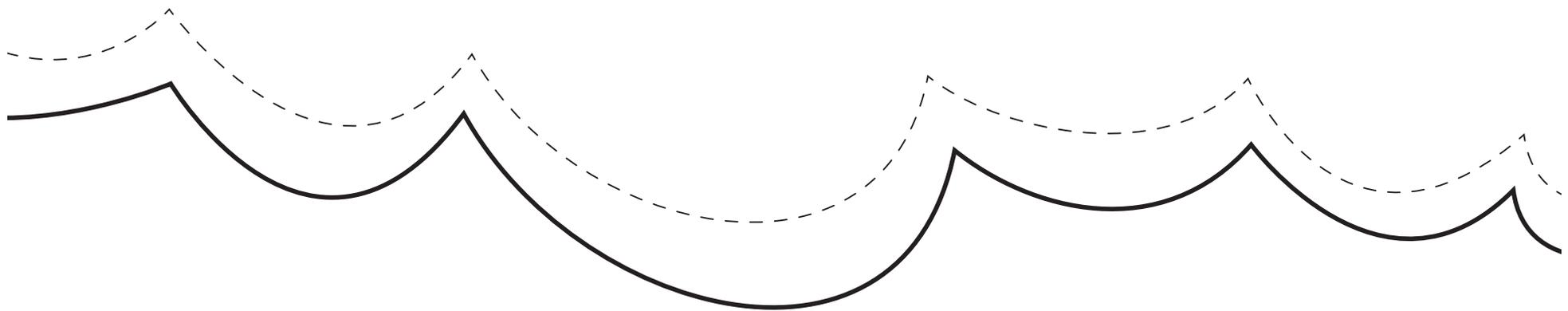
Edifícios com diferentes
coberturas... Cria agora as tuas!

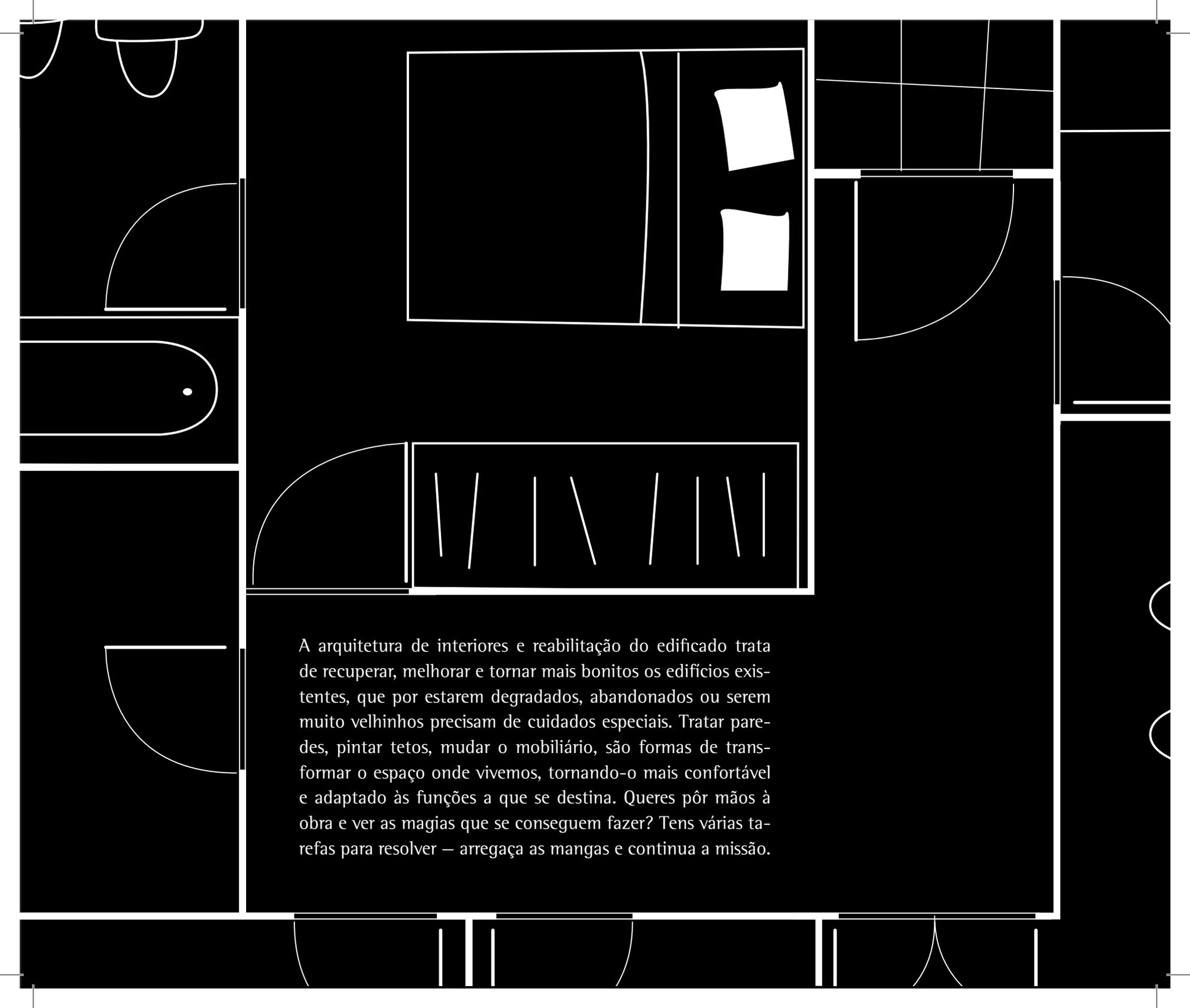




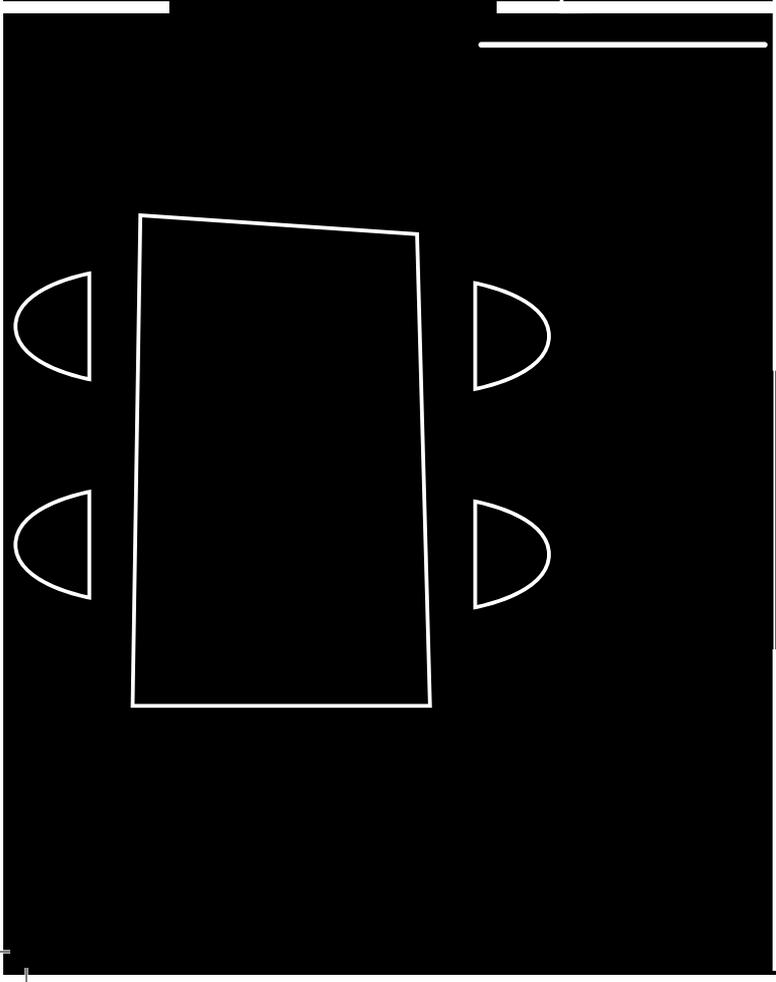
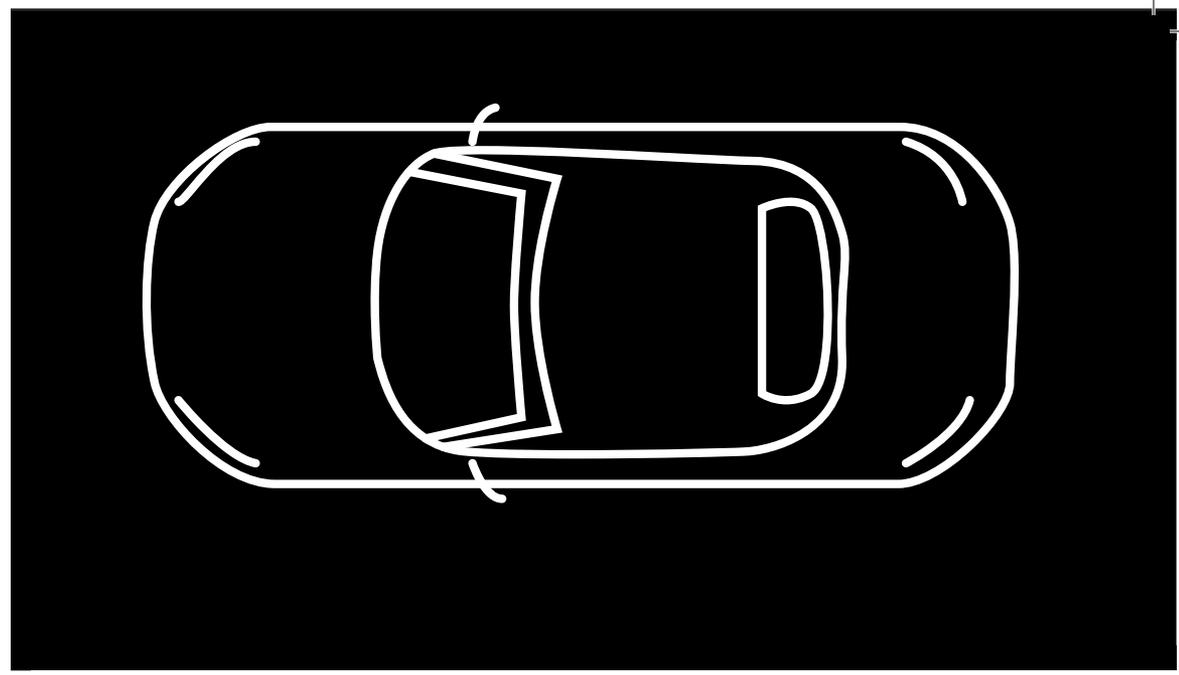
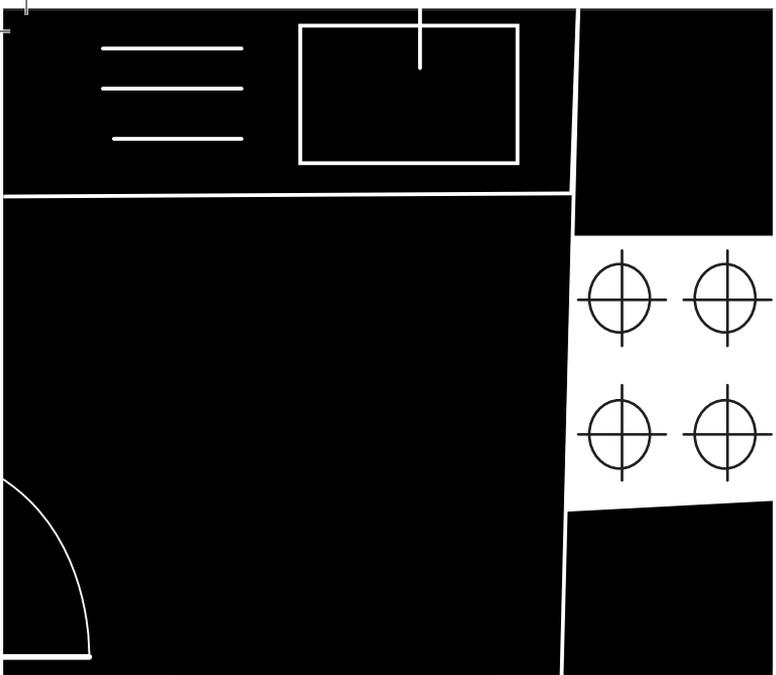
E agora... imagina a casa dos
teus sonhos!





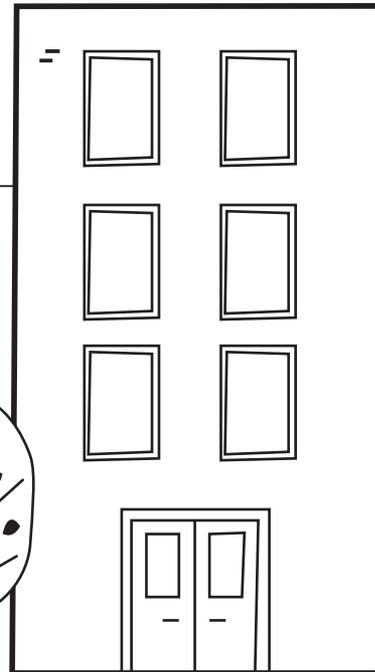
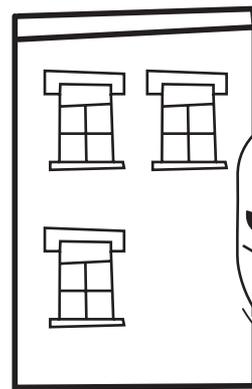
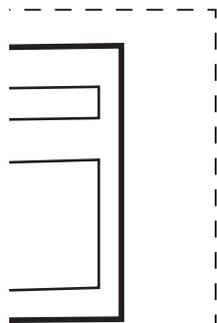
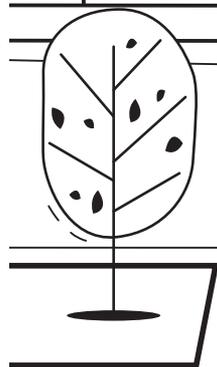
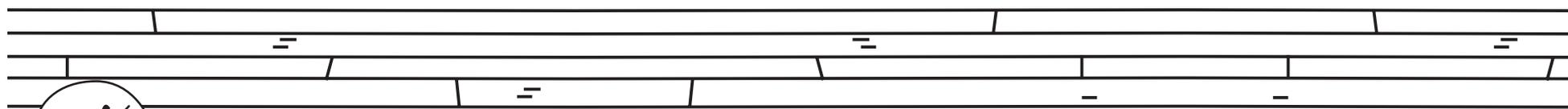
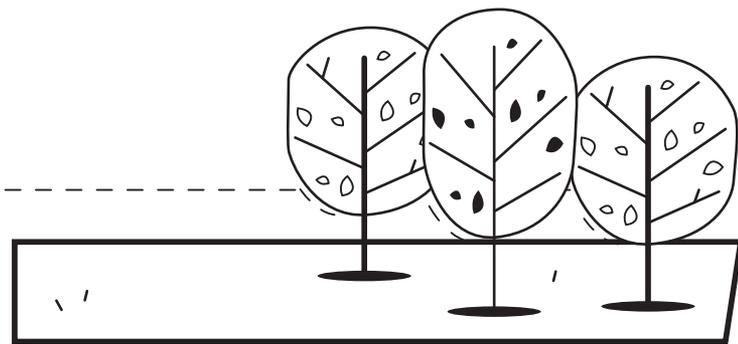
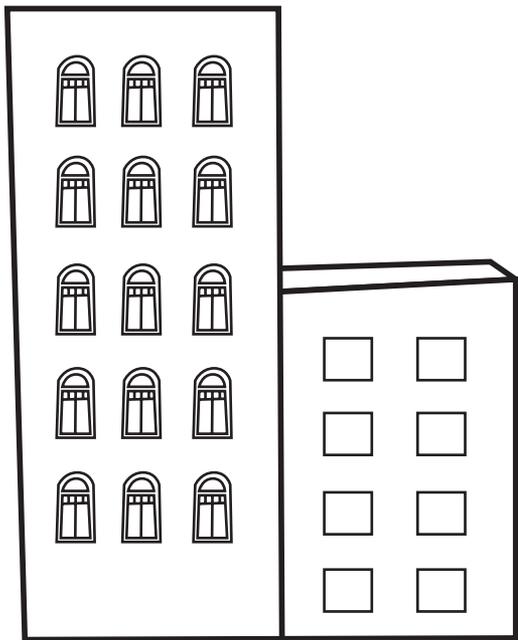


A arquitetura de interiores e reabilitação do edificado trata de recuperar, melhorar e tornar mais bonitos os edifícios existentes, que por estarem degradados, abandonados ou serem muito velhinhos precisam de cuidados especiais. Tratar paredes, pintar tetos, mudar o mobiliário, são formas de transformar o espaço onde vivemos, tornando-o mais confortável e adaptado às funções a que se destina. Queres pôr mãos à obra e ver as magias que se conseguem fazer? Tens várias tarefas para resolver — arregaça as mangas e continua a missão.

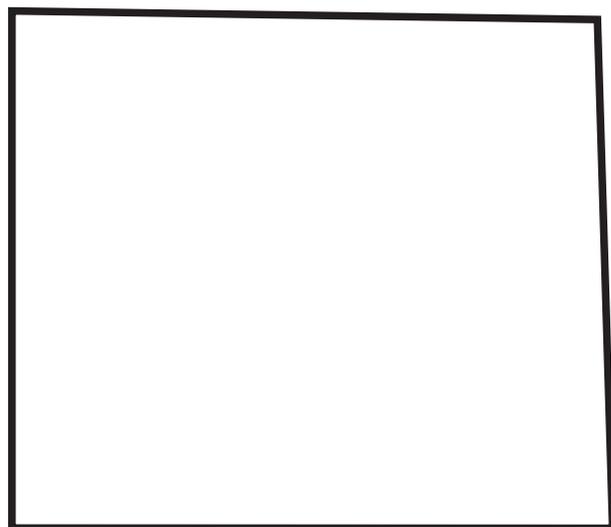


Já viste esta cidade?
Pinta-a com cores
e torna-a mais bonita!





Há montras por desenhar...
Põe mãos à obra!

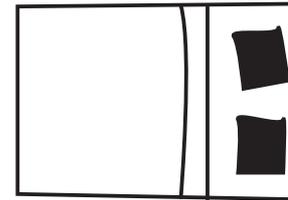
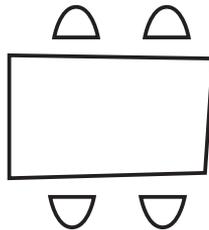
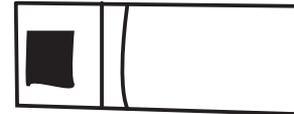
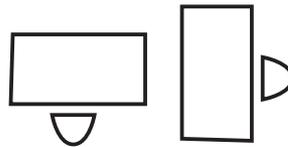
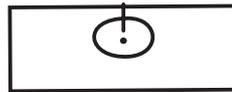
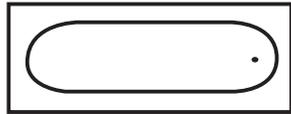


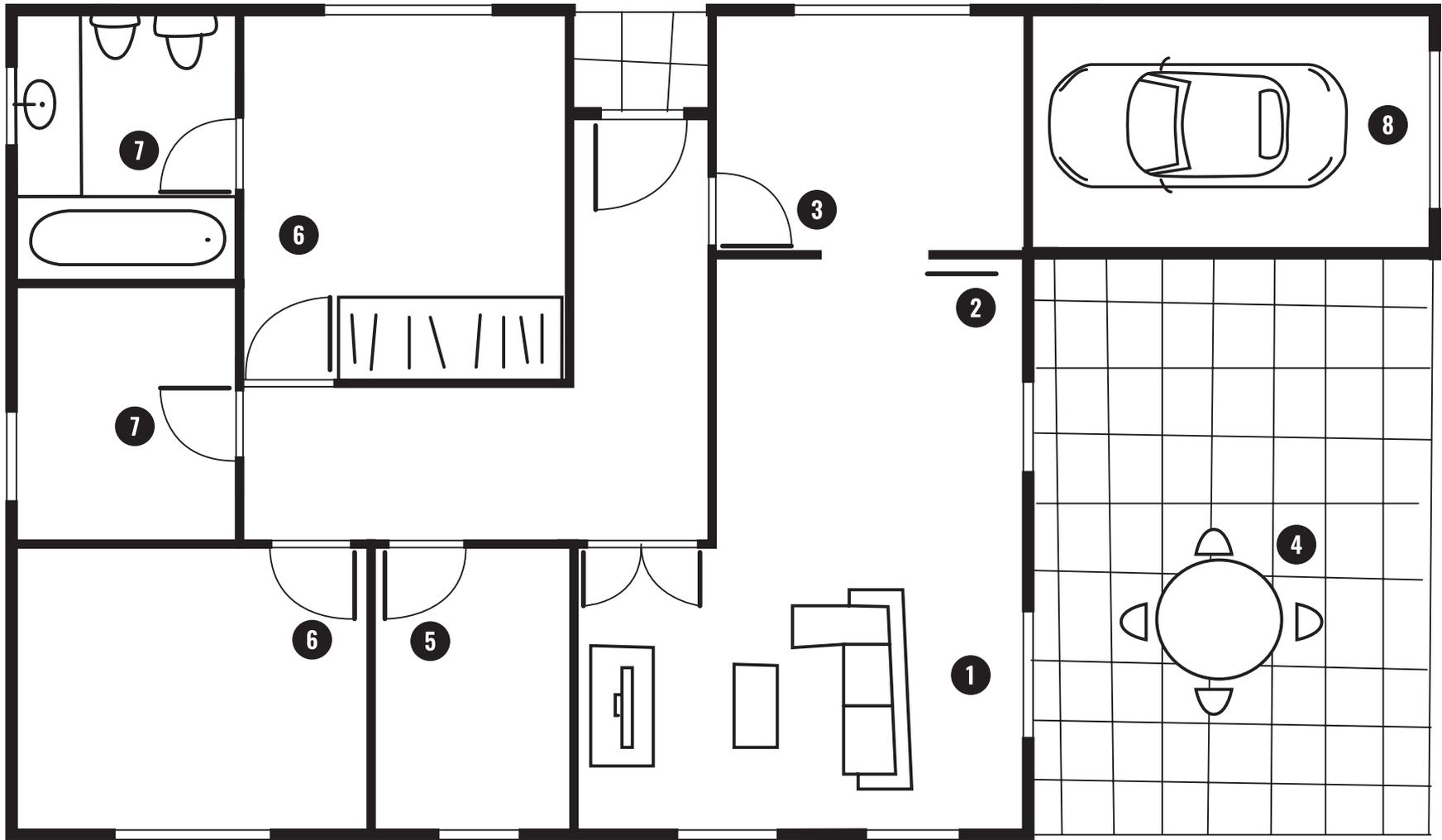
| / /



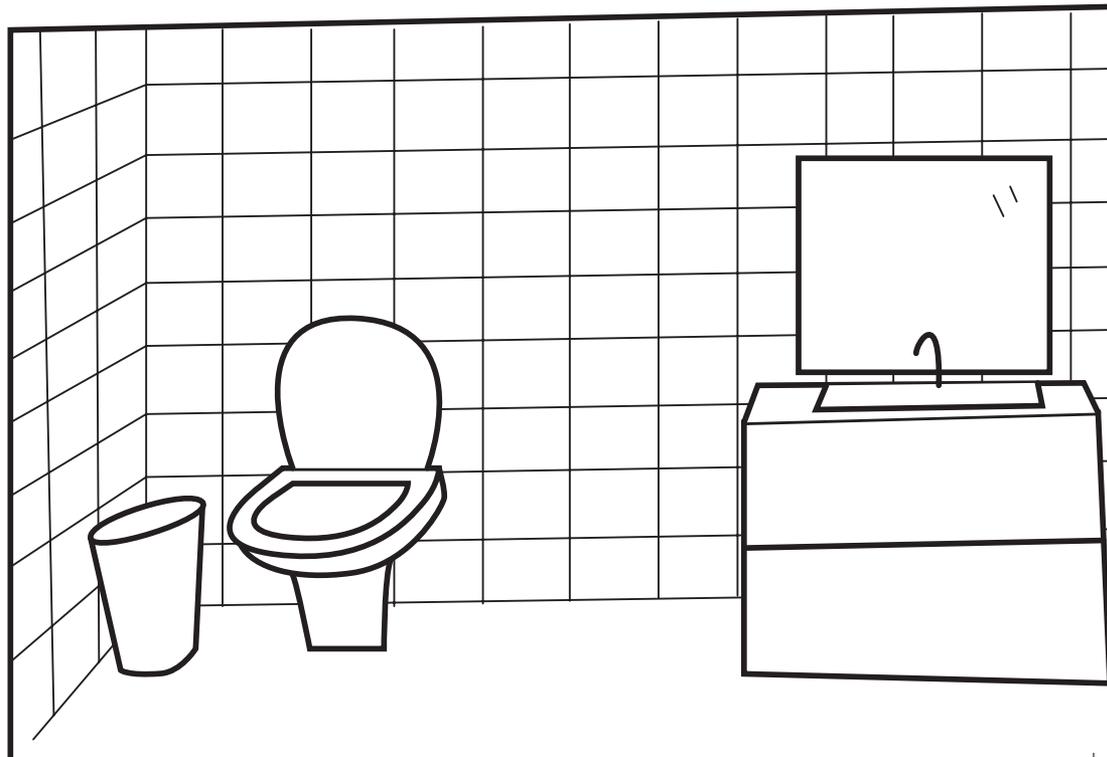
Coloca o mobiliário nos diferentes compartimentos da casa!

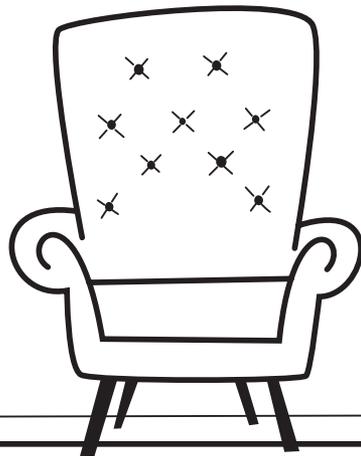
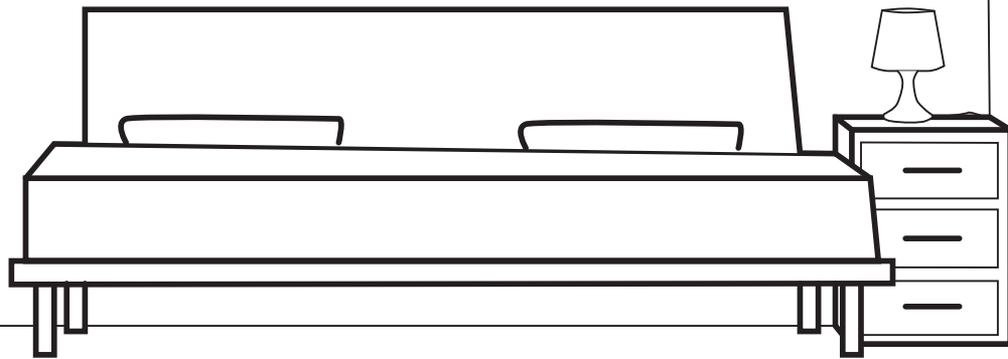
- | | | | |
|-------------------------|------------------|---------------------|------------------------|
| 1 sala de estar | 3 cozinha | 5 escritório | 7 casa de banho |
| 2 sala de jantar | 4 terraço | 6 quarto | 8 garagem |



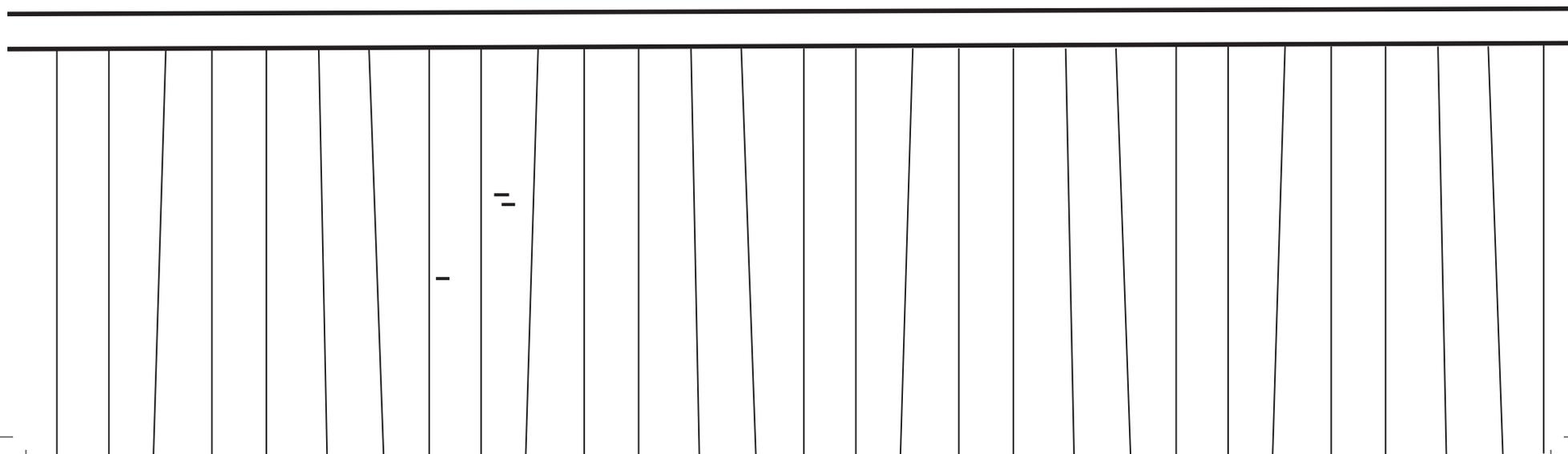


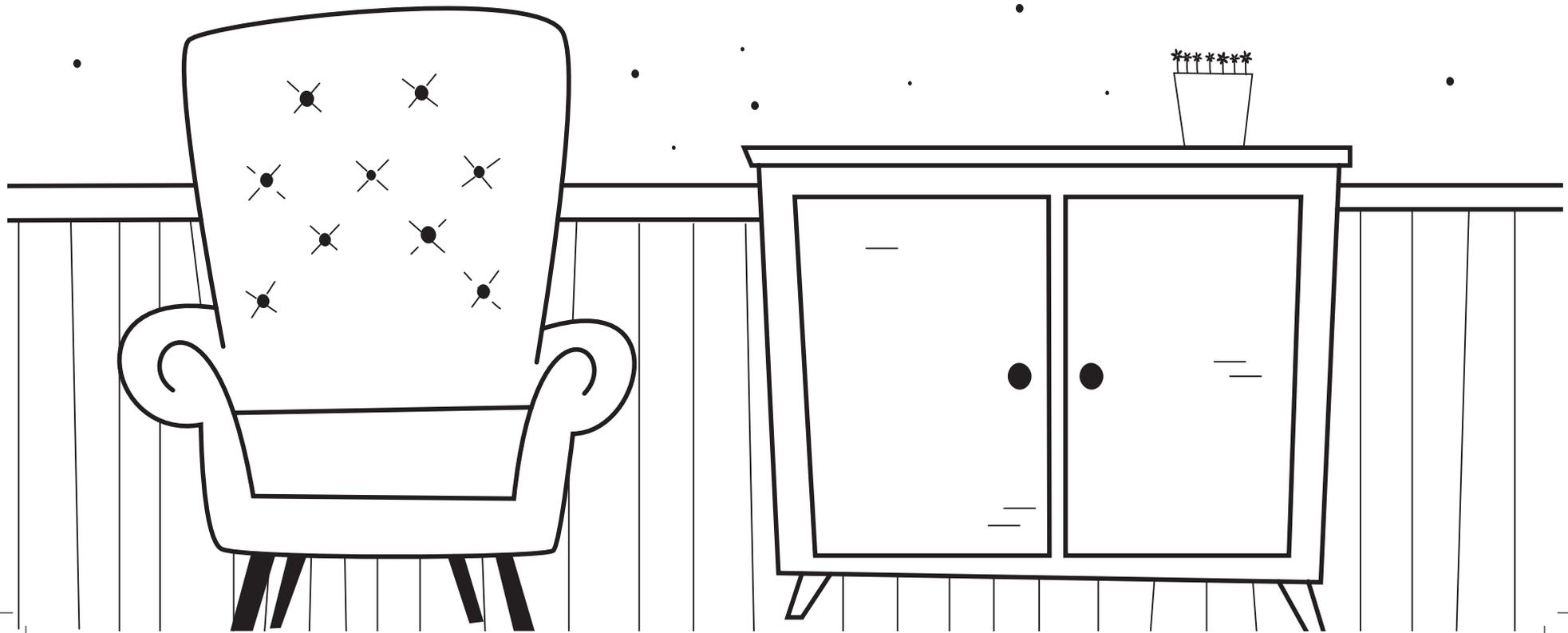
Um quarto, uma casa de
banho, uma salinha...
Desenha o espaço que falta!



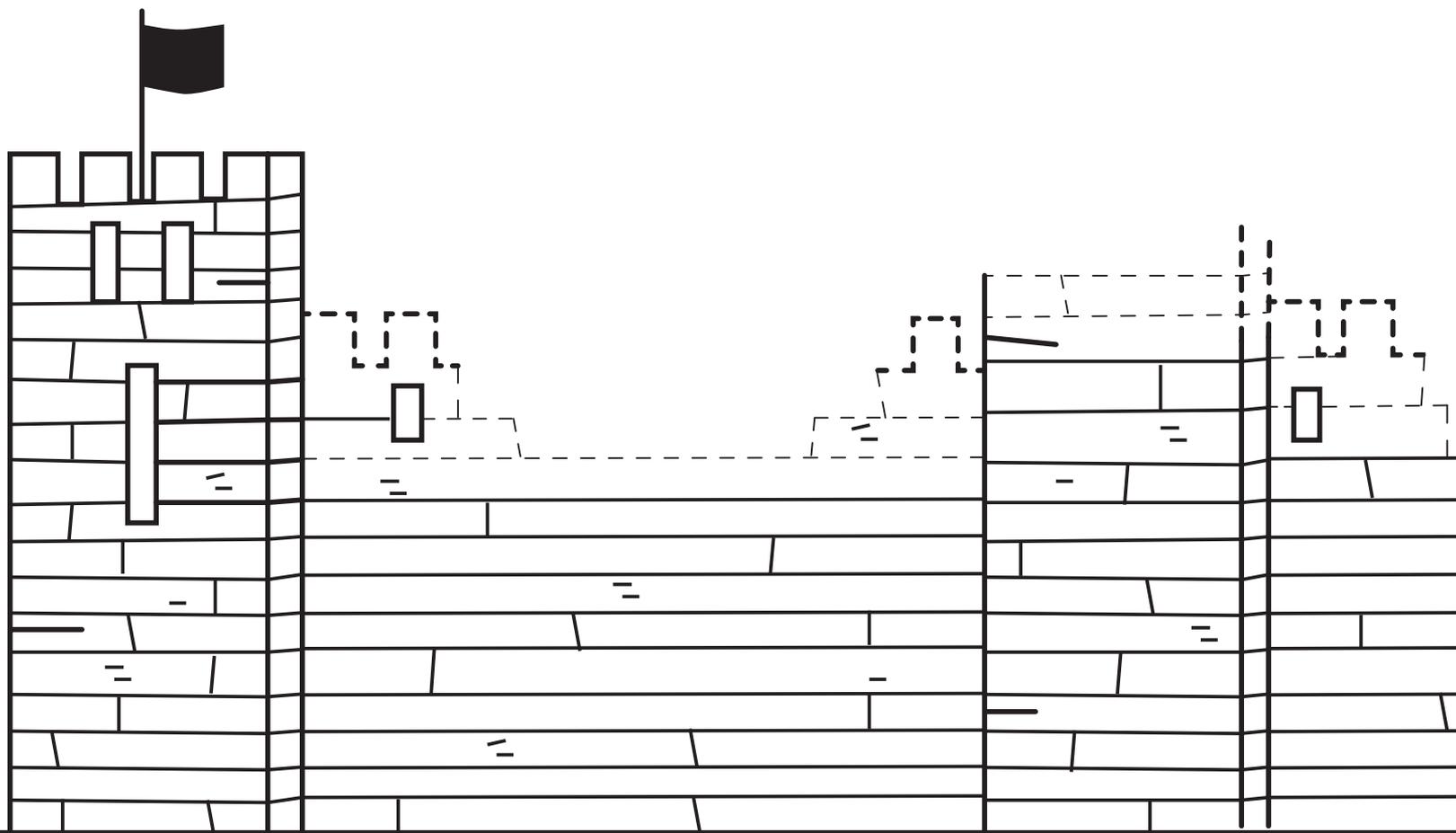


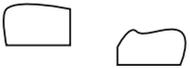
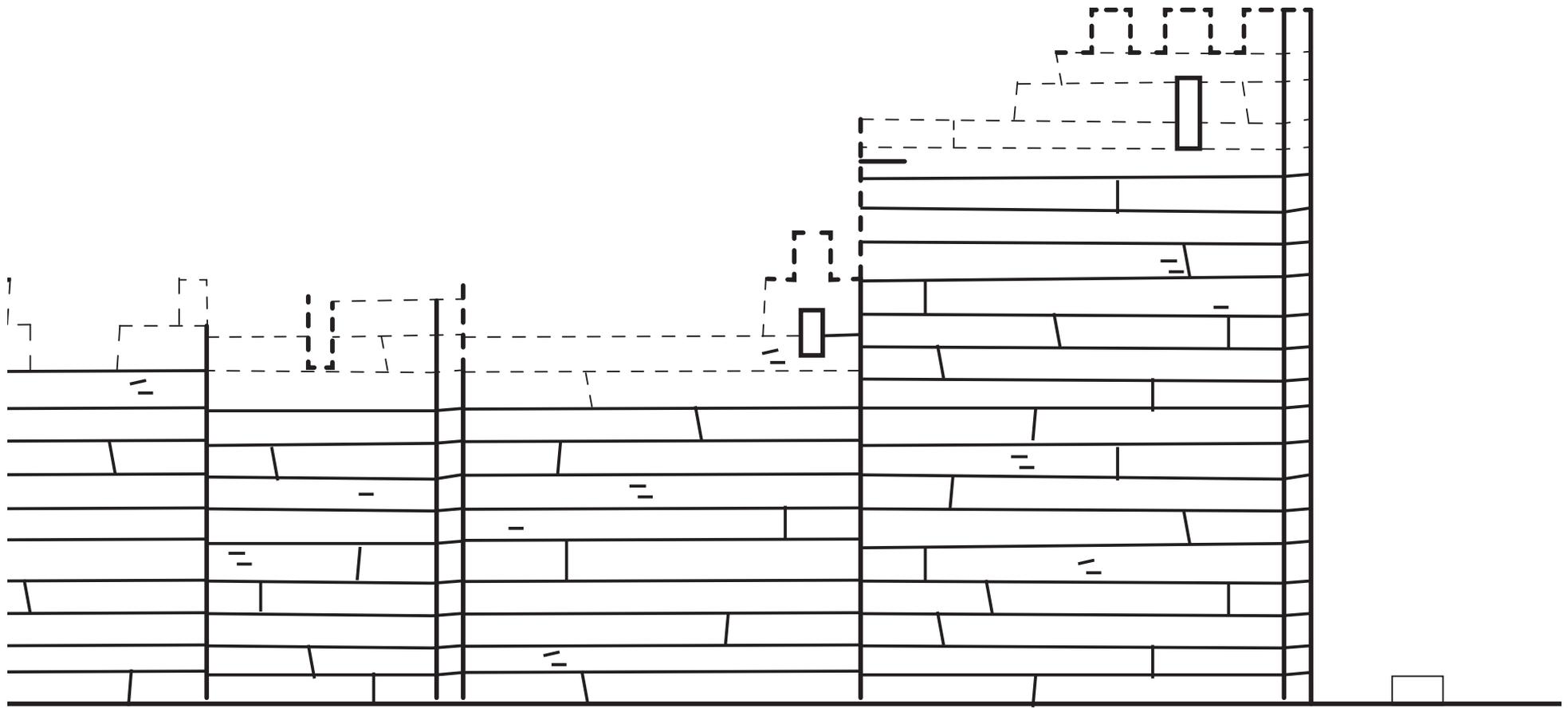
Pinta, decora e inventa
um papel para a parede
de fundo!



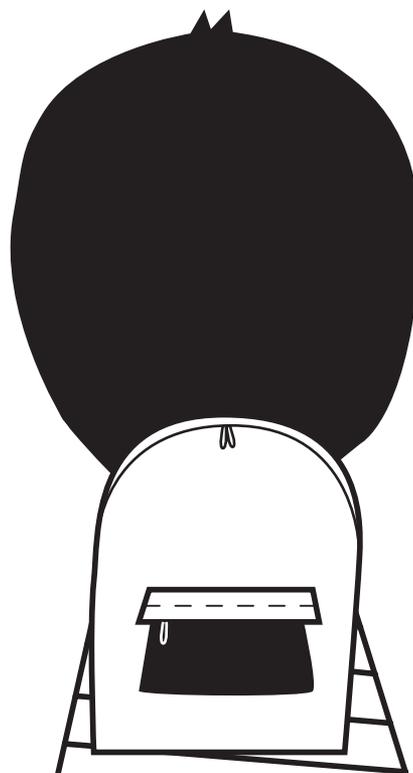
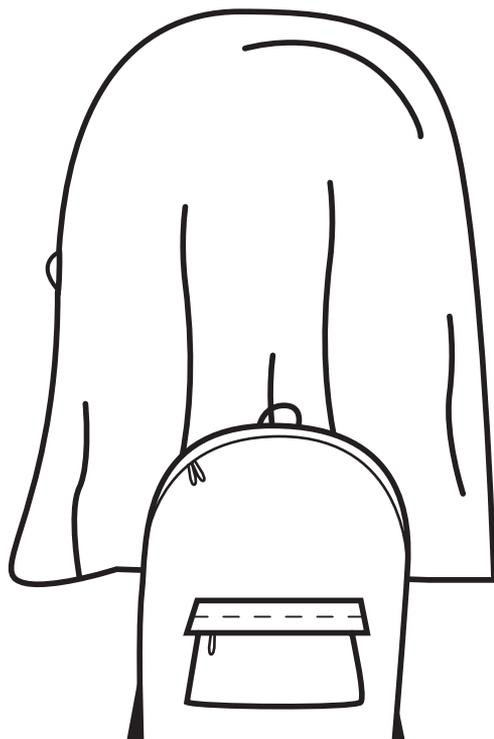


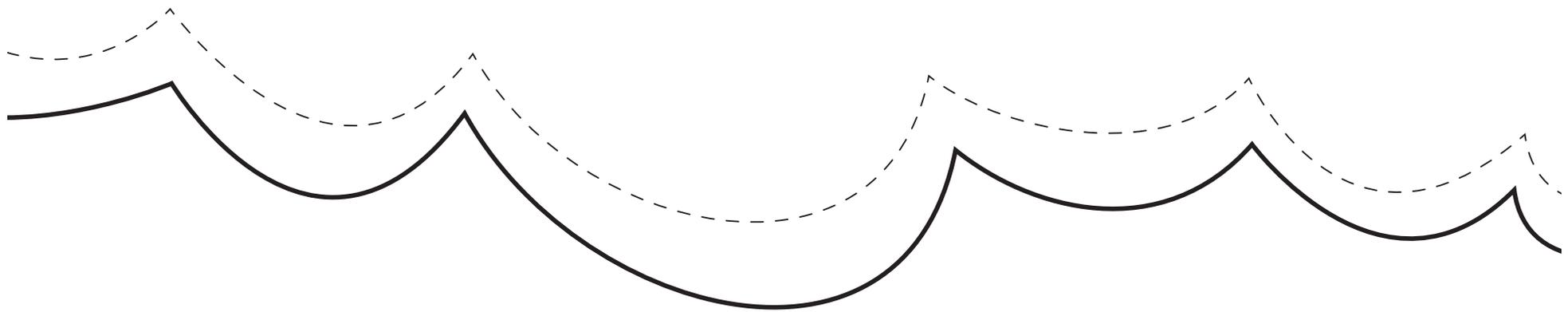
Este castelo é muito antigo... Refaz as partes em ruína!

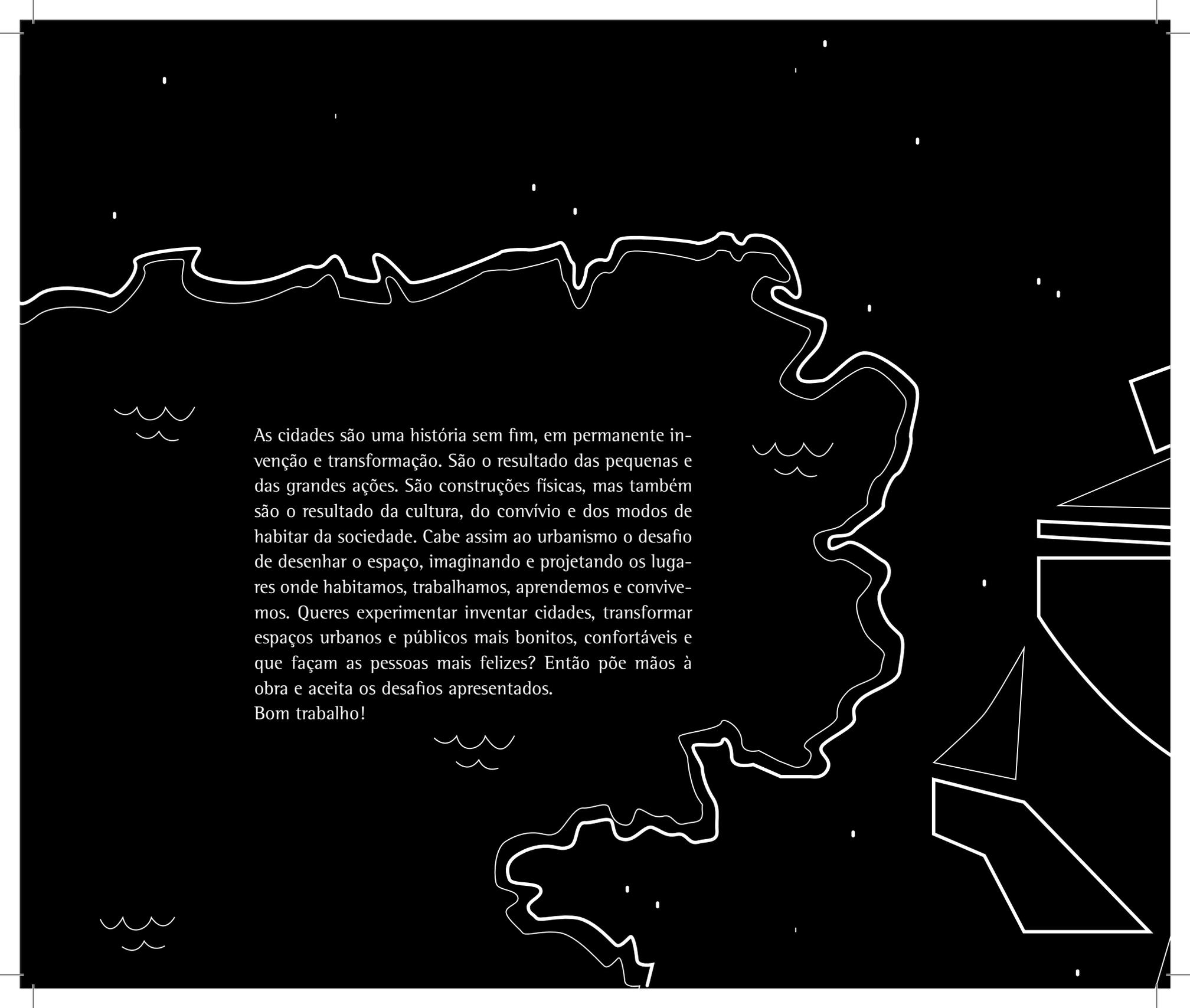




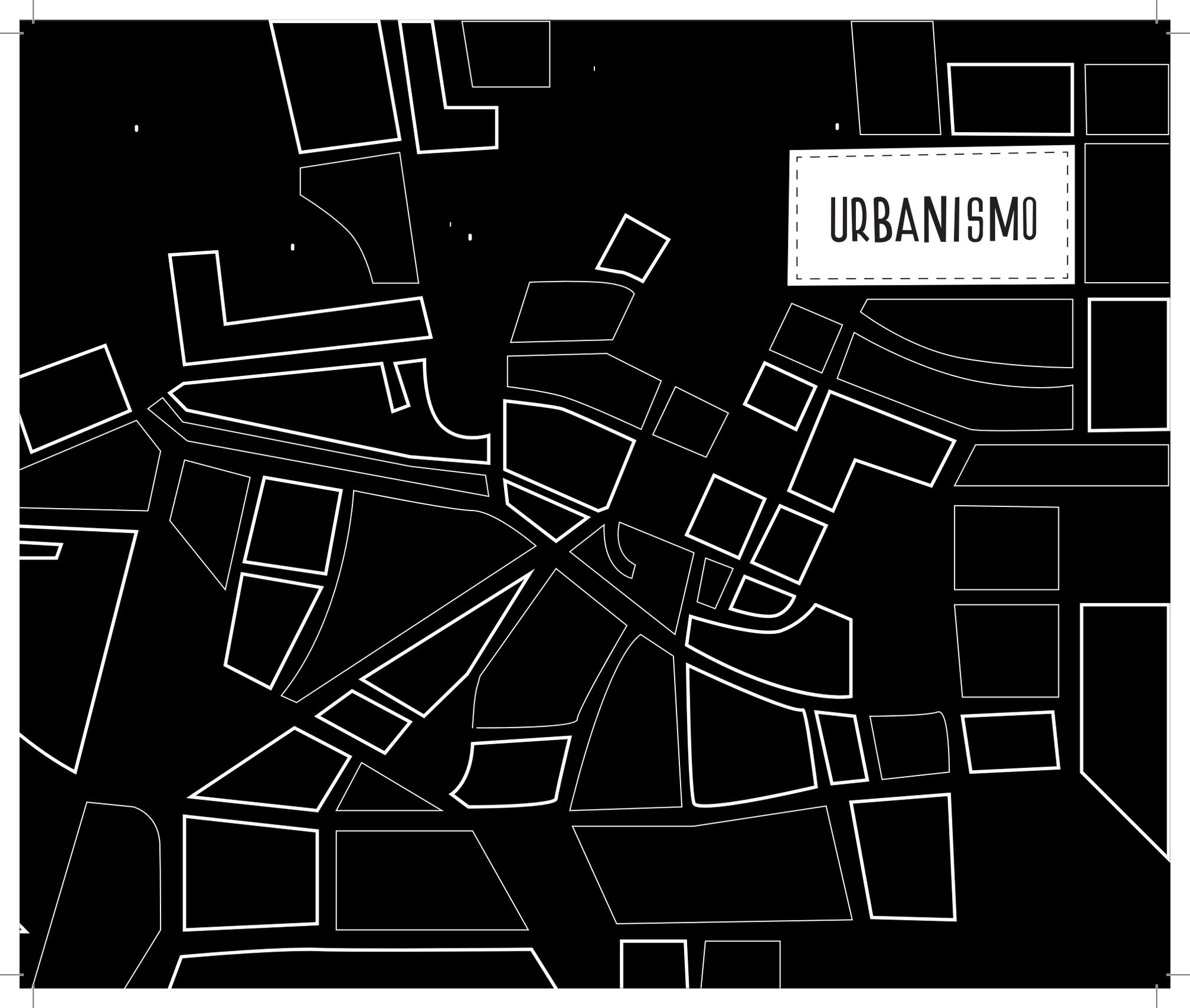
Agora um desafio maior:
inventa a sala de aulas
do futuro!







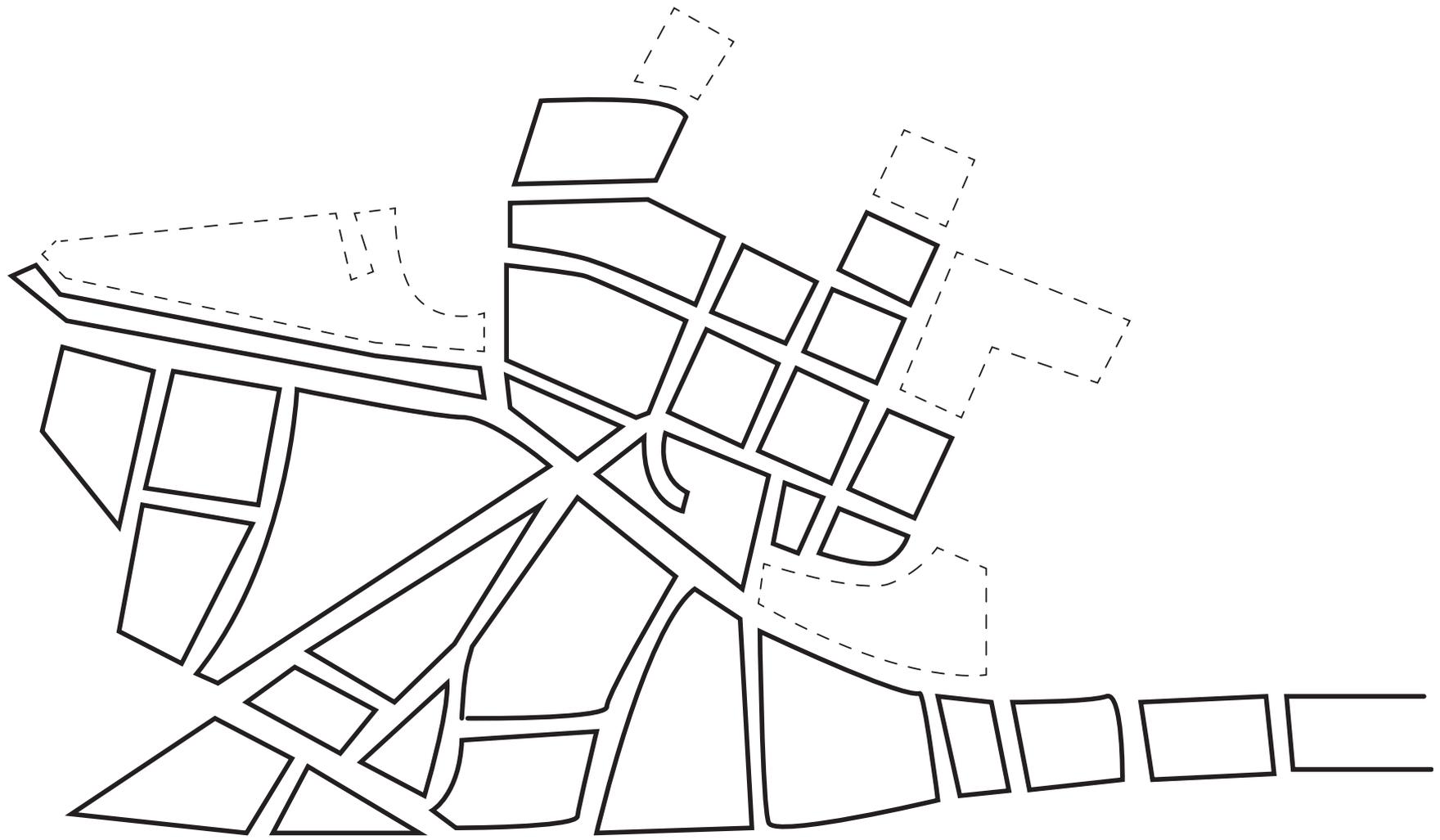
As cidades são uma história sem fim, em permanente invenção e transformação. São o resultado das pequenas e das grandes ações. São construções físicas, mas também são o resultado da cultura, do convívio e dos modos de habitar da sociedade. Cabe assim ao urbanismo o desafio de desenhar o espaço, imaginando e projetando os lugares onde habitamos, trabalhamos, aprendemos e convivemos. Queres experimentar inventar cidades, transformar espaços urbanos e públicos mais bonitos, confortáveis e que façam as pessoas mais felizes? Então põe mãos à obra e aceita os desafios apresentados.
Bom trabalho!



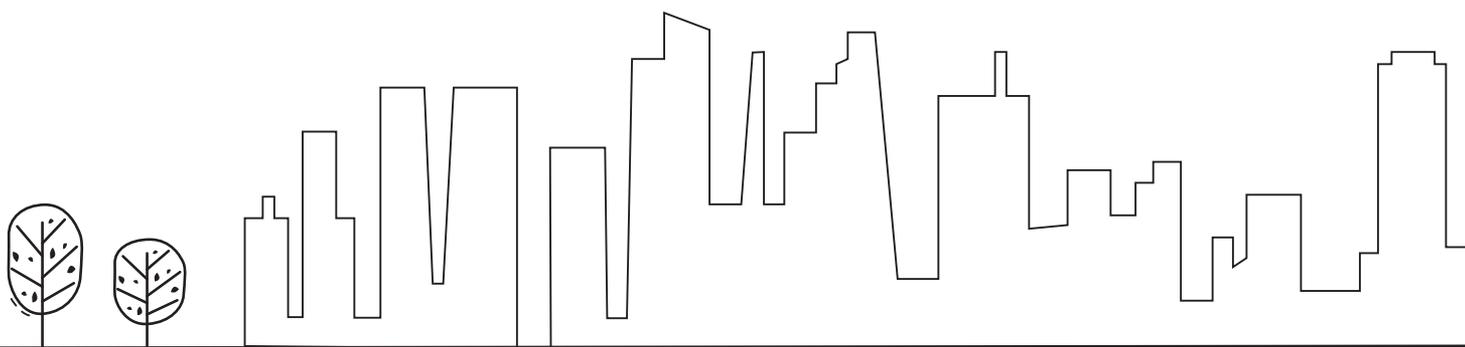
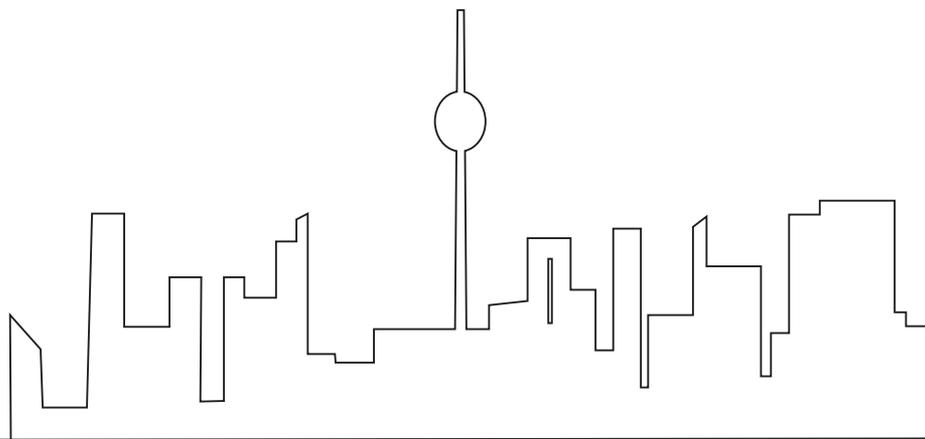
URBANISMO

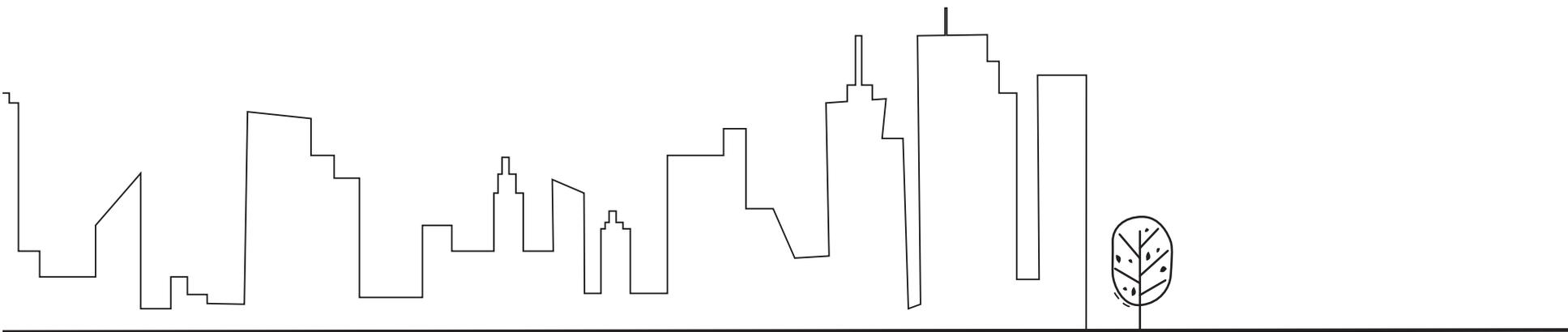
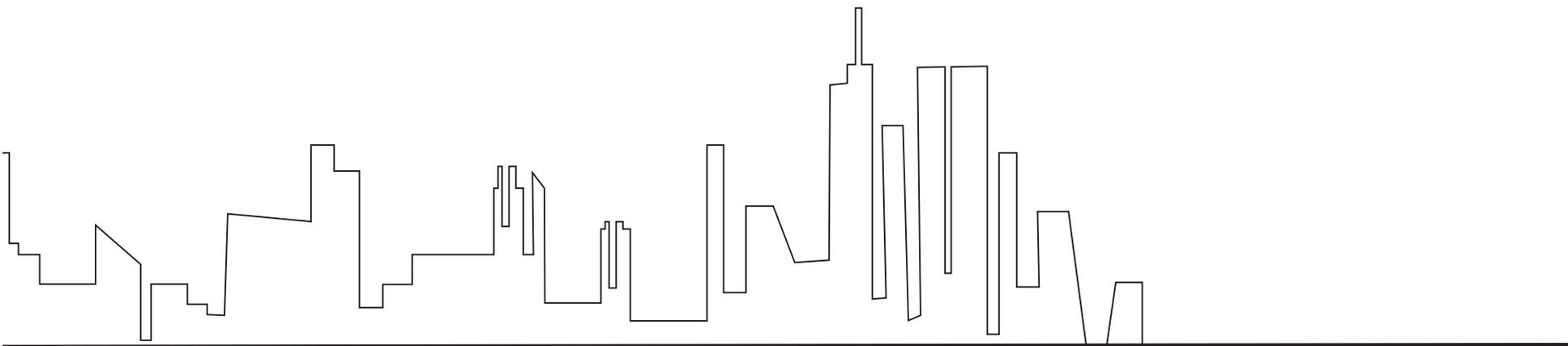
Completa a planta da cidade...
Pinta a legenda e faz a devida
correspondência!

- casas
- escolas, hospitais e museus
- praças e jardins
- mercados e lojas

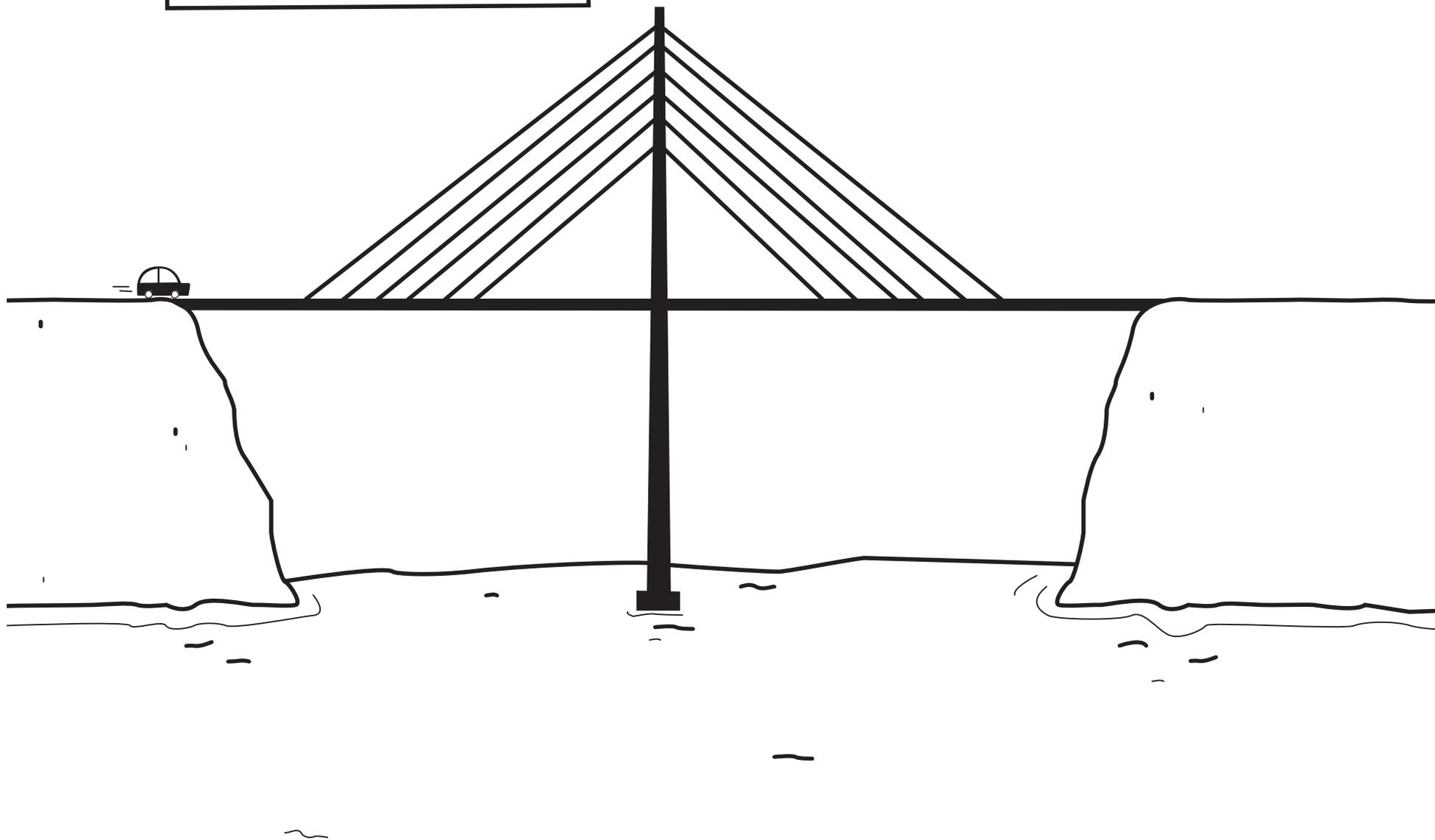


Estes são diferentes
contornos de cidades...
Inventa agora um!



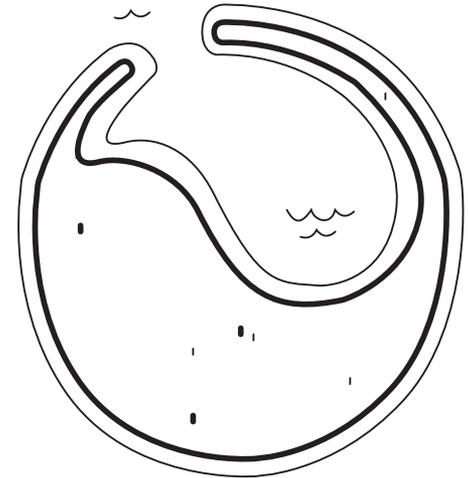


Prolonga a ponte para
ligares as duas margens...





Um território visto por
cima... Completa com outras
formas de ilhas!



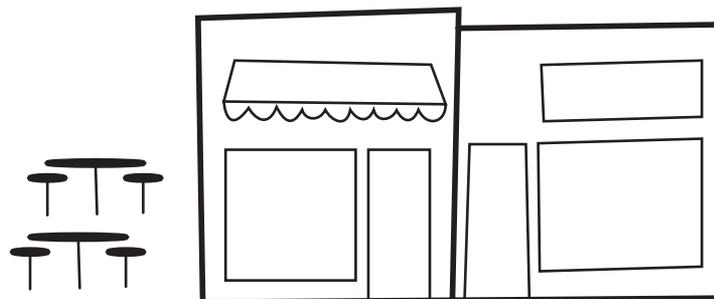
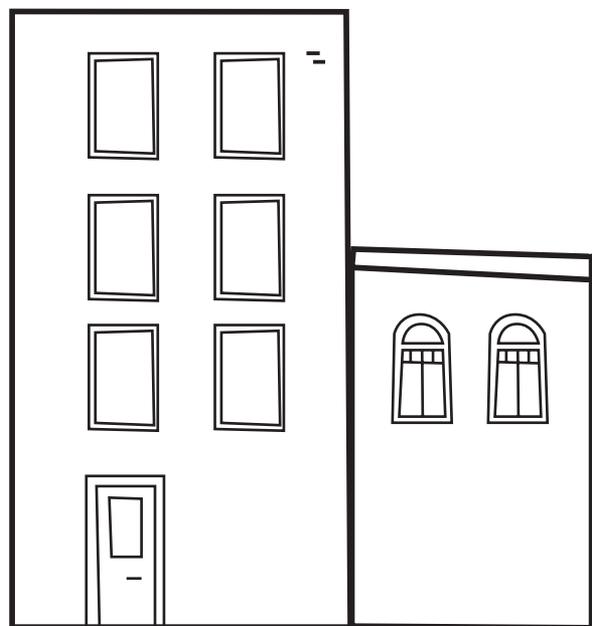


Continua o desenho da margem da cidade... com edifícios, árvores, pessoas e carros!



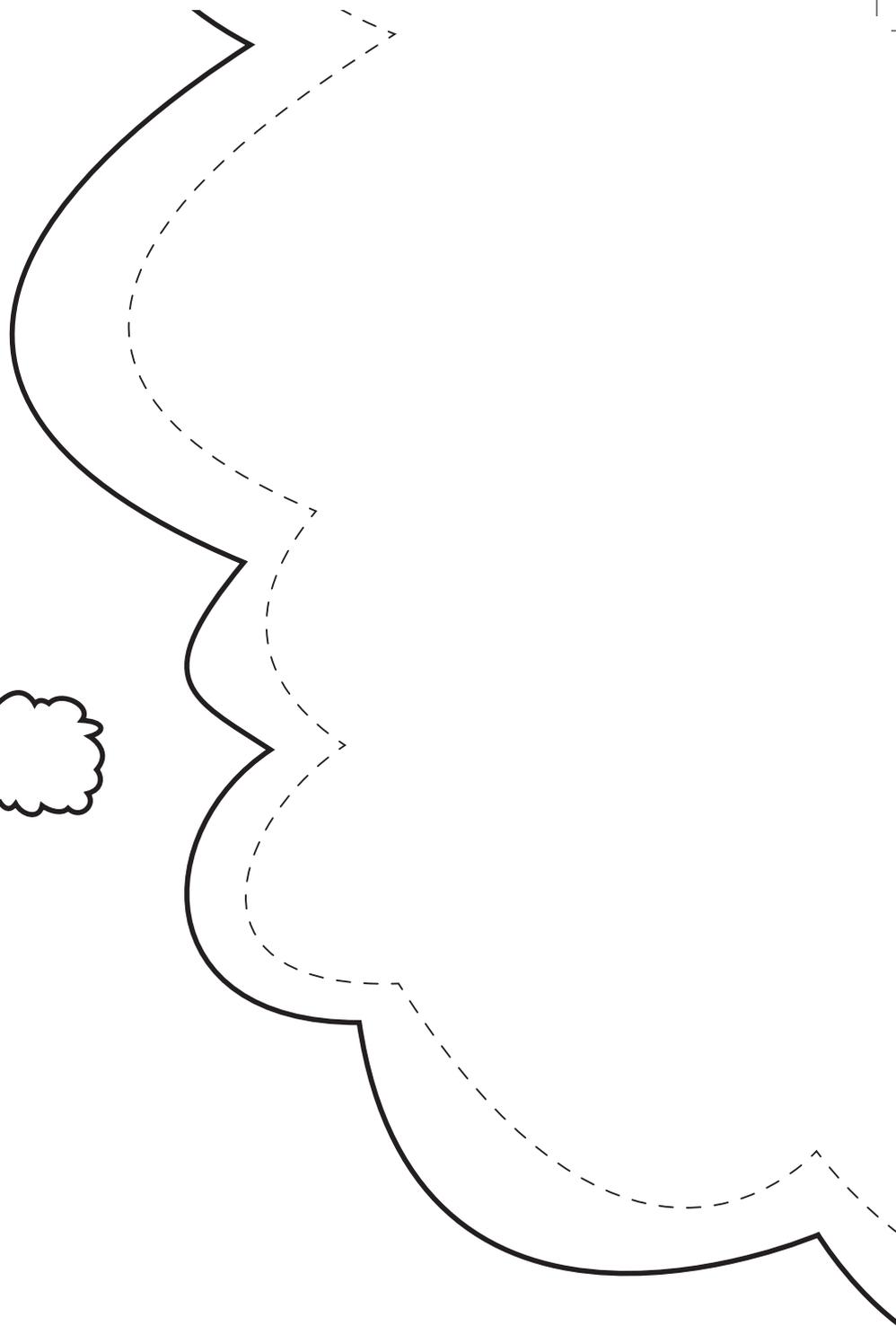
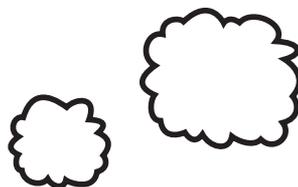
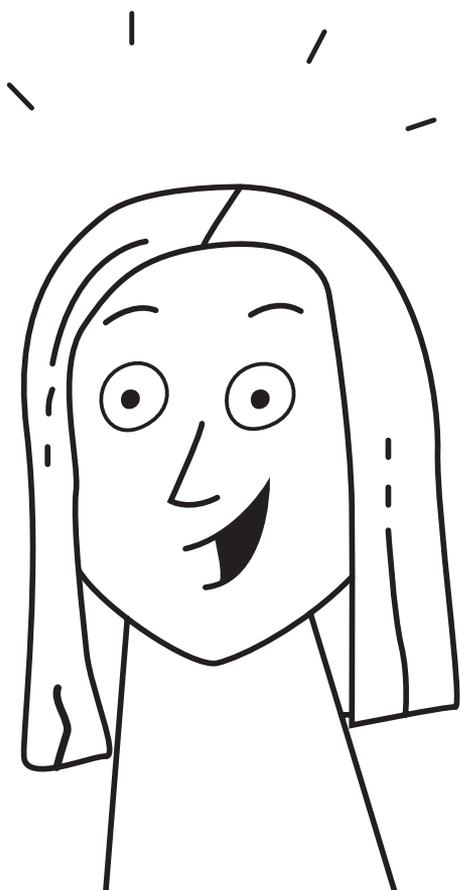


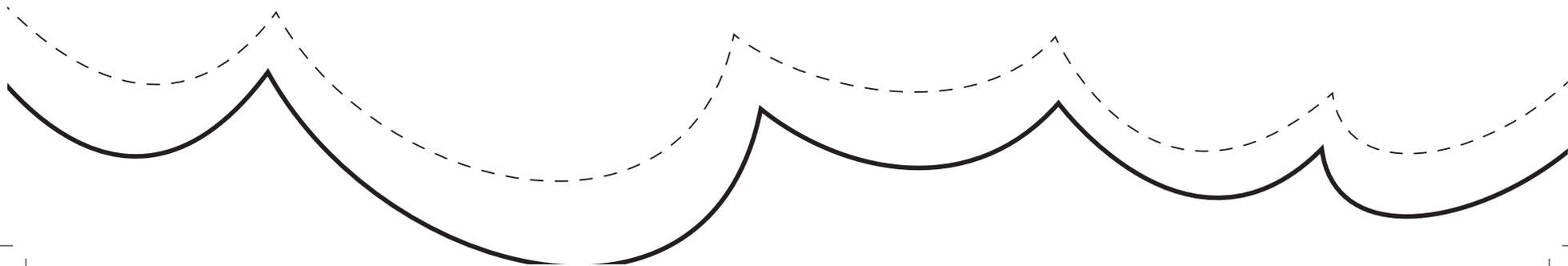
Olha para esta cidade...
Planta árvores, cria jardins
e parques!





Pensa na rua onde vives e
imagina-a daqui a 100 anos...

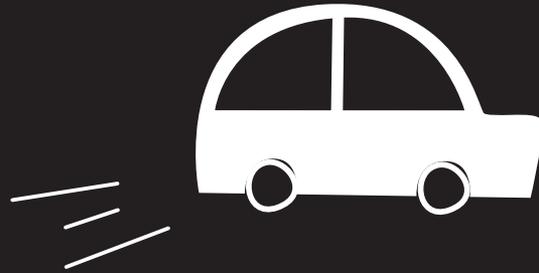
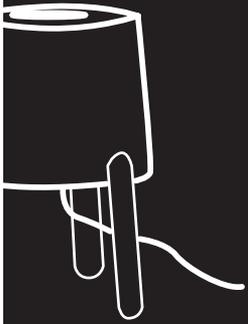




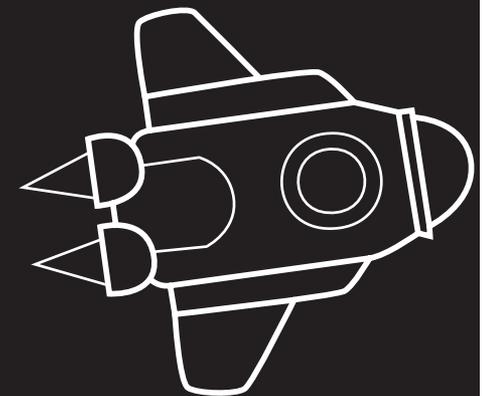


Tantos objetos à nossa volta... Uns grandes, outros mais pequenos! Todos sempre com o propósito de tornar o nosso dia a dia mais feliz e confortável. Desde o autocarro ou o carro que nos transporta todos os dias à escola, a mochila que leva os nossos livros, a bola que utilizamos para jogar, os patins, a consola, etc... Tudo foi imaginado, concebido e desenhado por um designer de produto! Queres experimentar essa profissão, desenhar objetos do mundo que te rodeia? Olha bem. Tanta coisa para imaginar!... Nas páginas que se seguem tens vários desafios para concretizar, por isso desafia-te e vais ver se não acabas por te surpreender.

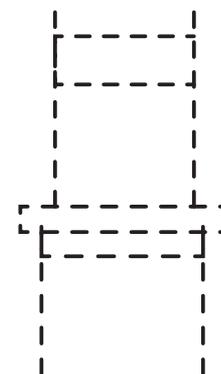
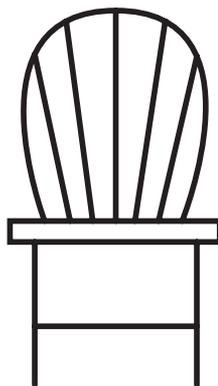


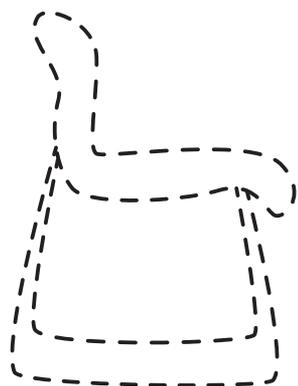


DESIGN DE
PRODUTO

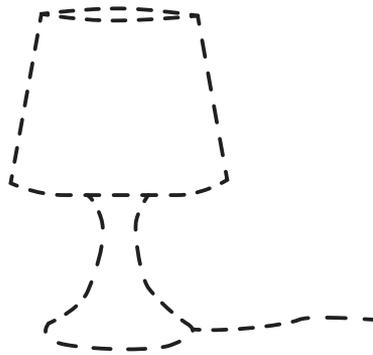
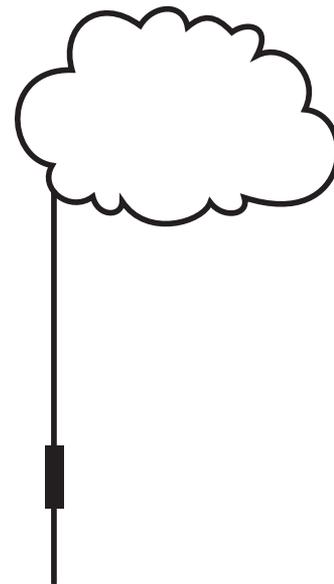
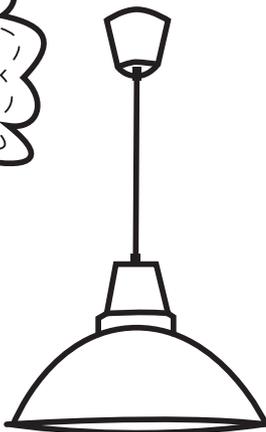


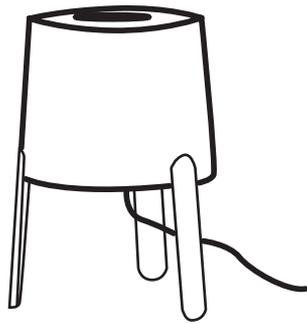
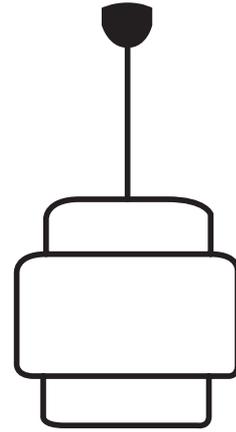
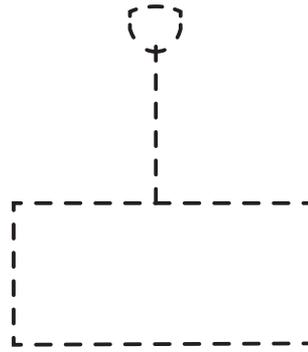
Preenche, inventa e desenha
outras formas de cadeiras!



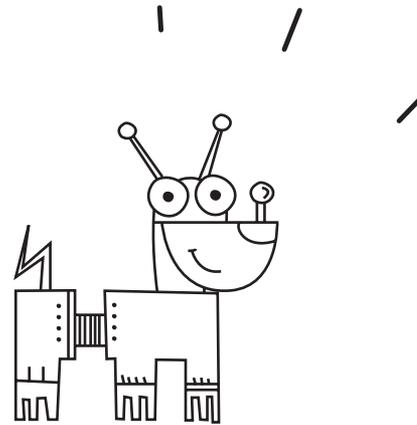
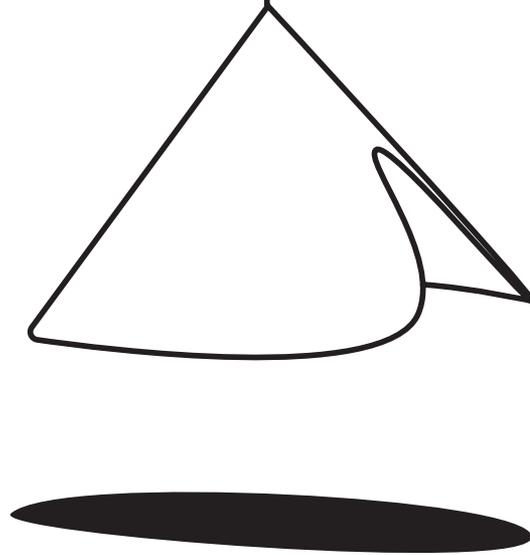


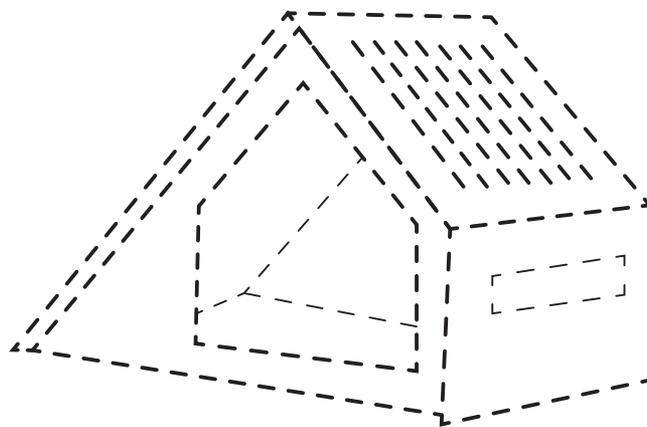
Agora chegou a vez dos
candeeiros... Projeta o teu!





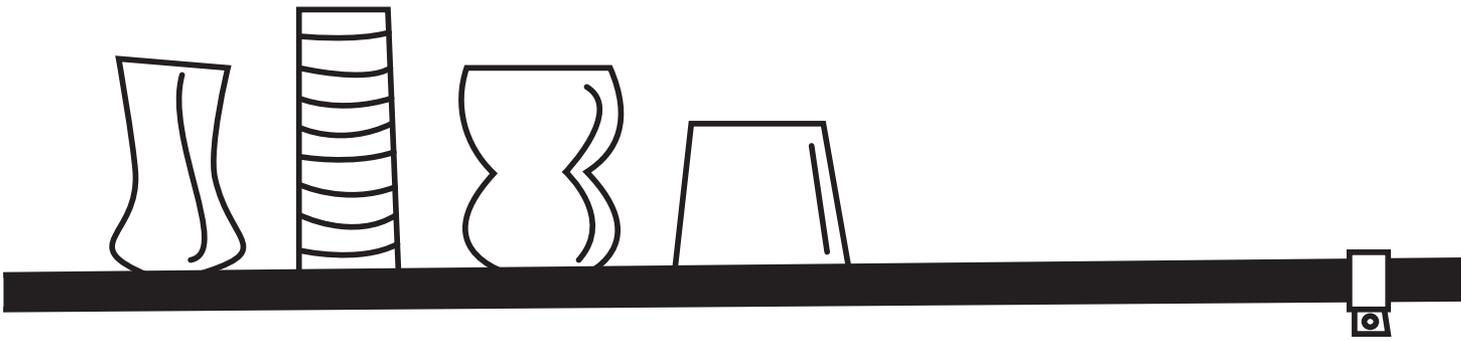
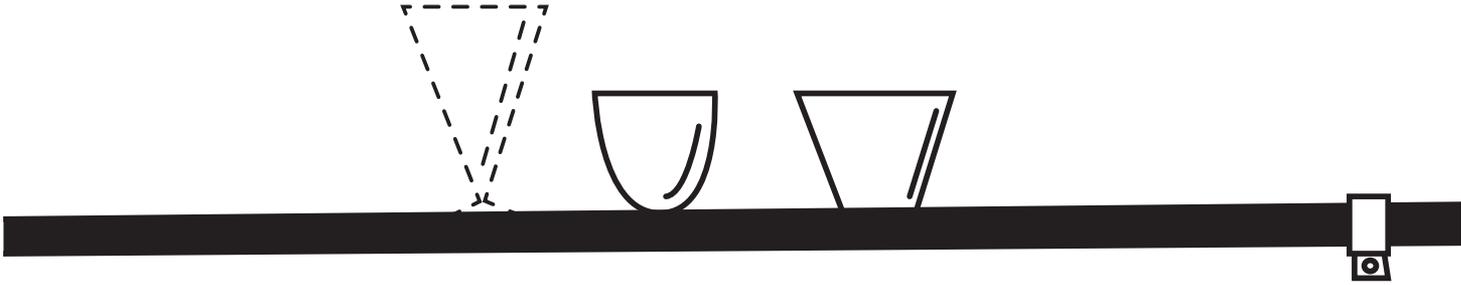
Queres inventar uma casa
para um cão-robô?



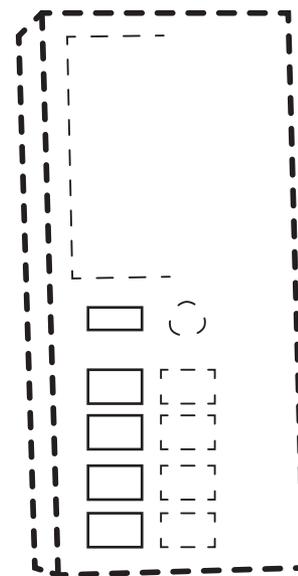
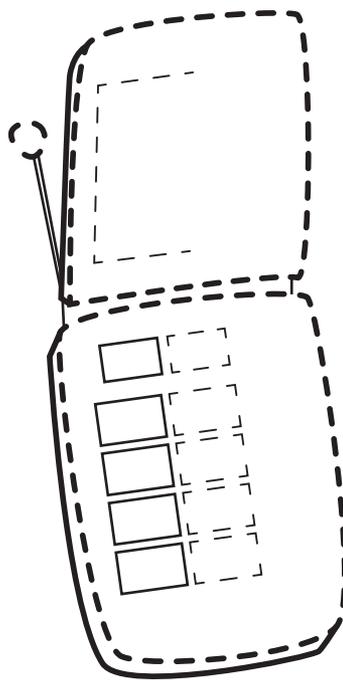
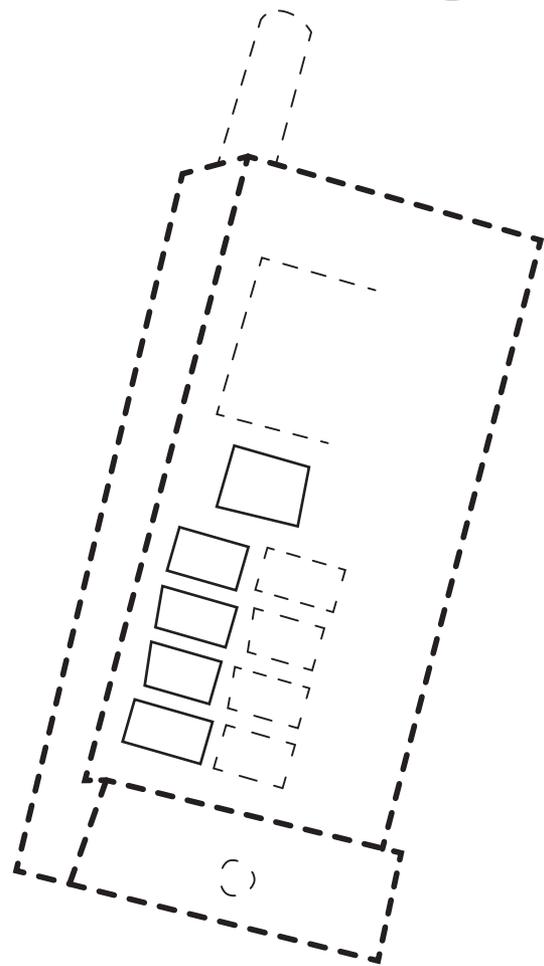


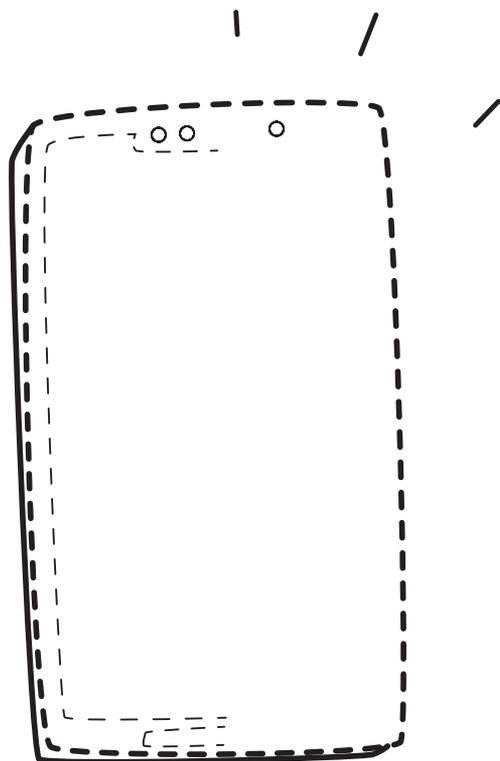
É preciso pôr mais copos
nas prateleiras...



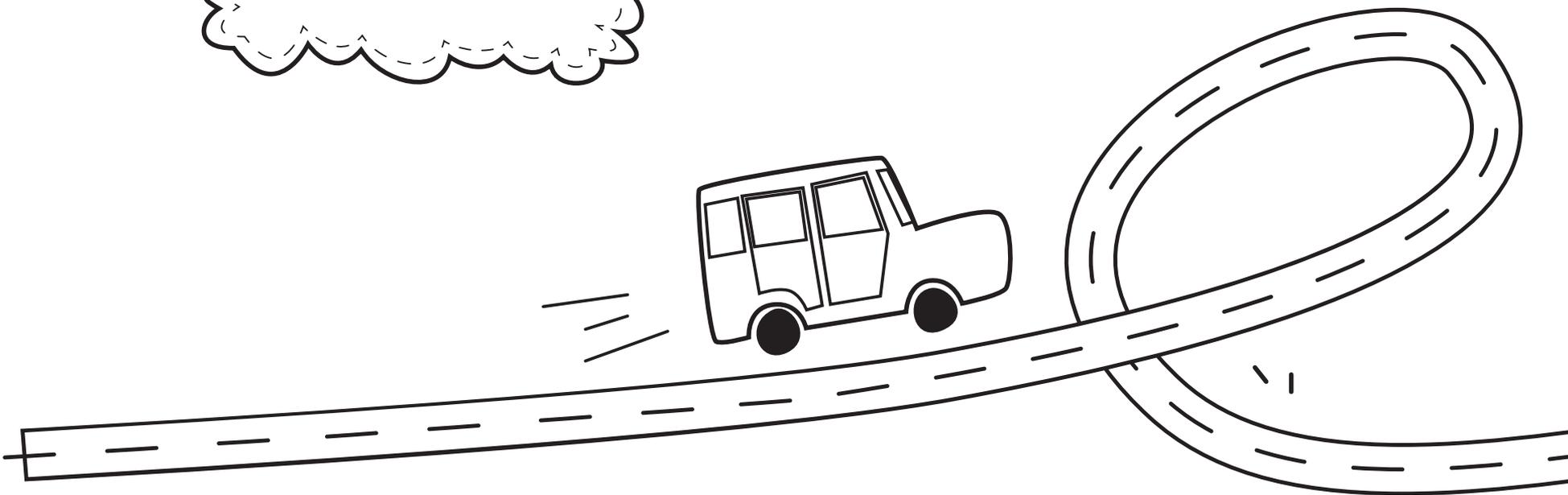


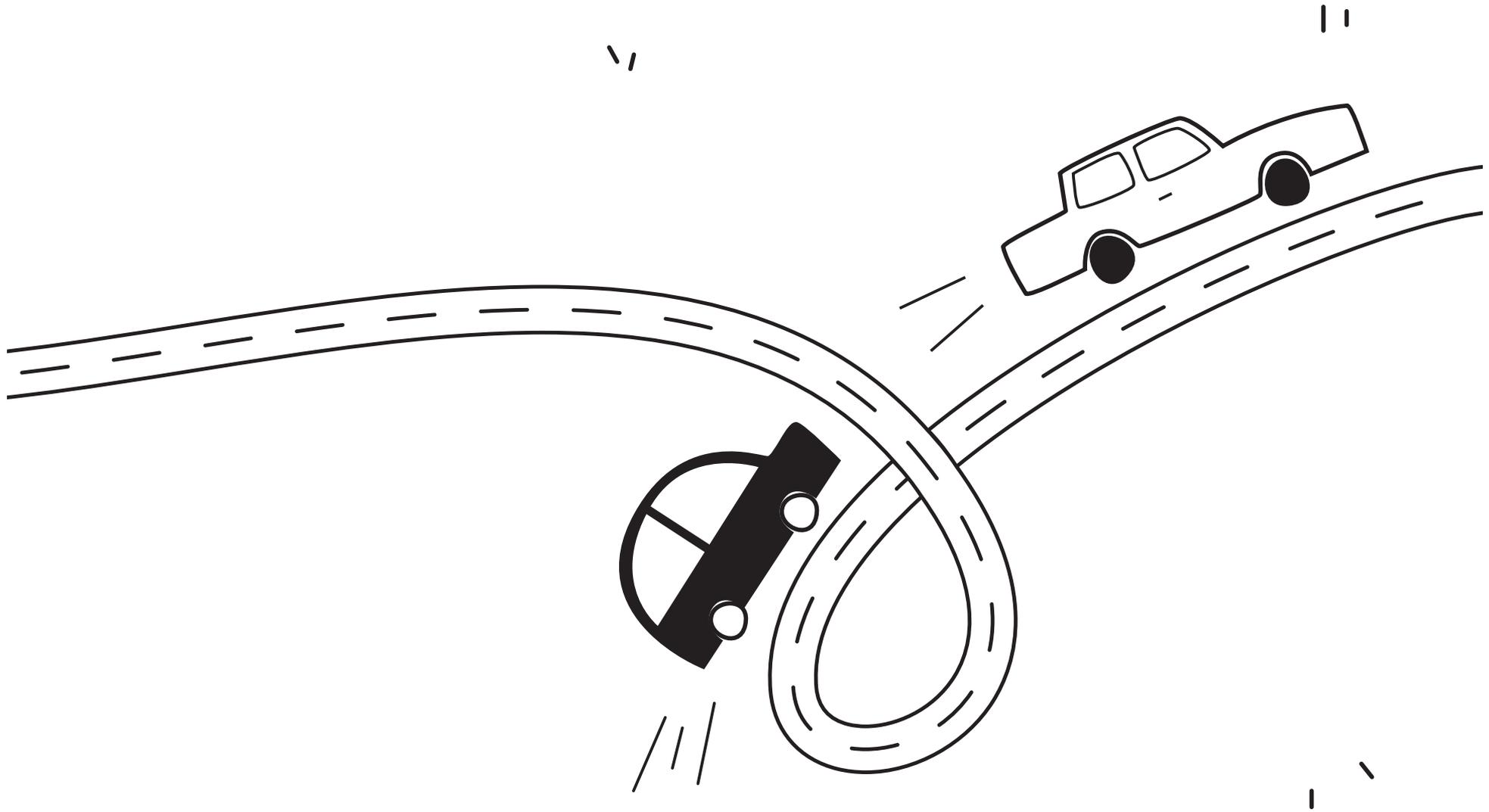
Os telemóveis já tiveram
muitas formas... Completa os
vários modelos e imagina um!



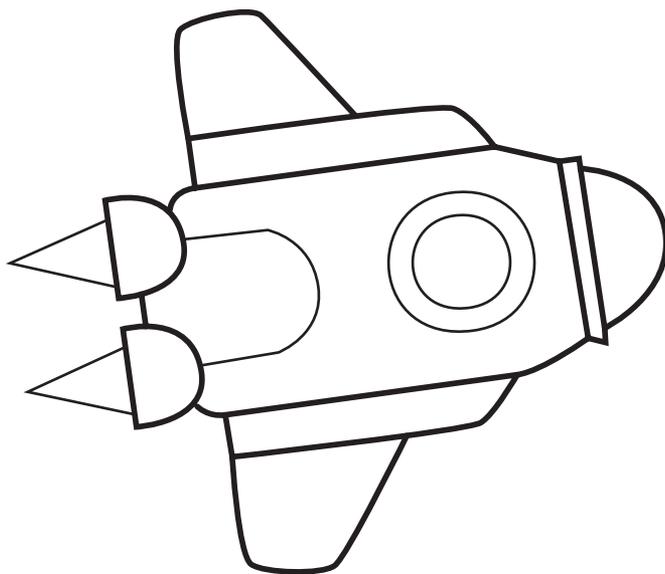


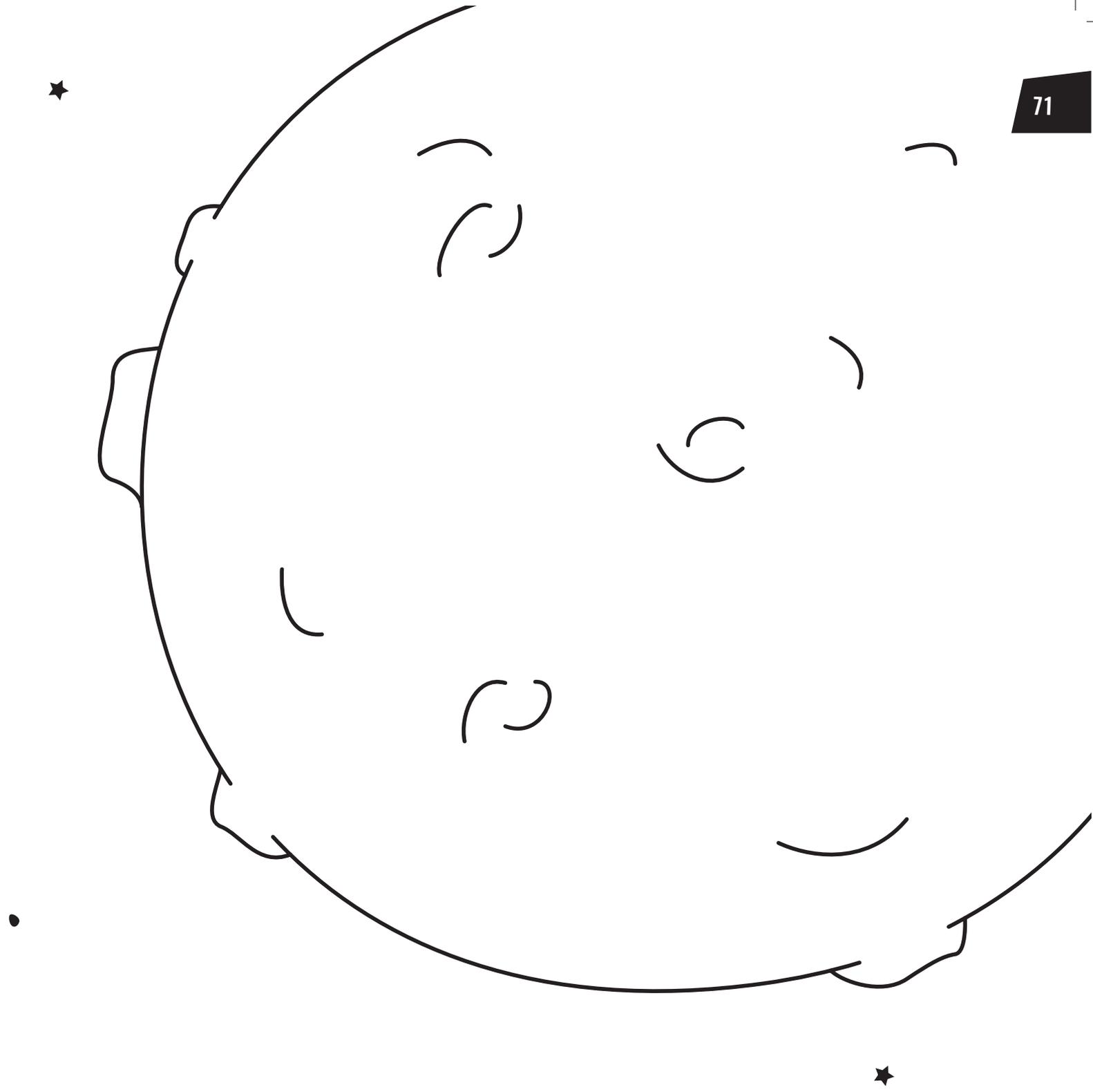
Queres desenhar
um carro elétrico?





E agora um desafio
espacial: desenha um
vaivém em viagem
até à lua!

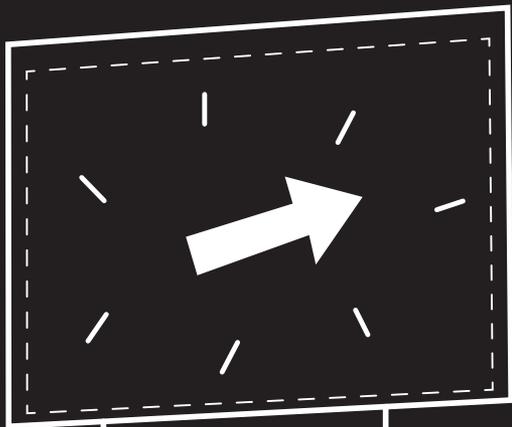






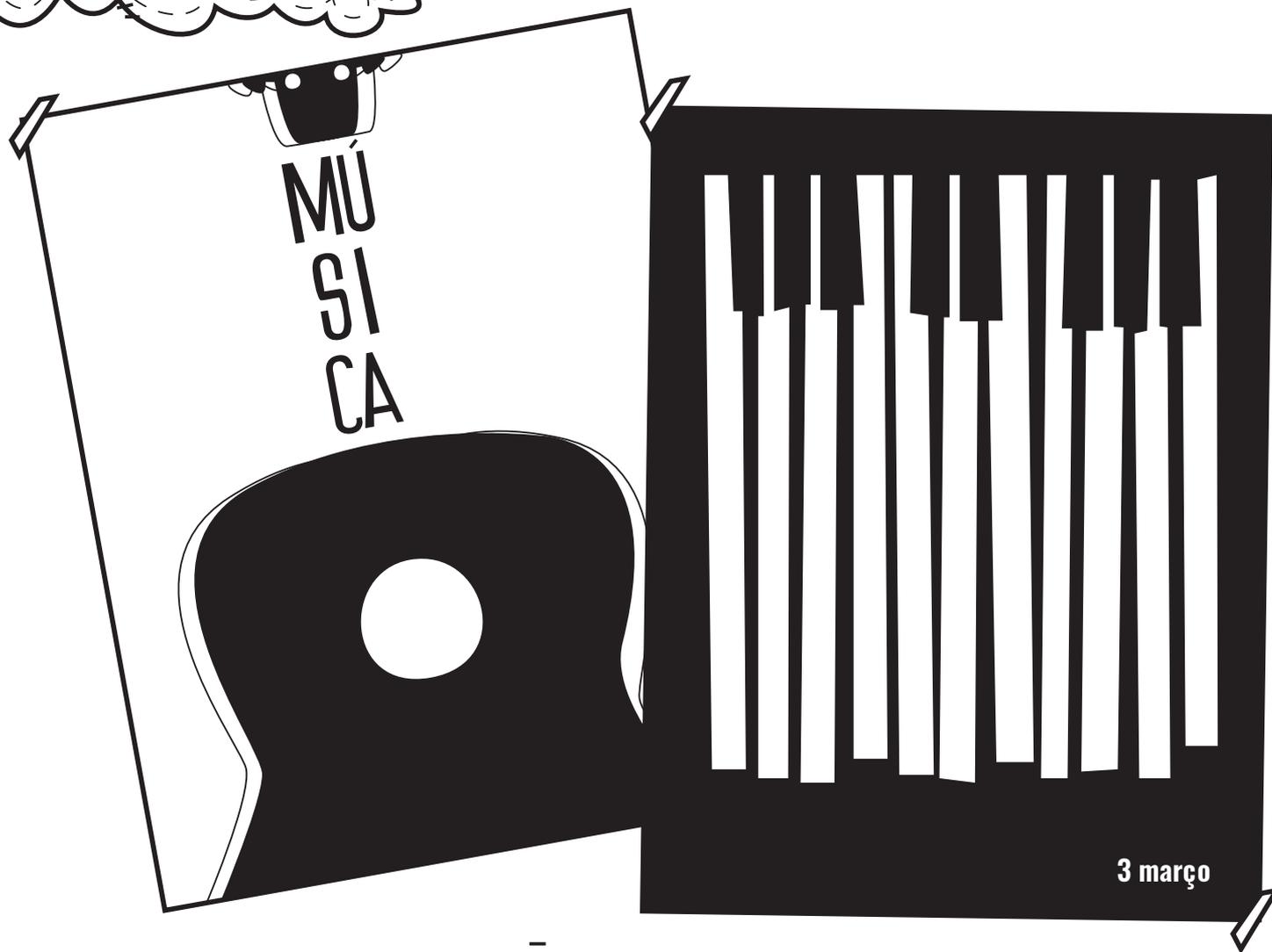
O design de comunicação está em todo o lado. No semáforo que nos faz avançar no sinal verde e parar no vermelho, no símbolo que nos indica as urgências do hospital e que nos diz qual a casa de banho dos rapazes ou das raparigas... Também está na publicidade que vemos todos os dias, sob as mais diversas formas, em anúncios na televisão, cartazes na rua ou na internet, no desenho das letras, nas capas dos livros, dos jogos, etc... Se calhar nunca tinhas pensado nisso, mas é verdade, há pessoas, os designers de comunicação, que têm como profissão pensar nessas coisas todas. Queres vestir essa camisola? Então põe mãos à obra.





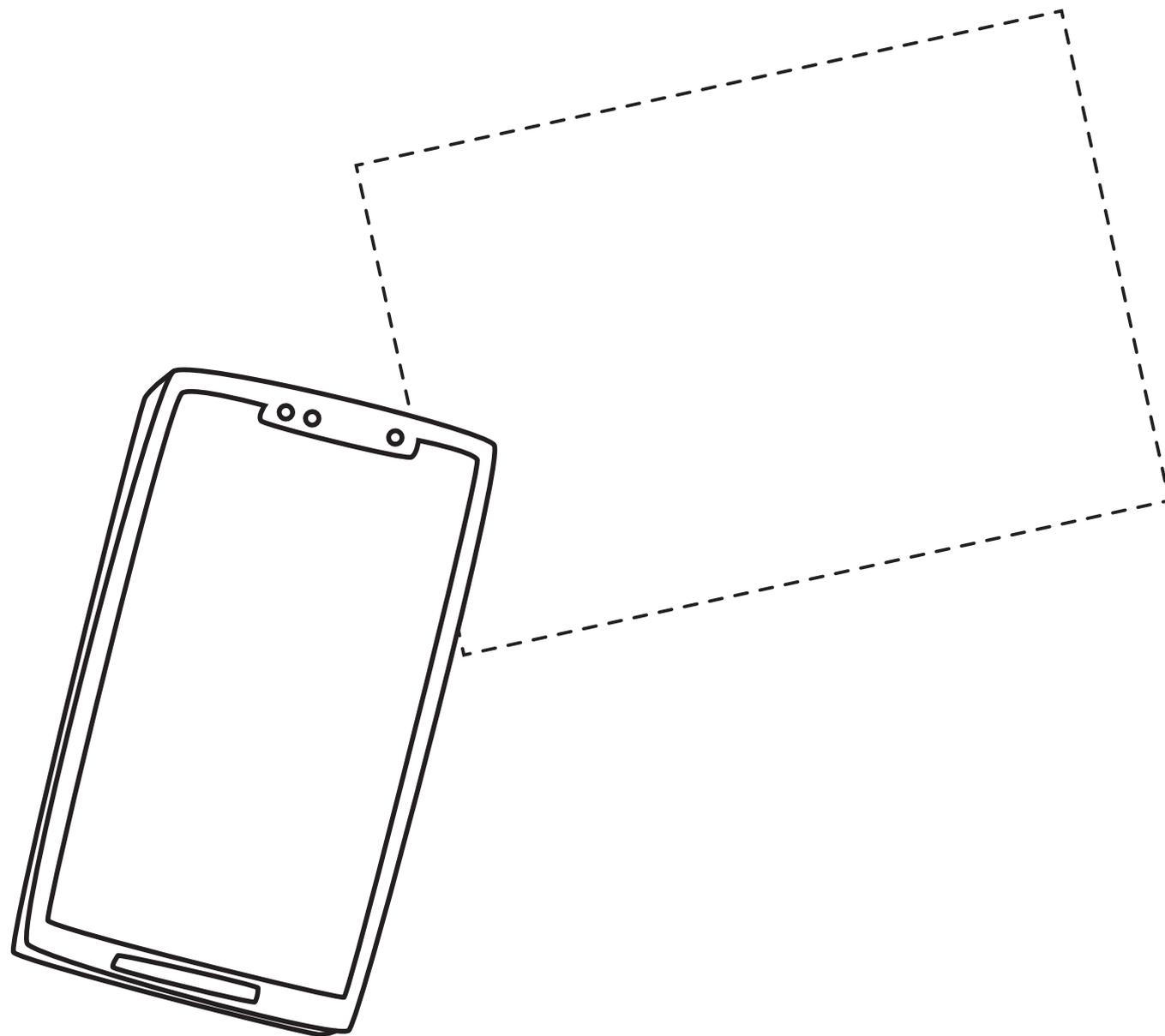
DESIGN DE
COMUNICAÇÃO

É preciso criar um cartaz
para um concerto de
música *rock*!

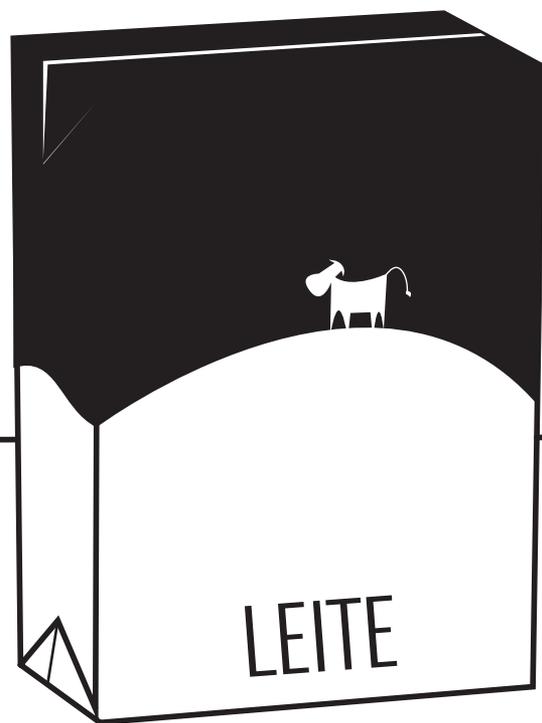


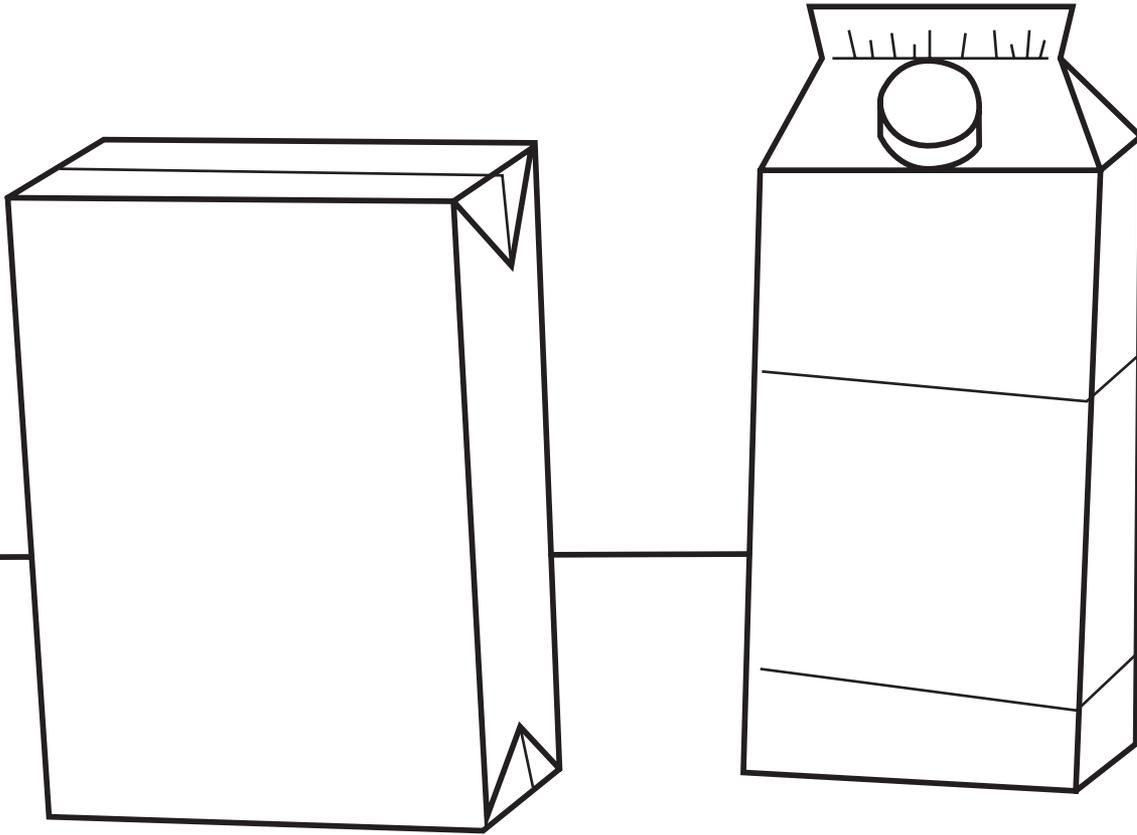
E desenhar um convite para
a tua festa de aniversário...
Pode ser em papel ou para
enviar por *e-mail*!



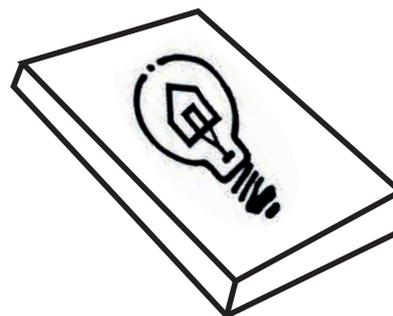


Agora inventa um rótulo
para o teu pacote de leite
preferido!

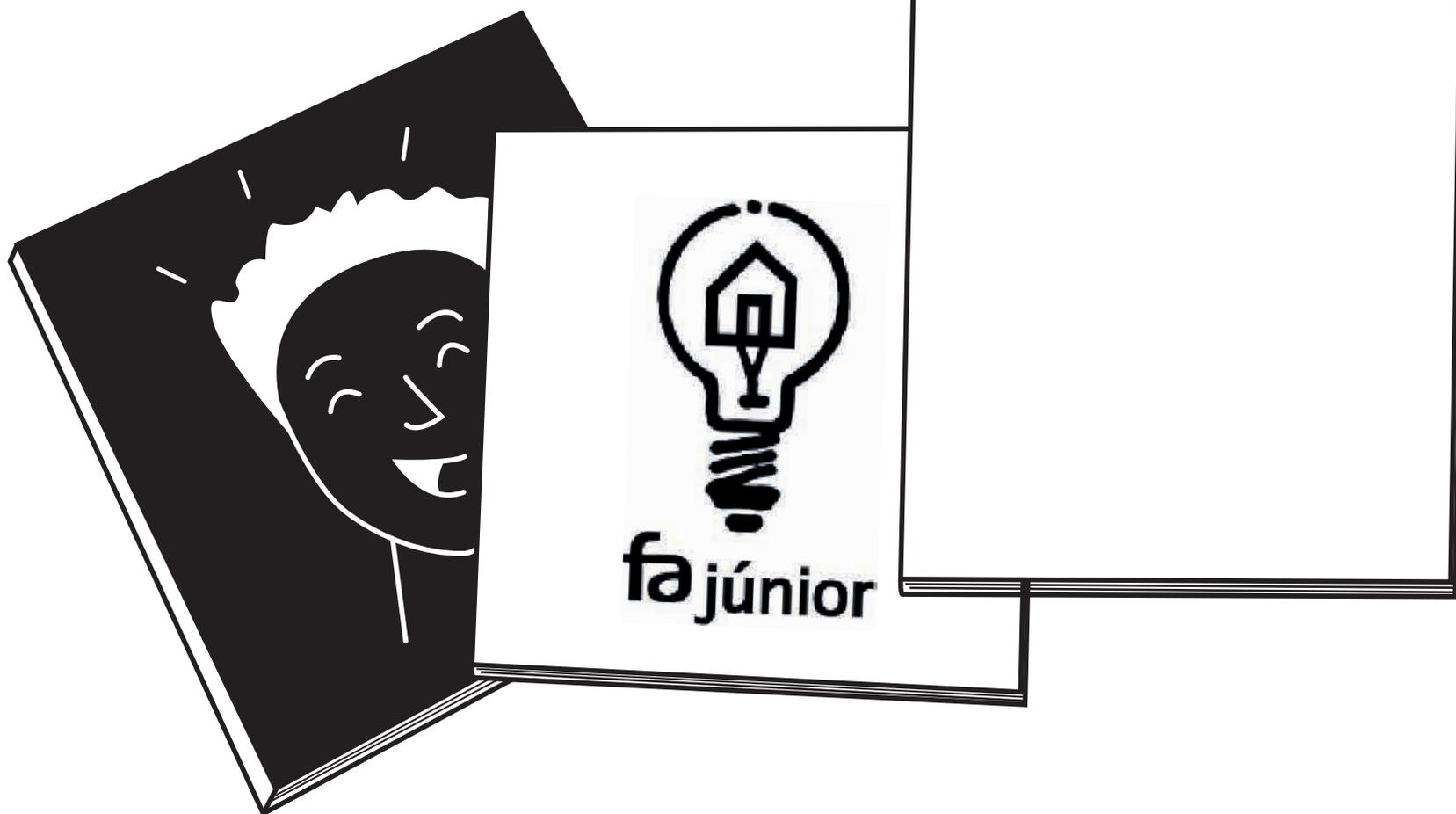


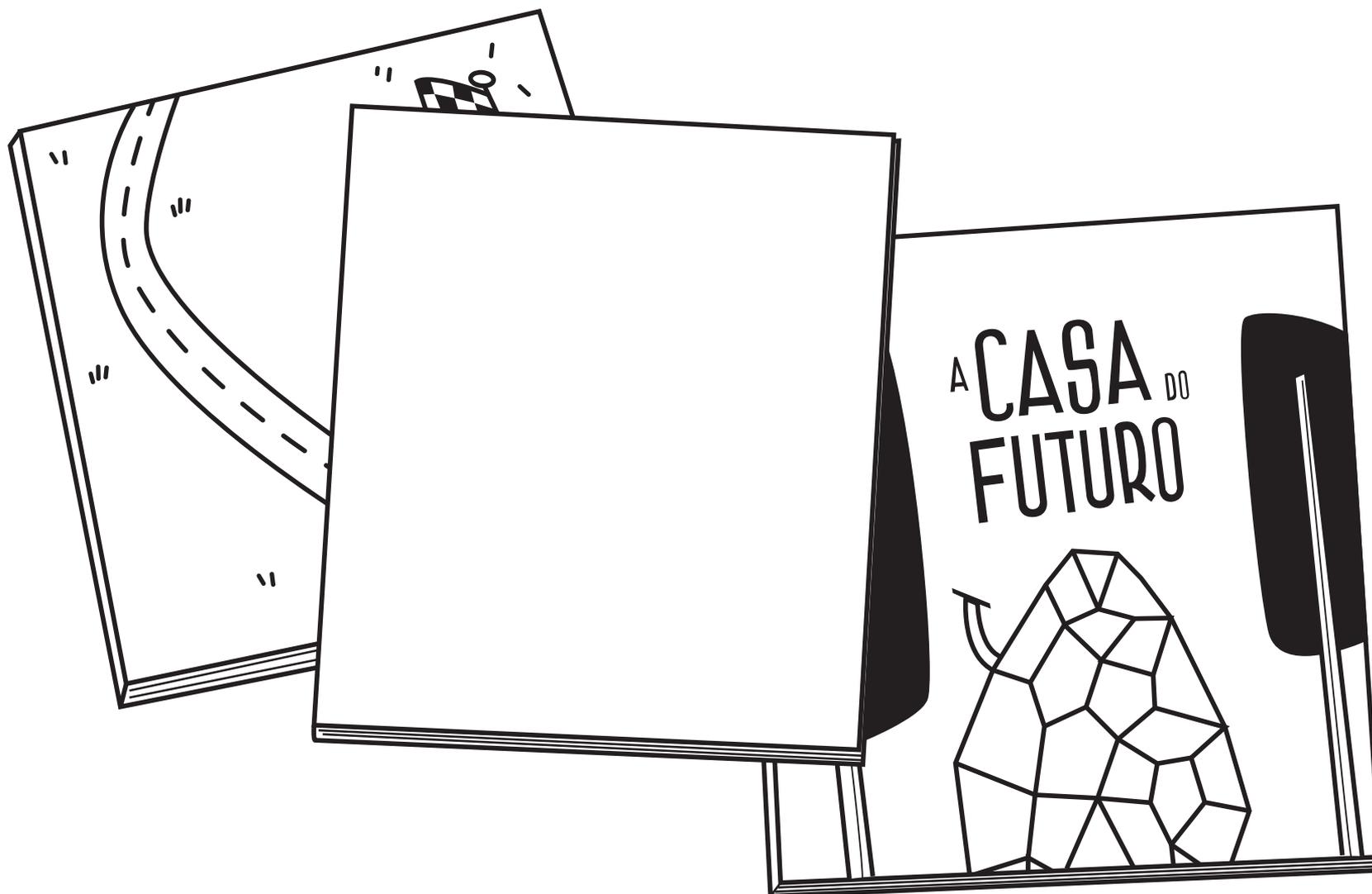


Vários formatos e logótipos
para as pastilhas *Júnior*...
Desenha agora o teu!

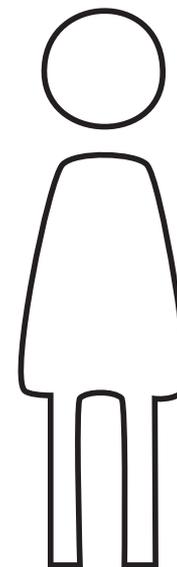
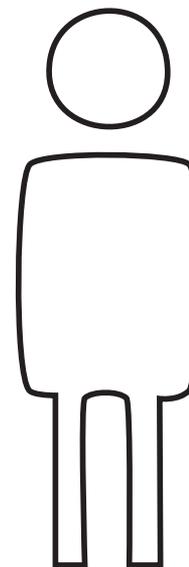
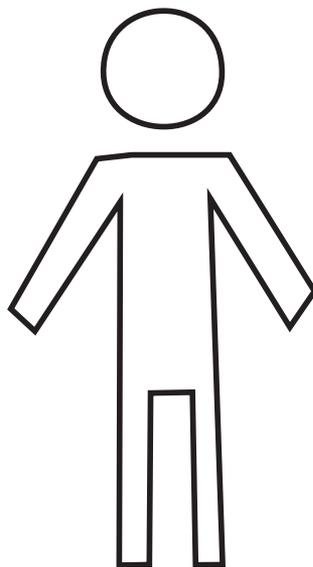
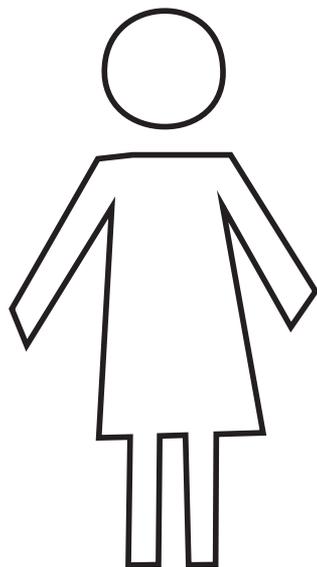


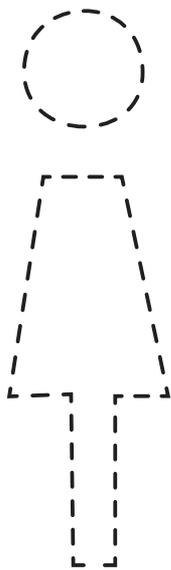
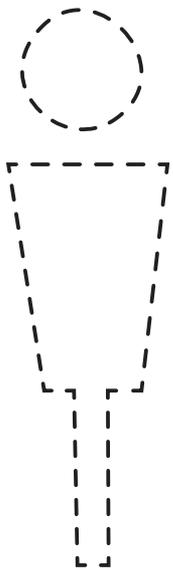
Os livros também são
desenhados... Faz
propostas para as capas!



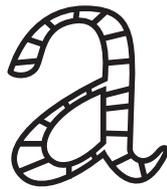
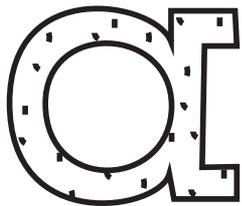
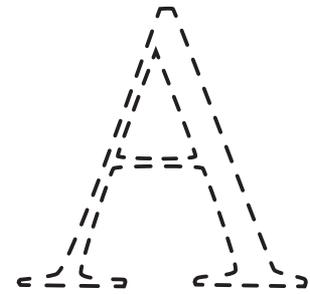
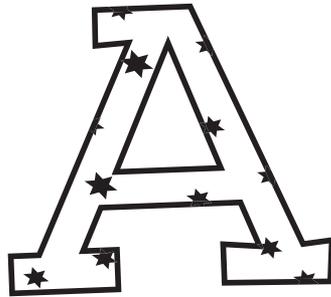
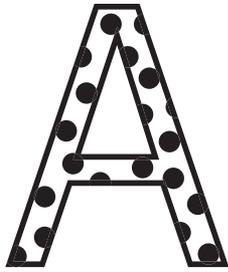


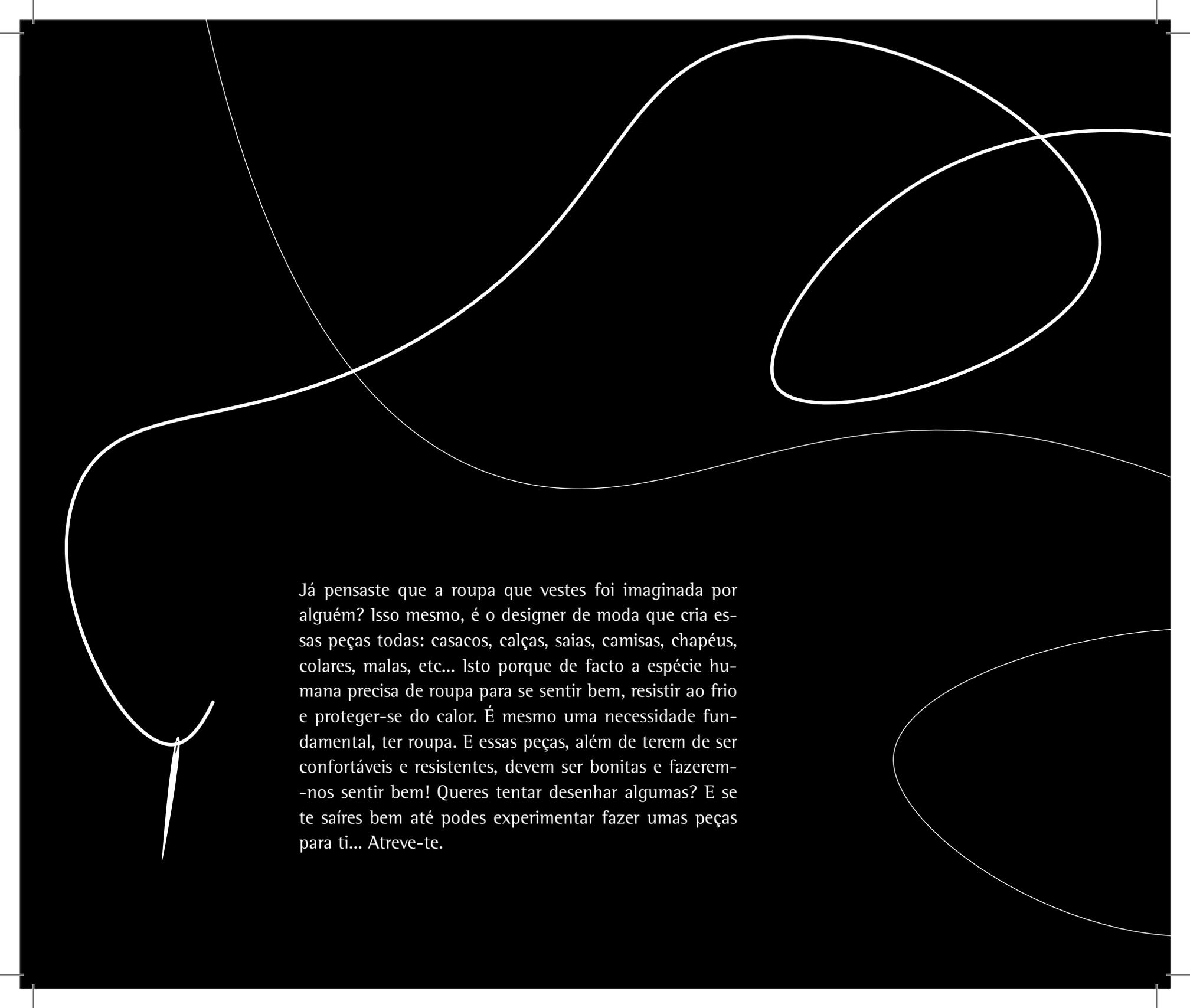
Símbolos para as portas
das casas de banho...
Inventa alguns!



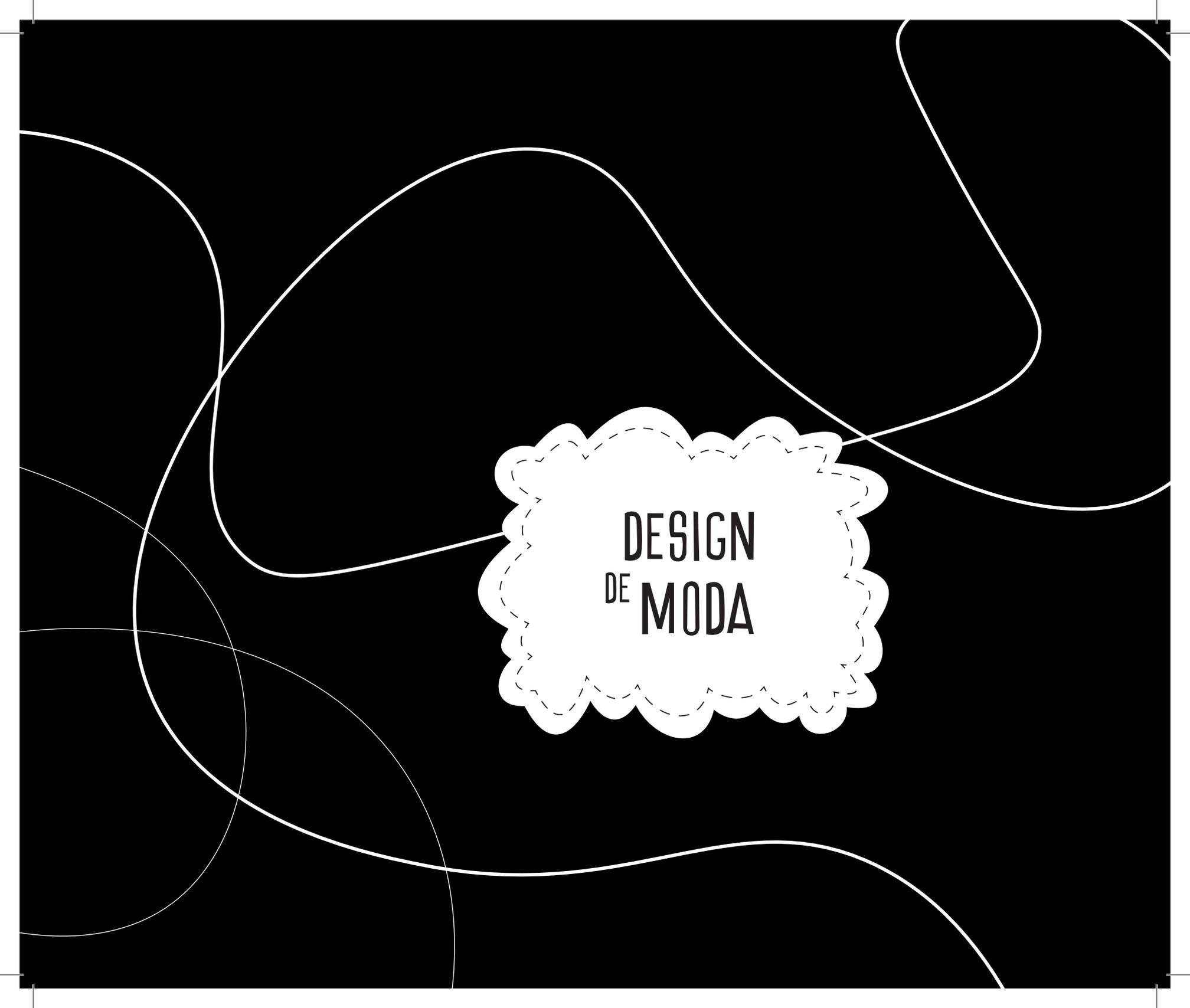


As letras não têm de ser
todas iguais... Desenha
diferentes tipos de A!



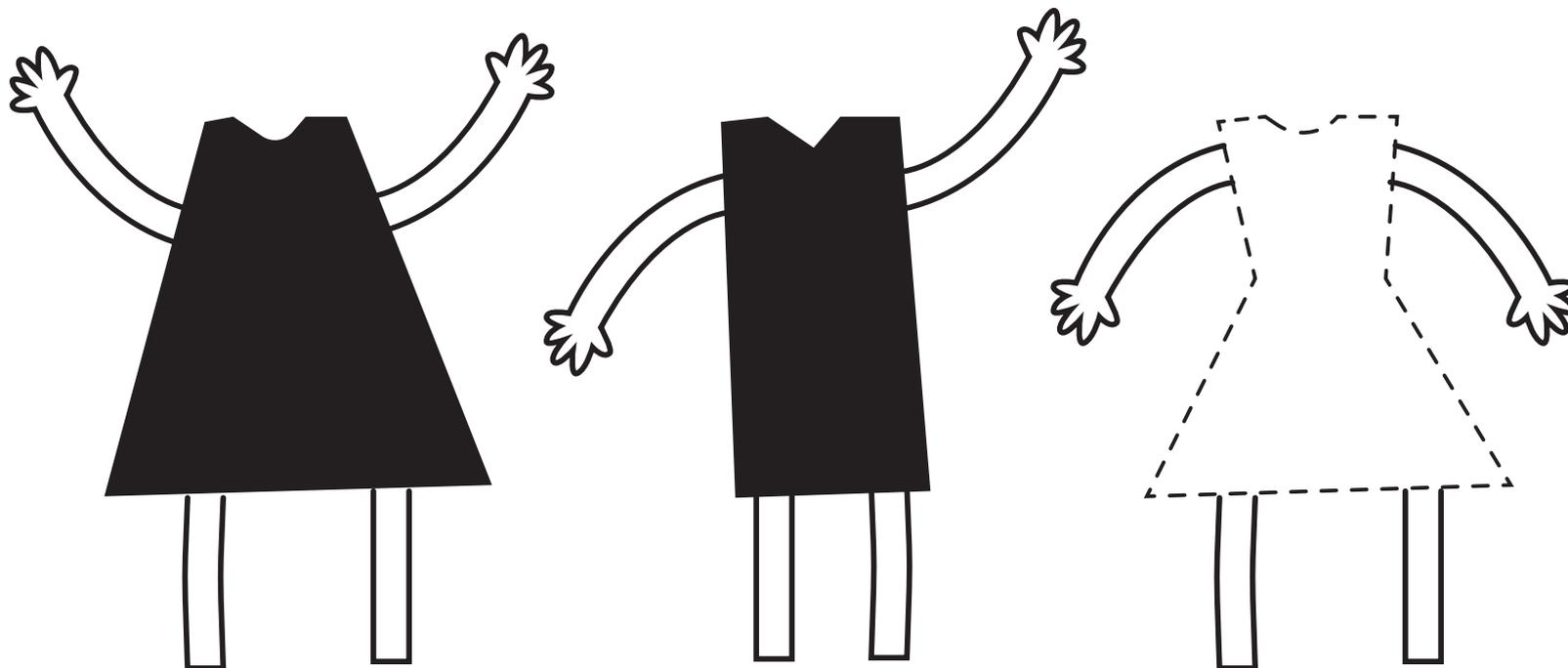


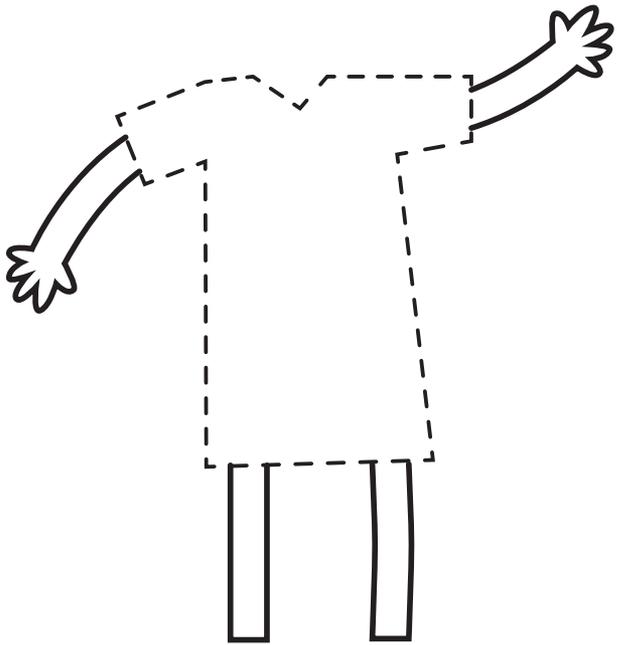
Já pensaste que a roupa que vestes foi imaginada por alguém? Isso mesmo, é o designer de moda que cria essas peças todas: casacos, calças, saias, camisas, chapéus, colares, malas, etc... Isto porque de facto a espécie humana precisa de roupa para se sentir bem, resistir ao frio e proteger-se do calor. É mesmo uma necessidade fundamental, ter roupa. E essas peças, além de terem de ser confortáveis e resistentes, devem ser bonitas e fazerem-nos sentir bem! Queres tentar desenhar algumas? E se te saíres bem até podes experimentar fazer umas peças para ti... Areve-te.



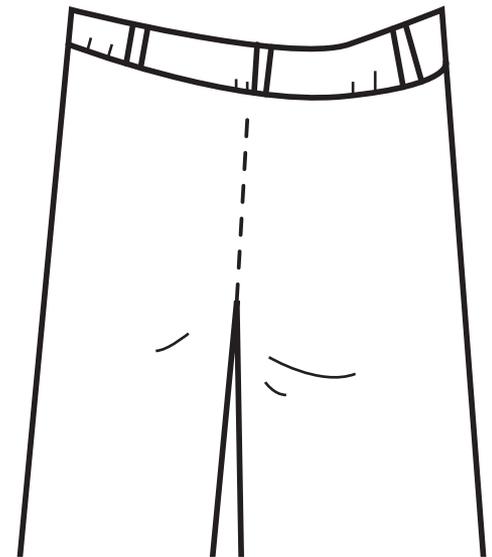
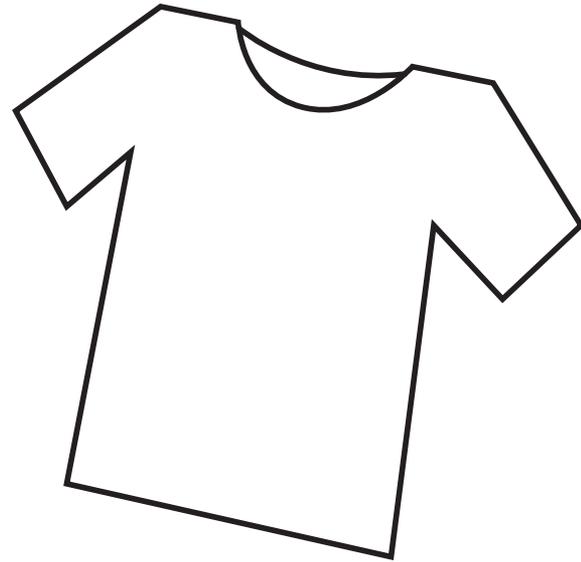
**DESIGN
DE
MODA**

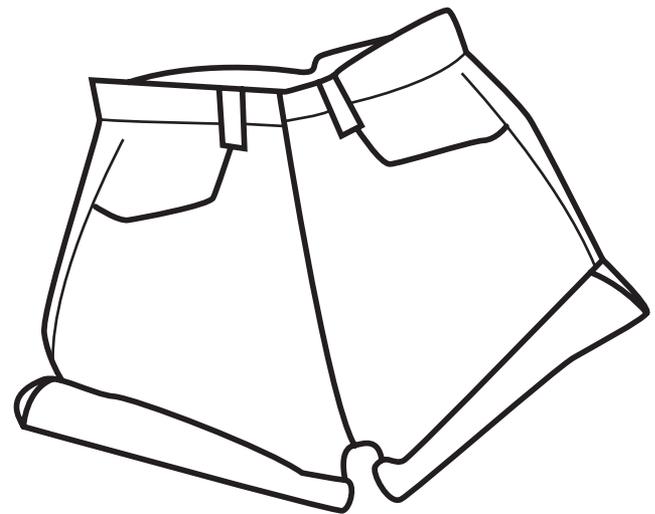
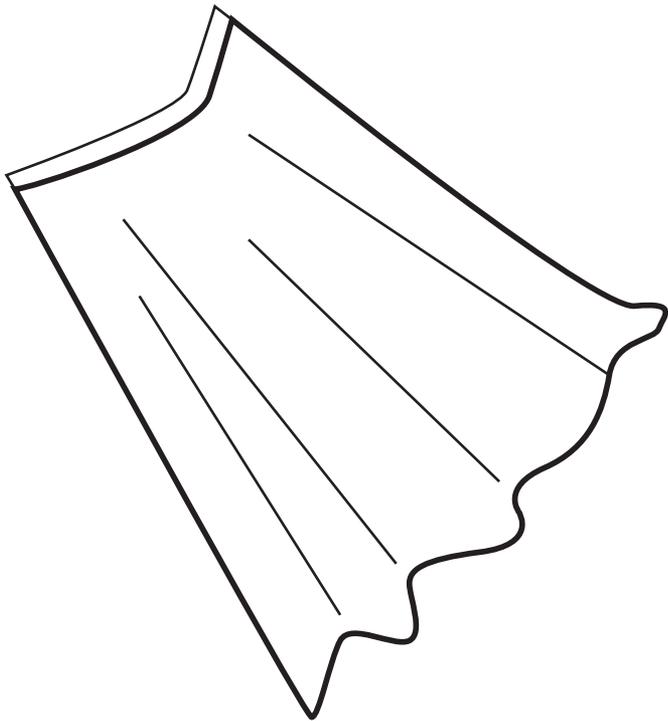
Inventa formas diferentes
para cada um dos vestidos!



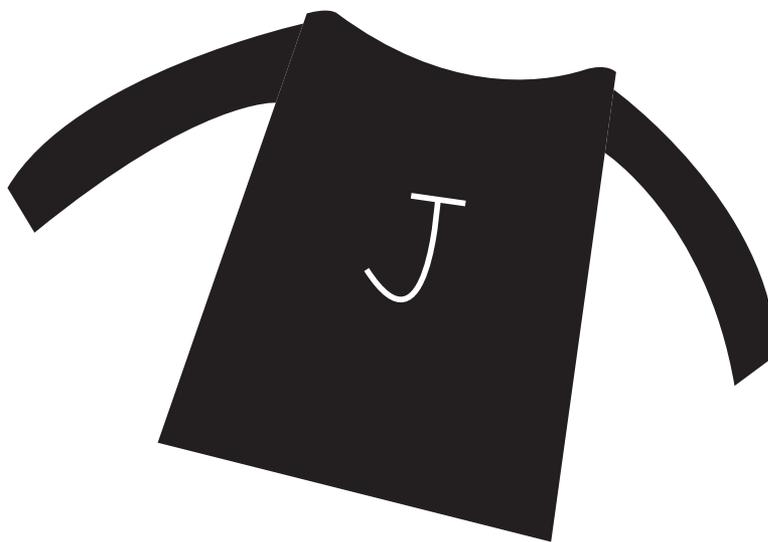


Pinta a roupa e/ou imagina
os padrões de cada peça!



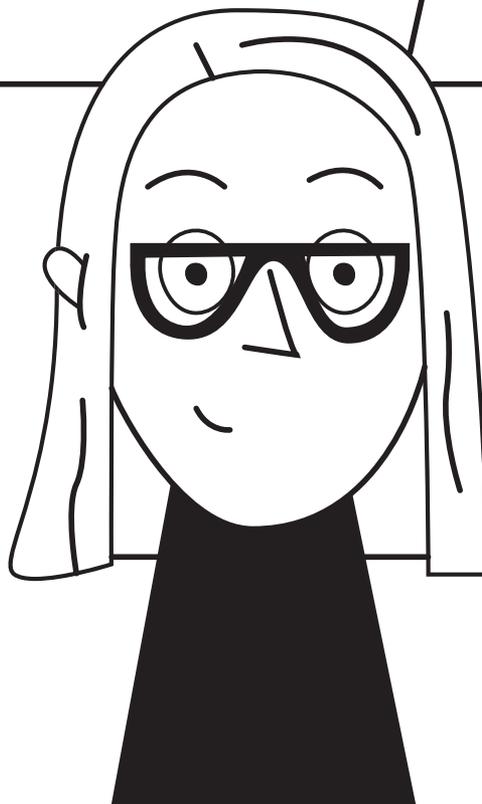


Desenha saias, calças
ou calções nos diferentes
conjuntos!



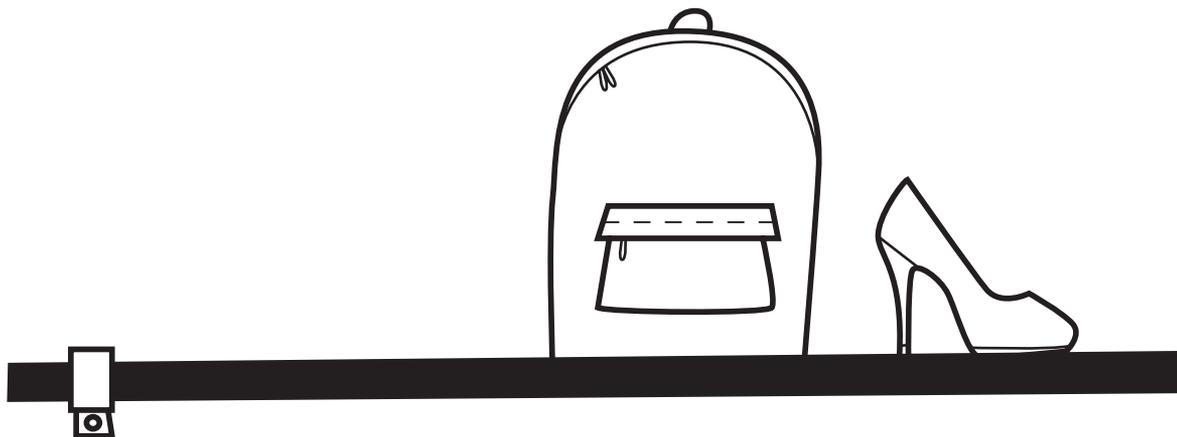
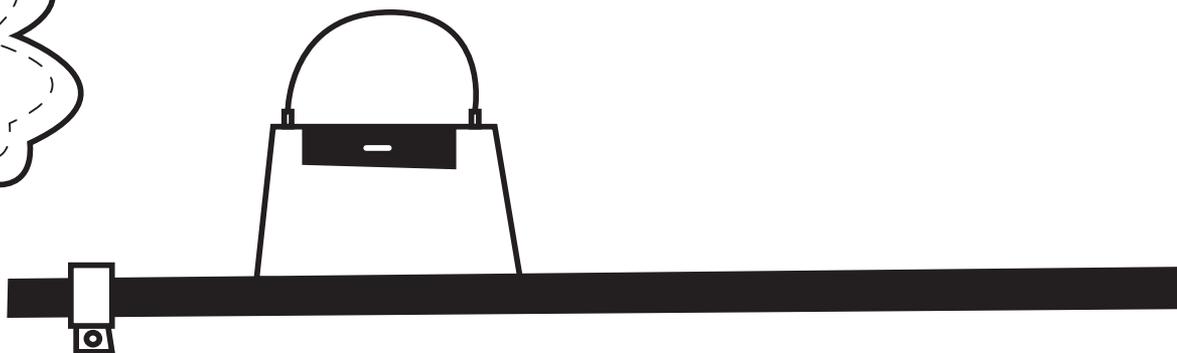


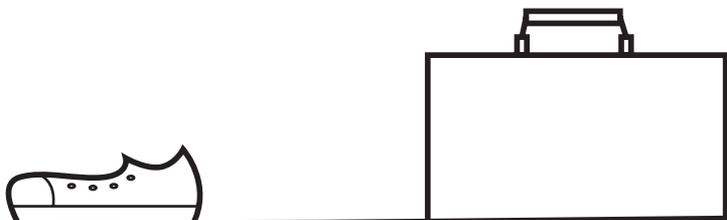
Completa com acessórios:
óculos, chapéus, ganchos
ou colares...



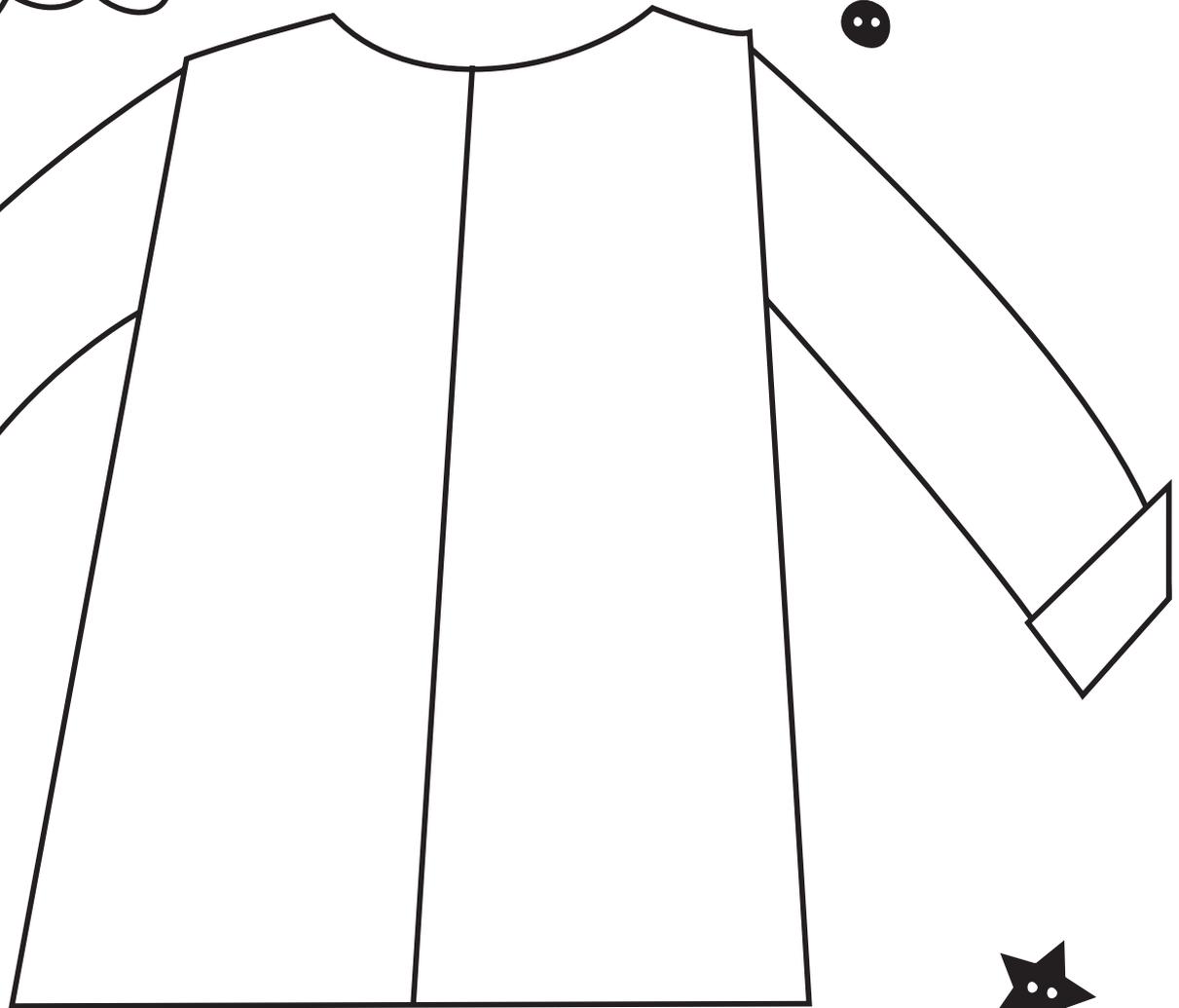


Preenche a prateleira da loja... com mais sapatos, malas ou mochilas!



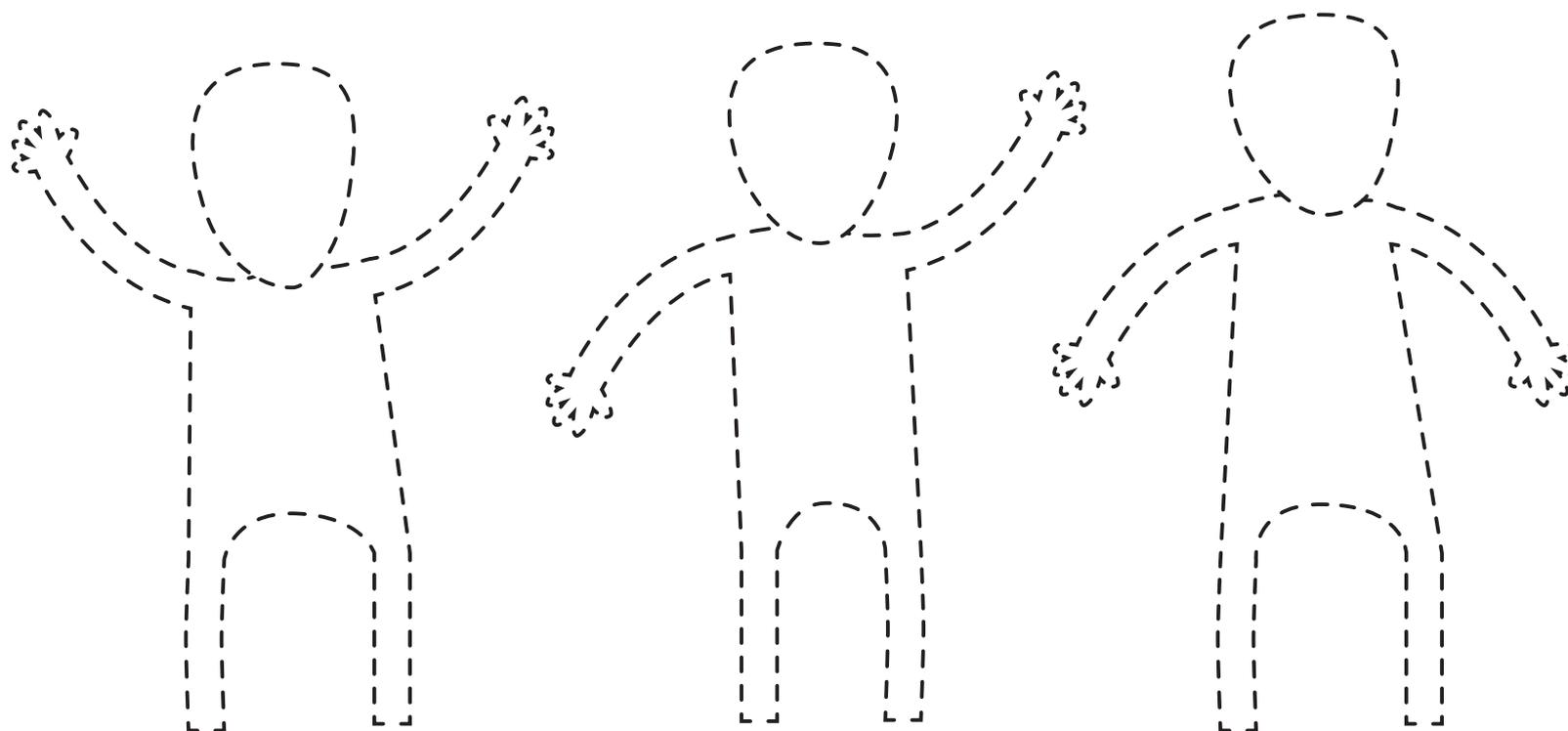


Acaba as peças de roupa
com fechos, costuras,
bolsos, golas e botões...



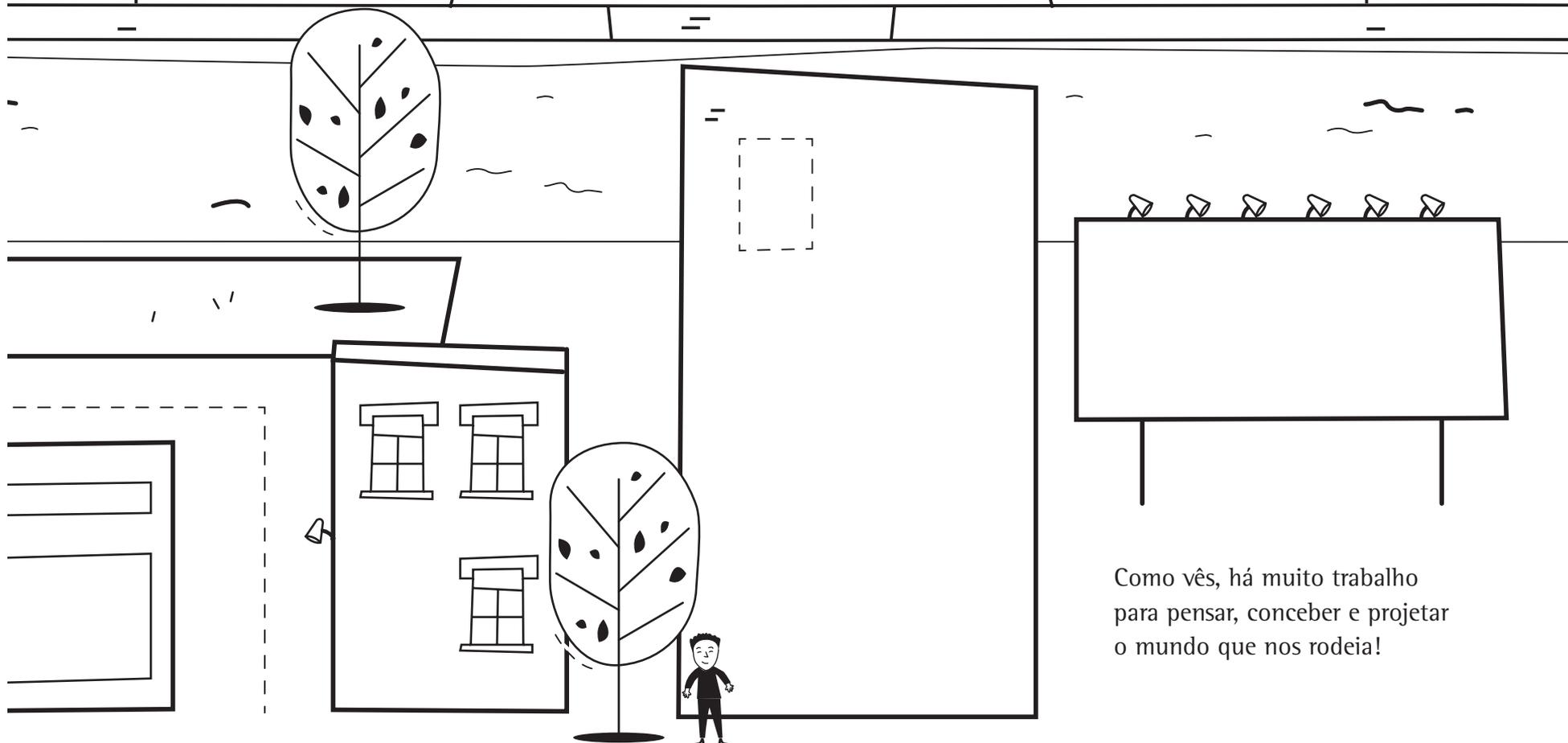
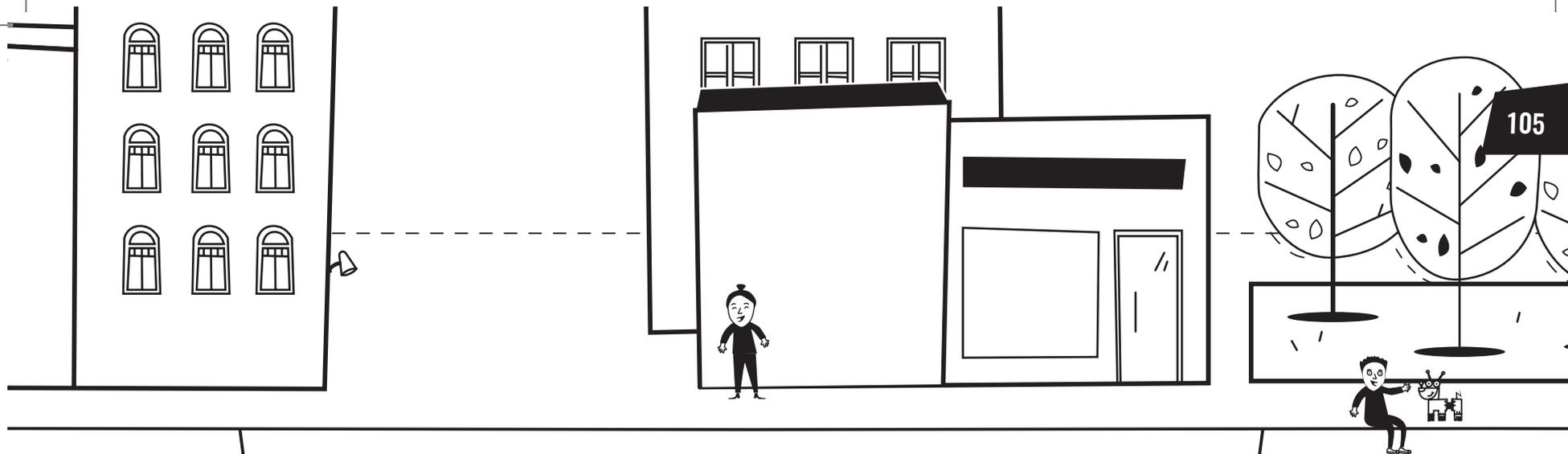


E agora inventa as tuas
combinações de peças...
Veste os teus amigos!



Chegou a vez da prova final...
Completa com portas e janelas, pinta
os edifícios, põe árvores nas ruas,
desenha os cartazes das montras,
os carros e chapéus nas pessoas...





Como vês, há muito trabalho
para pensar, conceber e projetar
o mundo que nos rodeia!

MARGARIDA LOURO

Margarida Louro nasceu em Lisboa em 1970, é casada e mãe de três filhos.

Licenciou-se em Arquitetura pela Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa (FA-UTL) em 1993, onde é docente desde 1997.

É membro efetivo do Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design (CIAUD) desde julho de 2006.

Atualmente é coordenadora do gabinete FAJúnior da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

CAMILA MARTINHO

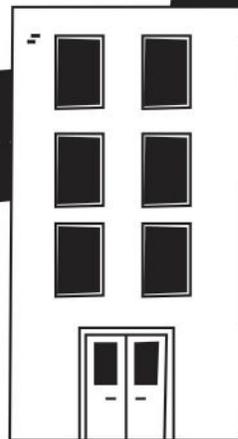
Camila Martinho nasceu em São Paulo em 1993.

Mestre em Design de Comunicação pela Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa (FA-ULisboa), em 2018.

Atualmente é bolsista de investigação no Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design (CIAUD).



U
LISBOA
UNIVERSIDADE
DE LISBOA




FACULDADE DE ARQUITETURA
UNIVERSIDADE DE LISBOA

CiAUD
FACULDADE DE ARQUITETURA
UNIVERSIDADE DE LISBOA

FCT
Fundação para a Ciência e a Tecnologia
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

Este é mais do que um simples livro para colorir. Aqui és posto à prova como aprendiz de arquiteto, urbanista e designer! Aceita o desafio e desenha as soluções para os vários problemas que te apresentamos...

Eis o primeiro livro de atividades para crianças produzido pelo FAJúnior com o grande objetivo de suscitar interesse e sensibilidade sobre o espaço envolvente nas suas diversas escalas, desde o objeto, ao edifício e à cidade.

O Gabinete FAJúnior da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa assume-se como um projeto pedagógico de base científica e experimental, que procura interagir com grupos de crianças e jovens, levando a temática da arquitetura, do urbanismo e do design a diversas idades e realidades.

