



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

JOÃO PEDRO LIRIO ZANINI

**BOARD BAR: UMA INTEGRAÇÃO ENTRE GASTRONOMIA E
O MUNDO DOS JOGOS DE TABULEIRO**



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

JOÃO PEDRO LIRIO ZANINI

BOARD BAR: UMA INTEGRAÇÃO ENTRE GASTRONOMIA E
O MUNDO DOS JOGOS DE TABULEIRO

Trabalho Final de Graduação (TFG) apresentado ao curso de Arquitetura e Urbanismo das Faculdades Integradas de Bauru, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo.

Orientadora: Paula Valéria Coiado Chamma



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

JOÃO PEDRO LIRIO ZANINI

BOARD BAR: UMA INTEGRAÇÃO ENTRE GASTRONOMIA E
O MUNDO DOS JOGOS DE TABULEIRO

BANCA EXAMINADORA

Aprovado em ____/____/2021

Profa. Dra. Paula Valéria Coiado Chamma
Faculdades Integradas de Bauru

Prof. Mestre Antonio E. Pampana
Faculdades Integradas de Bauru

Priscila Priori
Arquitetura e Urbanismo

BAURU
2021



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

Dedico este trabalho aos meus pais e amigos.

BAURU
2021



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha mãe, Sônia, e meu pai, Paulo, que estiveram comigo em todos os momentos.

Agradeço a minha namorada, Maria Jussara, por me apoiar e me ajudar, em todos os momentos difíceis nesse percurso.

Agradeço aos meus amigos, Bruna Miagui, Caroline Alves, Leonardo Perini, Alcivando Junior, Guilherme Breno e Heitor Ferreira por todo apoio e ajuda.

Agradeço aos meus amigos de longa data Gabriel Lopes, João Vaz e Gustavo Padoveis pois, sem eles, esse tema não seria possível.

Agradeço também ao professor Antonio Walter por me ajudar com informações para minha pesquisa.

E agradeço a minha orientadora, Paula Chamma, pelo total apoio e suporte durante todo o desenvolvimento do projeto.



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU
Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

“A persistência é o caminho do êxito.”

(Charles Chaplin)



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Projetos correlatos.....	10
FIGURA 02 – Uso e ocupação do solo.....	12
FIGURA 03 – Fachada e salão.....	12
FIGURA 04 – Processo logístico.....	13
FIGURA 05 – Plantas – Térreo e Primeiro pavimento.....	14
FIGURA 06 – Fachada.....	15
FIGURA 07 – Salão.....	15
FIGURA 08 – Cozinha.....	16
FIGURA 09 – Loja de jogos.....	16
FIGURA 10 – Sala de jogos.....	17
FIGURA 11 – Corte A.....	17
FIGURA 09 – Corte B.....	17



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	2
2. MATERIAIS E MÉTODOS	3
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	4
3.1 <i>A importância da Gastronomia</i>	4
3.2 <i>A gastronomia na atualidade</i>	5
3.3 <i>Gastrobar</i>	7
3.4 <i>O jogo como fenômeno cultural</i>	7
3.5 <i>Os jogos de tabuleiro e seus benefícios</i>	8
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	10
4.1 <i>Correlatos</i>	10
4.2 <i>Coleta de dados</i>	10
4.3 <i>Local de estudo</i>	12
4.4 <i>Programa de necessidades</i>	13
4.5 <i>Ambientação</i>	14
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	18
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	18

BOARD BAR: UMA INTEGRAÇÃO ENTRE GASTRONOMIA E O MUNDO DOS JOGOS DE TABULEIRO

BOARD BAR: AN INTEGRATION BETWEEN GASTRONOMY AND THE WORLD OF BOARD GAMES

João Pedro Lirio Zanini¹

Resumo

O avanço da internet possibilitou novas formas de se comunicar, dando origem às redes sociais. Entretanto, toda essa facilidade que o mundo virtual oferece pode influenciar negativamente na socialização presencial das pessoas. A dependência da internet pode afetar inclusive as habilidades sociais, fundamentais para se viver bem em sociedade. Diante disso, esta pesquisa objetivou definir as premissas para o desenvolvimento de um Projeto Arquitetônico de Trabalho Final de Graduação do curso de Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo das Faculdades Integradas de Bauru (FIB), que teve como tema um Gastrobar, com o diferencial de contar com um ambiente para jogos de tabuleiro, de modo a oferecer uma experiência divertida e interessante para os clientes, uma vez que, além de ser um local com características mais sofisticadas em comparação aos restaurantes convencionais, propôs espaço para atividades lúdicas com os jogos de tabuleiro. Com esta proposta ofertada ao município de Bauru, maior cidade do centro-oeste paulista, possibilitou-se um contato maior com o mundo dos jogos, socializando e ampliando conhecimentos referentes a essa temática, contribuindo para o enriquecimento cultural da região e atraindo a atenção de um público maior para a diversão off-line.

Palavras-chave: Projeto, Gastrobar, Jogos de tabuleiro, Socialização, Enriquecimento Cultural.

Abstract

The advancement of the internet has enabled new ways of communicating, giving rise to virtual social networks. However, the resources brought by the virtual world can negatively influence people's face-to-face socialization. Internet addiction, for instance, can affect social skills, which are fundamental to a proper functioning in society. Therefore, this research project aimed establish the premises for the development of an Architectural Project for the Final Paper of the bachelor's degree in Architecture and Urbanism, at the Integrated College of Bauru (FIB). The selected theme was a Gastrobar coupled with an environment for board games, to offer an enriched experience for the customers. Hence, in addition to being a place with more sophisticated characteristics compared to conventional restaurants, it also proposed a space for social recreational activities with board games. With this proposal offered to the municipality of Bauru, the largest city in the Midwest region of São Paulo State, it made possible a greater contact with the world of games, socializing and expanding knowledge referring to this theme, contributing with the cultural enrichment of the region and attracting the attention of a wider audience for an offline fun.

Keywords: Project, Gastrobar, Board Games, Socialization, Cultural Enrichment.

¹ Faculdades Integradas de Bauru, jplzanini@gmail.com

INTRODUÇÃO

O mundo virtual trouxe muita comodidade no que se refere às relações humanas. Num clique é possível conectar-se até com pessoas do outro lado do mundo. No entanto, o uso exagerado da internet e das redes sociais pode gerar dependência, influenciando negativamente nas habilidades sociais das pessoas. O ser humano é um ser social e é fundamental que tais habilidades sejam restabelecidas e fortalecidas.

“Devido à interação social ser a base da vida em sociedade, as habilidades sociais (HS) são comportamentos indispensáveis para que os indivíduos estabeleçam relações elaboradas com os demais (...)”. (TERROSO & ARGIMON, 2016 apud Del Prette & Del Prette, 2010, p. 204).

Refletindo sobre uma possível forma de auxiliar nesse processo de promoção da socialização presencial através de um projeto arquitetônico, surgiu a ideia da criação de um gastrobar e luderia, o Board Bar.

Através das pesquisas realizadas para localizar as referências atuais de gastrobares na cidade de Bauru, constatou-se que as opções tendem a ser escassas, pois o mais comum é encontrar restaurantes e bares tradicionais, os quais não trazem o requinte e sofisticação que um gastrobar oferece, unindo gastronomia a uma ambientação agradável.

Além disso, o mundo dos jogos de tabuleiro comumente é reduzido a jogos como “Monopoly”, “Jogo da Vida”, “War”, dentre outros, mas há uma vasta quantidade de jogos para diversas idades e com várias temáticas interessantes. E ainda podem ser de muita utilidade no processo de resgate da socialização presencial.

Nesta perspectiva, esta proposta teve como objetivo contribuir para o processo de socialização e fomentar o conhecimento dos jogos off-line, através da criação de um espaço gastronômico diferenciado na cidade de Bauru. Para tal, identificou-se a infraestrutura de projetos similares de gastrobares e luderias, investigando as premissas para criar tal proposta e buscando espaços adequados para os jogos de tabuleiro, e iniciou-se um projeto para um gastrobar, contendo um espaço para incluir a luderia.

Em relação ao objeto da pesquisa, para desenvolver um projeto com embasamento teórico e técnico realizou-se uma pesquisa aplicada. Quanto ao seu objetivo, a pesquisa foi classificada como descritiva-explicativa. Utilizou-se levantamento bibliográfico e pesquisas na internet como procedimentos técnicos. Além disso, realizou-se pesquisa de campo e observação.

Com base na experiência pessoal com o mundo dos jogos de tabuleiro, constatou-se que tais atividades foram experiências enriquecedoras, principalmente no âmbito social. Considerando-se ainda que é de senso comum que os jogos de tabuleiro são conhecidos de forma muito superficial, e que na cidade de Bauru não existe uma grande quantidade e

variedade de gastrobares, definiu-se como tema deste Trabalho Final de Graduação do Curso de Arquitetura e Urbanismo das Faculdades Integradas de Bauru, um espaço para Gastrobar e Luderia.

A premissa deste projeto foi oferecer para as pessoas um contato com um ambiente mais sofisticado e diferenciado, proporcionando uma experiência gastronômica muito mais satisfatória. Além disso, foi uma oportunidade de conhecer mais sobre os jogos de tabuleiro e sua cultura, promovendo a socialização, reencontrando a diversão no modo off-line. Portanto, reconhecendo-se a importância dos jogos de tabuleiro para integração social, pretendeu-se oferecer, com o presente estudo, a materialização de um projeto inovador dentro da categoria de gastrobares, na cidade de Bauru.

MATERIAIS E MÉTODOS

O desenvolvimento do projeto arquitetônico foi antecedido de pesquisa científica, classificada como sendo aplicada em relação ao objeto da pesquisa, uma vez que a mesma buscou solucionar um problema, ou seja, criar um projeto diferenciado voltado para a área da gastronomia e dos jogos de tabuleiro. Quanto ao seu objetivo, a pesquisa classificou-se como descritiva-explicativa.

Em relação aos procedimentos técnicos, utilizou-se levantamento bibliográfico em bases de dados como Scielo, Periódicos Capes e Google Acadêmico para obter artigos, além de livros de temas correlatos de autores como Maria Leonor de Macedo Soares Leal, que aborda a trajetória da gastronomia em seu livro “A história da gastronomia” (1998), e Johan Huizinga, com a obra “Homo ludens” (2019) em que o jogo é apresentado como fenômeno cultural, psicológico e antropológico. Pesquisas na internet relacionadas diretamente ao tema do projeto, buscando lugares similares também farão parte dos procedimentos técnicos.

Para coleta de dados, utilizou-se o método de observação, através de uma visita ao estabelecimento Wenceslau Gastrobar, em Bauru. Enquanto técnica, a observação implica em:

[...] coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na atenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos e ou fenômenos que se deseja estudar (MARCONI; LAKATOS, 1999, p. 90).

Neste sentido, compreende-se esta técnica como uma ferramenta útil e eficaz para o desenvolvimento deste projeto, para uma melhor compreensão dos fatores relacionados à temática apresentada.

Segundo Gil (1999) a observação “constitui elemento fundamental para a pesquisa”, pois ela possibilita delinear as etapas de um estudo: formular o problema, construir a hipótese, definir variáveis, coletar dados, etc. Durante o processo de observação, constatou-se características tanto do espaço físico como do aspecto comportamental, as quais foram importantes para uma melhor referência e aproximação do presente projeto.

Considerando-se como local de realização da pesquisa, destacou-se a busca por uma pesquisa de campo, a qual foi realizada através de visita ao terreno utilizado para implantação do projeto. Destacou-se ainda a necessidade de uso de programas para o desenvolvimento do projeto de arquitetura, como AutoCad (desenvolvimento da planta), SketchUp (3D) e Lumion (acabamento/renderização).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A importância da Gastronomia

De acordo com Mattos (2007), a gastronomia é uma arte que abrange a culinária e todos os recursos culturais relacionados a cada prato criado, pensando em fazer uma combinação de alimentos sempre balanceada e harmoniosa. O ato de cozinhar pode ser considerado como uma forma de demonstração cultural, pois é um produto da relação do homem com a natureza na forma que utiliza os alimentos por ela fornecidos e a forma como manipula e prepara esses alimentos em diferentes regiões. Assim sendo, a gastronomia manifesta-se como cultura. Contudo, é possível perceber que o conceito da gastronomia não é algo novo, portanto passou por diversas transformações através de sua história.

Segundo Leal (1998), sua origem remonta ao período pré-histórico, quando se usava a caça para sobrevivência humana. Há cerca de 1,5 milhões de anos começava-se a utilizar o fogo na preparação dos alimentos, observando-se que isto contribuía para a conservação da comida, além de facilitar o seu preparo. Um tempo depois, foram criados os primeiros utensílios culinários, feitos à base de pedra e barro. Além disso, o uso do sal foi uma das mais importantes descobertas para a gastronomia da época, onde também surgiram os primeiros molhos, temperos com ervas e geleias. Ao descobrir e desenvolver o uso da argila, apareceram os primeiros fornos de barro. Deste modo, as sociedades desse período pré-histórico foram avançando e suas atividades passaram a não se limitar apenas à caça e sobrevivência.

“Ainda na Pré-História, o homem começou a viver em sociedade, dando início às primeiras civilizações. Foi nesse mesmo momento que o homem começou a cultivar, quando enterrou parte dos grãos colhidos, que acabaram germinando e se

multiplicando, gerando mais fonte de alimento. Passaram também a domesticar os animais que antes eram apenas caçados”. (SANTOS, 2018, p. 113)

Portanto, compreende-se que, com o passar do tempo, o homem foi tornando-se sedentário, isto é, estabeleceu um local fixo para viver, e desenvolveu a agricultura e criação de animais. A partir disto, com o crescimento das populações, muitos povos migraram para locais onde havia maior fertilidade, uma vez que se descobria cada vez mais riquezas no âmbito alimentar, as quais anteriormente eram desconhecidas.

“Assim, houve a transformação da forma nômade de se viver, dando origem à vida campestre, “a humanidade tornava-se, portanto, criadora de animais e produtora de alimentos e deixava de ser um elemento mais ou menos inofensivo da cadeia ecológica, na medida em que evoluía do ritmo meramente biológico para o ritmo econômico” (FRANCO, 2006, p. 19).

Decorrente do crescimento das atividades agrícolas, a abundância de alimentos levou ao surgimento do comércio, visto que em diversos locais faltavam determinados alimentos importantes e indispensáveis, tornando-se necessárias negociações com outros povos para conseguir tais produtos.

A gastronomia na atualidade

A gastronomia mundial passou por transformações devido ao processo de globalização, o qual possibilitou o acesso de cozinheiros do mundo todo a diversos tipos de alimentos diferentes, como temperos, especiarias, grãos, etc., isto porque o rápido desenvolvimento da agronomia, a industrialização e a tecnologia, os meios de transporte e comunicação contribuíram para facilitar toda a distribuição e expansão destas mercadorias. Todo este cenário, por sua vez, contribui para que sejam utilizadas ou adaptadas, em vários lugares do mundo, diversas receitas de países diferentes.

“A cozinha vem acompanhando o homem através dos tempos, misturando ingredientes, técnicas, usos e costumes, regras morais e religiosas, aspectos geográficos, políticos e sociais. Portanto, sua origem foi sempre regional, embora não ficasse restrita a esses limites. Ela acabava viajando para outras regiões, viagem essa que se tornou cada vez mais acelerada, possibilitando que diferentes cozinhas se espalhassem pelo mundo afora. Atualmente, os segredos da culinária correm rapidamente de uma região para outra, eliminando fronteiras. Técnicas modernas de conservação colocam diferentes alimentos ao alcance do consumidor mais distante. Animais, frutas e vegetais são adaptados fora de suas regiões de origem, criados ou cultivados nas mais diversas partes do mundo, até desafiando a natureza”. (LEAL, 1998, p. 98)

No entanto, há uma divisão entre a arte da cozinha, praticada pelos grandes chefs e as tendências a regionalização dos processos culinários, onde valoriza-se mais os costumes locais:

“A tendência da gastronomia mundial é a globalização e, como contra-reação, a regionalização. Trocando em miúdos: ao mesmo tempo em que muitos cozinheiros buscam inspiração na culinária de povos diferentes, outros chefs estão pesquisando e fortalecendo as cozinhas regionais de seus países. Cozinhar, hoje, é manter um olho na feirinha da esquina e outro na prateleira reservada aos produtos importados”. (LEAL, 1998, p.98).

Nos dias atuais, a arte gastronômica vem se popularizando, de modo que é possível encontrar não somente restaurantes tradicionais, mas diversos espaços diferenciados para atrair as pessoas, tornando-se cada vez mais acessível e interessante para o público. De acordo com Braune e Franco (2017), a gastronomia constitui parte do patrimônio cultural de um povo, atingindo as mais diversas camadas sociais; desde comidas mais simples até as mais sofisticadas; e a partir do conhecimento de sua trajetória, torna-se possível adquirir uma nova perspectiva sobre seu amplo universo de sabores, texturas e sensações. O ato de comer vai muito além de apenas saciar a fome, pois a comida desempenha um papel muito importante para a vida em sociedade, uma vez que possui uma vasta bagagem cultural e adquiriu novos significados com o passar do tempo.

“Saber por que maneira um povo come é penetrar na sua vida íntima, conhecer o seu gosto, apreciar o seu caráter. Hoje em dia, comer já não é como outrora - alimentar-se. Comer é revelar-se. Os povos modernos têm os seus alimentos prediletos, como têm as suas canções, as suas danças e seus jogos favoritos, e, segundo o que eles comem, assim se pode frequentemente estabelecer o seu modo de ser e de pensar”. (CHAGAS, 1977, p. 46).

Além disso, a gastronomia estimula e incentiva as relações humanas, pois em diversas ocasiões é comum encontrar pessoas reunidas em torno de uma mesa para ter uma refeição. Assim, em momentos de confraternização, ocasiões especiais, dentre outros, a comida tem um papel primordial, pois ajuda a unir as pessoas e fazer com que se sintam bem atendidas e acolhidas em um determinado local. Conforme Brillat-Savarin (1995):

“A gastronomia é um dos principais vínculos da sociedade; é ela que amplia gradualmente aquele espírito de convivência que reúne a cada dia as diversas condições, funde-as num único todo, anima a conversação e suaviza os ângulos da desigualdade convencional”. (SAVARIN, 1995, pg. 143)

Deste modo, torna-se notável a influência e a importância que a gastronomia tem para a sociedade através dos tempos. Com isso pode-se refletir sobre toda sua trajetória, seus processos e transformações, e com isso perceber que ainda há inovações acontecendo nesse campo gastronômico até hoje. Um bom exemplo disso são os restaurantes que possuem espaços diversificados para seus clientes.

Gastrobar

Com sua origem na Grã-Bretanha em 1980, o conceito de gastrobar surgiu após um bar denominado The Eagle passar a oferecer pratos semelhantes a um restaurante e também cervejas artesanais em seu cardápio, porém mantendo um ambiente mais casual e as características de um bar tradicional. Um tempo depois, em 1991, começou a ser utilizado pelos proprietários o termo “Gastropub” para classificar o local. Mais tarde, no ano de 2004, foi inaugurado o gastrobar Spotted Pig, localizado em Nova Iorque, considerado o primeiro gastrobar dos Estados Unidos. Então esta nova classificação que associa o bar ao restaurante – o gastrobar - ganhou popularidade mundo afora. (CULINARY SCHOOLS apud BIRK, 2014).

Desta forma, o gastrobar atende a um público que se interessa por cardápios com pratos bem elaborados, porém com preços mais acessíveis e um ambiente agradável. No entanto, o grande diferencial é a presença de um Chef de cozinha nestes locais.

O jogo como fenômeno cultural

Ao pensar em cultura, automaticamente imagina-se algo relacionado ao ser humano. No entanto, no que se refere à origem dos jogos, os animais já praticavam atividades lúdicas mesmo antes de serem descobertas pelo homem.

“O jogo é mais antigo do que a cultura, pois mesmo em suas definições menos rigorosas o conceito de cultura sempre pressupõe a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens lhes ensinassem a atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens.” (HUIZINGA, 1938, p.85)

Podem ser encontradas, no mundo animal, desde as formas mais simples de jogos até as mais complexas e sempre terá um sentido, um significado envolvido em tais atividades, portanto estas não são realizadas ao acaso, de qualquer maneira e sem propósito algum. Entretanto, somente com o homem é que o jogo pôde ser compreendido de forma primordial. Mas, é importante ressaltar que ele independe do ser humano e não pertence a ele, pois é o jogo propriamente dito que determinará cada jogada. E, além disso, poderá haver diversas modificações na jogabilidade, dadas as circunstâncias, tais como: a região, a cultura, o grupo específico que participa, dentre outras. Um jogo é capaz de comunicar e passar adiante costumes, tradições, crenças e diversas características de um povo.

“(...) manifestam, por um lado, as tendências, os gostos e as formas de pensar mais correntes e, simultaneamente, educam e treinam os jogadores nessas mesmas virtudes e nesses mesmos erros, sancionando neles os hábitos e preferências. (...) De fato, sendo os jogos fatores e imagens e cultura, daí decorre que, em certa medida, uma civilização, uma época, pode ser caracterizada pelos seus jogos.” (CAILLOIS, 2000, p.102)

Ainda, segundo Huizinga (1938), o jogo nunca está pronto e acabado, por isso, ele jamais se repetirá da mesma forma, portanto, é pensado desde sua natureza e revela-se como função da existência, distinguindo-se da vida comum, não resumindo-se a apenas um acontecimento físico, biológico ou até mesmo psicológico, mas vai além, sendo capaz de constituir-se como uma terceira função da humanidade, revelada como um “ser brincante”, que pode ser denominado, científica e filosoficamente, além de “Homo-sapiens”, como “Homo-ludens”. E, apesar de seu surgimento preceder a própria cultura, considerando os tempos atuais, o jogo atua e influencia no âmbito sociocultural, constituindo-se como fator importante na vivência humana.

Os jogos de tabuleiro e seus benefícios

Os jogos de tabuleiro podem ser definidos como atividades lúdicas onde há a interação presencial entre os jogadores, sendo importante, durante sua execução, concentrar-se, elaborar pensamentos e estratégias e, sobretudo, saber respeitar o tempo do outro e as regras pré-estabelecidas. Segundo Teixeira (1970), os jogos de tabuleiro classificam-se como jogos intelectuais.

Frequentemente, os jogos de tabuleiro são associados a títulos como: “Jogo da Vida”, “Banco Imobiliário”, “War”, entre outros. Contudo, o que poucos têm conhecimento é que o início de sua existência data de um período bem mais antigo e existe um vasto universo a ser explorado dentro dessa modalidade de jogos. De acordo com Toledo (2020), um dos jogos de tabuleiro mais antigos dos quais se há registros, chama-se Senet, que significa “jogo da passagem”, criado no antigo Egito há cerca de 5 mil anos. Similar a Tábua de Ouija, este jogo explora a temática da morte, relacionado a mitologia egípcia.

Segundo Beiragrande (2020), um jogo que pode ser considerado como responsável por uma mudança decisiva na repercussão da cultura dos jogos de tabuleiro, levando a serem usados como hobby por muitas pessoas, é chamado de Colonizadores de Catan, que surgiu em 1995. Desde então, a popularidade desta categoria de jogos foi aumentando, até os tempos atuais. Atualmente, um bom exemplar a ser citado é o jogo Dead of Winter, lançado no Brasil em 2016. Um jogo cooperativo de sobrevivência, onde os jogadores devem concentrar-se em dois objetivos para alcançar a vitória: um geral e um pessoal e específico, este último, sendo secreto.

O mundo atual em que se vive é globalizado e, por vezes, demasiadamente conectado devido aos constantes avanços tecnológicos. Este fato leva a preferir-se, na maioria das vezes, o contato através das redes sociais, de modo que, muitos permanecem em suas casas em frente ao computador ou, mesmo estando em outros espaços onde

podariam haver pessoas interagindo, conversando de modo real e não virtual, o cenário que em grande parte se encontra é o de várias pessoas ao celular.

“Caminhamos hoje por mais uma das transições sociais que transformam a sociedade ao longo dos tempos. Para compreender este processo, é preciso não só entender as mudanças da própria sociedade, sejam estas no seu modo de agir, pensar e se relacionar, mas também a evolução dos dispositivos que propuseram e/ou fizeram parte dessas modificações. Entende-se, então, que as transformações sociais estão diretamente ligadas às transformações tecnológicas da qual a sociedade se apropria para se desenvolver e se manter.” (KOHN & MORAES, 2007, p. 1)

Segundo Terroso & Argimon (2016), a interação social constitui o ensinamento da base primária da civilização, ligando-se às habilidades sociais. Trata-se de comportamentos padronizados para uma interação, onde estão associados ao modo de pensar, agir e falar, não permitindo uma relação negativa diante da sociedade. Ou seja, as interações sociais são fundamentais para se viver bem em sociedade, evitando conflitos e auxiliando no desenvolvimento destas habilidades sociais. Entretanto, o avanço da tecnologia e da internet causa uma tendência a utilização dos meios digitais de comunicação, levando ao apego ao mundo virtual e a um possível abandono das relações sociais mais tradicionais. Assim, podendo levar até mesmo a um quadro de dependência dessas redes sociais e da internet.

“A dependência da internet (ID), é definida como incapacidade de controlar o uso impulsivo da mesma, trazendo graves danos tanto para vida de quem se sujeita ao vício, quanto de pessoas próximas a ela.
A dependência tecnológica pode ser entendida como um conjunto de todas as outras dependências comportamentais, pois ela possui elementos centrais como: irritabilidade, ansiedade, depressão, abstinência, alteração no humor dentre outros. (RUAS & OLIVEIRA, 2018, p. 5)

Considerando os efeitos colaterais da dependência da internet e levando em conta que o ser humano é um ser social, observa-se a importância de se resgatar a socialização em sua forma primordial, e os jogos de tabuleiro são ferramentas eficazes nesse processo.

Conforme Oliveira (2004), o jogo é a forma mais simples e natural para o desenvolvimento de um sentimento grupal. É o elemento da cultura que contém maiores possibilidades para socializar. Ainda, segundo Oba apud Gelonezi (2018), o board game contribui para a interação, pois cria um ambiente onde pessoas conversam e se conectam muito mais. Além disso, os jogos são uma forma de enriquecer a cultura:

“Sendo a prática dos jogos universal, estando presentes em todas as culturas, influenciando e sendo influenciadas pelo meio social envolvente, nas mais diversas épocas e sob as mais variadas formas, é possível apurarmos que os jogos estão intimamente ligados, e são da maior importância, para a cultura, estando associados a atividades construtivas e responsáveis (..)”. (LOPES, TAVARES e ALBINO, 2015, p. 1;2)

Nesta perspectiva, o uso de jogos de tabuleiro pode contribuir para promover a socialização e trazer o conhecimento desse universo vasto e interessante, que é capaz de unir pessoas de todas as idades e proporcionar momentos divertidos, descontraídos e ainda enriquecer a cultura local, uma vez que existem jogos de diversas origens e culturas diferentes.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Correlatos

Analisar obras correlatas para o desenvolvimento de um projeto arquitetônico é importante para o embasamento e referencial e serve como inspiração durante o processo de criação, pois auxilia a incorporar e enriquecer características do projeto, tais como: materiais, decoração, serviços, dentre outros.

Sendo assim, para o desenvolvimento deste projeto, utilizou-se como obras correlatas o Moleskine Gastrobar, em Fortaleza, o Wenceslau Gastrobar e a loja Ludica, ambos em Bauru, conforme mostra a figura 1:

OBRA			
NOME AUTOR LOCAL	- MOLESKINE GASTROBAR - MARCOS MONTEIRO - FORTALEZA - CE	- WENCESLAU GASTROBAR - NÃO IDENTIFICADO - BAURU - SP	- LUDICA - MONIQUE BORDIN E - ANDRÉIA FIGUEIREDO - BAURU - SP
DATA	2014	2019	2014
REFERENCIA PARA O TRABALHO	- DECORAÇÕES DO AMBIENTE - ARQUITETURA CONTEMPORÂNEA - BAR	- MATERIAIS UTILIZADOS - CARDAPIO DE BAR COM TOQUE DE CHEF	- LOJA DE JOGOS DE TABULEIRO - ATENDIMENTO DE MONITORIA - PODE JOGAR OS JOGOS NO LOCAL
COMO SERÁ UTILIZADO NO TRABALHO	- DECORAÇÕES COMO ESTILOS DE MÉSAS E CADEIRAS - MATERIAIS COMO TÍJOLO E MADEIRA APARENTE.	- UTILIZADO PARA A PESQUISA DE OBSERVAÇÃO REALIZADO NO LOCAL	- O ESTABELECIMENTO UTILIZA DO MESMO SISTEMA ONDE AS PESSOAS PODEM JOGAR OS JOGOS NO LOCAL

Figura 1. Projetos correlatos (Fonte: Produção do autor)

Coleta de dados

Mediante a observação realizada durante a visita ao estabelecimento Wenceslau Gastrobar, em Bauru, notou-se importantes características do espaço físico que está

localizado no bairro Vila Souto, na quadra sete da rua Wenceslau Braz, esquina com a rua Carlos de Campos, com salão de aproximadamente 40 m².

Ao lado da porta de entrada encontra-se o bar e ao fundo do salão localiza-se o caixa. Há um mezanino, cuja saída dá acesso a uma área externa, também utilizada para acomodar os clientes e tem pé direito duplo. Sua iluminação remete ao estilo da Arquitetura Industrial, contendo lâmpadas em trilhos, pendurados e com fios à mostra. Seu interior possui uma característica arquitetônica mais rústica, sendo grande parte de tijolos aparentes, estrutura metálica e concreto. Tem mesas pequenas, para duas pessoas, que podem ser colocadas lado a lado para mais pessoas se sentarem e o espaçamento entre as mesas é estreito. Possui espaço para banda ao vivo. Trabalha com cardápio de bar, porém mais sofisticado, contendo alimentos como porções e bebidas.

Após tais observações, concluiu-se que o gastrobar contém um estilo de arquitetura muito interessante, principalmente pelos seus materiais, iluminação e decoração; e o cardápio é diferenciado e a comida muito saborosa. Mas, o salão era pequeno em relação a quantidade de pessoas que frequentavam o local. Além disso, o fato de ter um espaço estreito entre as mesas dificultava a passagem de mais de uma pessoa ao mesmo tempo. E também, durante a apresentação da banda, a música ficava muito alta, e o gastrobar não tinha a estrutura e acústica adequada para que o som permanecesse no ambiente, dificultando, inclusive, a conversa nas mesas.

Já, como características comportamentais, notou-se que muitas pessoas que estavam lá apreciavam a música ao vivo, cantando junto e dançando. Para se comunicar, precisavam falar próximo ao ouvido do outro, para que pudesse escutar. Algumas pessoas ficavam em pé para cantar e dançar, demonstrando euforia e empolgação. As pessoas comiam suas porções pegando com as mãos ou com guardanapos, descartando a necessidade de talheres.

A partir destas observações, conclui-se que, o ambiente propiciava divertimento e descontração para os seus visitantes, porém, a música alta de fato atrapalhava a comunicação entre os clientes dentro do salão, e aqueles que ficavam em pé durante as músicas acabavam atrapalhando as pessoas da mesa ao lado, por falta de espaço entre elas.

Relacionado ao projeto do Board Bar, as características que foram incorporadas são: a utilização do concreto, tijolo aparente e metal, pois trazem um estilo rústico que combina também com a temática dos jogos de tabuleiro. O tipo de cardápio também é uma excelente referência, pois os alimentos apresentados têm todo o estilo e requinte de um gastrobar e chamam a atenção, além de serem ótimas opções para se comer jogando.

Local de estudo

O terreno escolhido para a implantação do projeto tem área de 1.254 m² e encontra-se no bairro Vila Samaritana, esquina com a rua José Fernandes, quadra quatro e a quadra três da praça Portugal, em Bauru.

Observa-se na figura 2 que existe maior concentração de estabelecimentos comerciais nas vias arteriais e predominância de residências nas vias coletoras. Há um intenso tráfego de veículos na avenida Comendador José da Silva Martha, uma das vias arteriais do entorno.

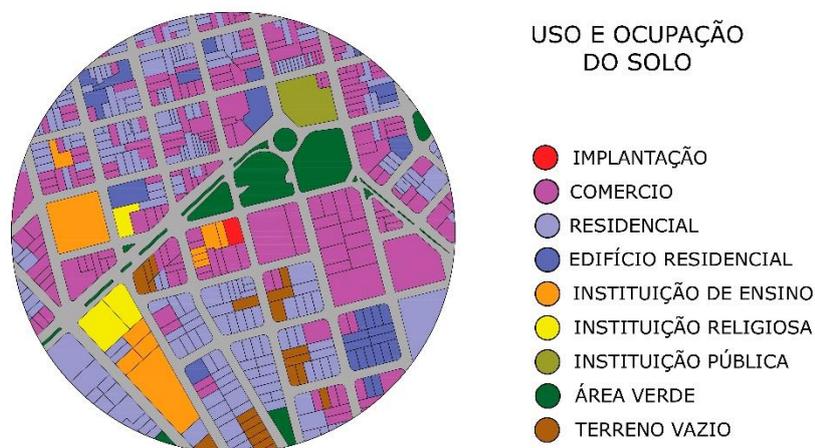


Figura 2. Uso e ocupação do solo (Fonte: Produção do autor)

Partido arquitetônico

O conceito do projeto Board Bar teve como inspiração o modelo hexagonal conforme pode ser verificado na figura 3, que remete a forma de muitos exemplares de board games. Este conceito está presente na decoração do local. Desta forma, criou-se um ambiente temático alinhando-se com a proposta de apresentar o mundo dos jogos de tabuleiro aos visitantes do estabelecimento.



Figura 3. Fachada e salão (Fonte: Produção do autor)

Programa de necessidades

Para otimizar todo o processo logístico do estabelecimento e melhor atender os clientes, o Board Bar foi planejado para seguir um determinado fluxo, tanto para as mercadorias do gastrobar quanto para os produtos da loja de jogos.

Na figura 4 a seguir, encontram-se os fluxogramas das mercadorias, que foram divididos desde o momento em que os produtos chegam ao estabelecimento até chegar aos clientes. Na figura, à esquerda, localiza-se o processo de entrada de mercadorias para o gastrobar, e à direita o fluxo dos produtos da loja de jogos.

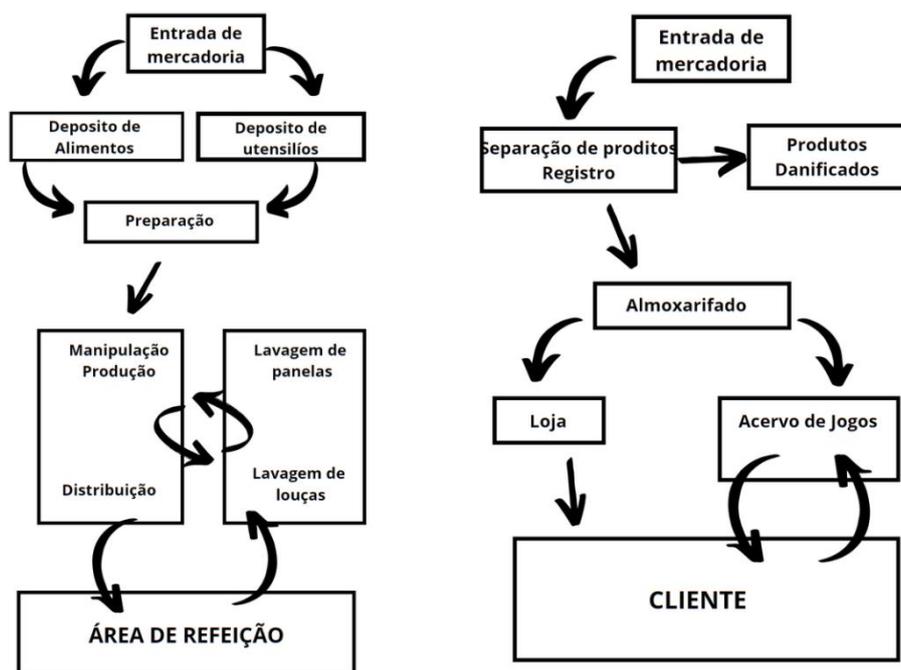


Figura 4. Processo logístico (Fonte: Produção do autor)

O projeto do gastrobar Board Bar foi desenvolvido a partir da premissa de que, através de um ambiente gastronômico inovador, as pessoas seriam atraídas a conhecer o local, e, adentrando, teriam a oportunidade de, além de desfrutar de uma refeição sofisticada num espaço agradável, poderiam conhecer um pouco do mundo dos jogos de tabuleiro, pois eles teriam a oportunidade de jogar enquanto se alimentam.

Todo o espaço do gastrobar e luderia foi dividido em dois pavimentos: o térreo e o primeiro pavimento, conforme pode ser verificado na figura 5. O térreo contém toda a estrutura da área gastronômica com exemplares de jogos a disposição dos clientes com salão que tem capacidade para 147 pessoas.

Foi proposto cozinha, despensa de alimentos e de utensílios, vestiário para os funcionários, banheiros masculino, feminino e PDMR para os clientes, recepção do restaurante, área de serviço dos funcionários, área de convívio, salão, bar, brinquedoteca, praça e área externa.

Já no primeiro pavimento implantou-se a luderia, com todo o acervo de jogos de tabuleiro disponível tanto para compra quanto para jogar no local. Neste ambiente foi colocado a recepção da loja, o almoxarifado, banheiros masculino, feminino e PDMR, cinco salas de jogos, sala de apoio e o administrativo.



Figura 5. Plantas – Térreo e Primeiro pavimento (Fonte: Produção do autor)

Ambientação

A entrada do estabelecimento localizou-se em frente à quadra quatro da Praça Portugal e a fachada trouxe características de uma arquitetura contemporânea. Criou-se uma praça na área interna do lote para utilização do público e uma rampa que também possibilitou o acesso a loja de jogos.

Como a fachada encontrava-se ao norte, houve a necessidade de instalação de brises móveis no primeiro pavimento e fixos no térreo, pois o sol da tarde incide com maior intensidade sobre essa área.

Conforme apresentado na figura 6, nota-se que os bancos, o piso e até mesmo os recortes da grama seguiram a ideia do partido arquitetônico, ou seja, o formato hexagonal.



Figura 6. Fachada (Fonte: Produção do autor)

O salão também utilizou características da arquitetura contemporânea, porém com alguns elementos da arquitetura rústica, como o tijolo e concreto aparente. Propôs-se um espaço adequado para a circulação de pessoas entre as mesas e também nos corredores, sendo este espaçamento de 1,20 metros para uma melhor acessibilidade, conforme podemos verificar na figura 7.



Figura 7. Salão (Fonte: Produção do autor)

A cozinha (figura 8) foi desenvolvida respeitando as normas sanitárias, uma vez que os funcionários entram pelos fundos tendo acesso direto aos vestiários, os quais não tem comunicação com a área de produção, onde eles colocam seus uniformes antes de iniciar o período de trabalho.

Para o espaço da cozinha foi proposto pisos resistentes, laváveis e antiderrapantes, com um leve declive para escoamento de água e ralos sifonados e grelhados. Propôs-se paredes e forros resistentes, impermeáveis e laváveis e as portas são do modelo “vai vem”.

Também pensou-se em uma pia para uso exclusivo dos funcionários para lavagem das mãos antes de começar a produção de alimentos. Para balcões, coifas e fogões foi proposto o uso de aço inox, sendo este material mais fácil de higienizar, prevenindo contaminação.



Figura 8. Cozinha (Fonte: Produção do autor)

Para a entrada da loja (figura 9) localizou-se o acesso pela rampa da praça e pela escadaria do salão, adentrando o centro do primeiro pavimento. Projetou-se uma claraboia que traz uma iluminação natural para o ambiente, além de terem sido utilizadas vigas de madeira na posição diagonal como brise. Propôs-se prateleiras de estruturas metálicas com bases do nicho em madeira para o acervo de jogos. Propôs-se ainda duas áreas sociais onde os clientes podem se acomodar.



Figura 9. Loja de jogos (Fonte: Produção do autor)

A loja permitiu acesso a todas as salas de jogos cujas paredes são de vidro para que as pessoas que estão na loja consigam enxergar aqueles que estão jogando dentro das salas.

Planejou-se para que as salas de jogos fossem ambientes imersivos, com paredes e teto escuros e com iluminação vinda somente através de pendentes que ficam em cima de cada mesa, destacando os tabuleiros. Desta forma a atenção é voltada exclusivamente para os jogos, possibilitando que os jogadores realmente se sintam dentro de cada jogo, proporcionando uma experiência muito mais interessante (ver figura 10).



Figura 10. Sala de jogos (Fonte: Produção do autor)

Pelas figuras 11 e 12, nota-se que a topografia se encontra em nível devido ao fato de anteriormente ter existido outra construção que foi demolida. O corte A está na transversal e o corte B na longitudinal.

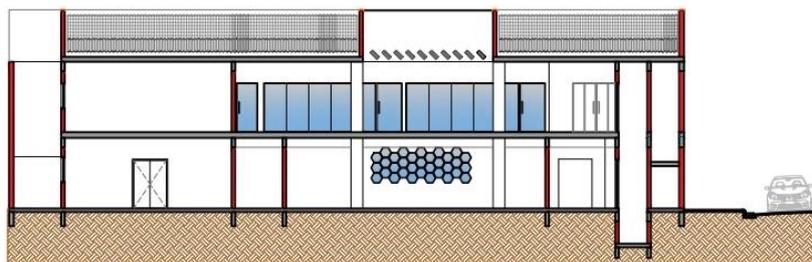


Figura 11. Corte A (Fonte: Produção do autor)

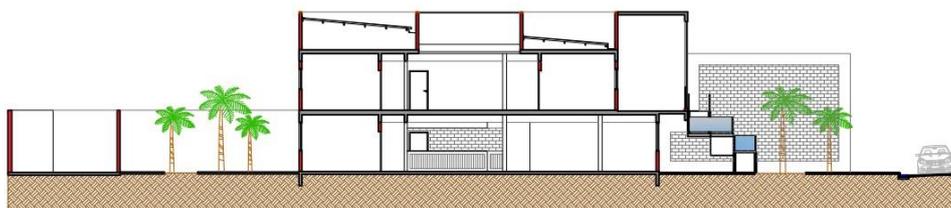


Figura 12. Corte B (Fonte: Produção do autor)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante o que foi planejado para este trabalho, considera-se que o principal objetivo foi alcançado, pois, a partir da construção do projeto Board Bar, foi possível oferecer um ambiente de gastrobar diferenciado, sofisticado e agradável ao público, contendo um espaço para os jogos de tabuleiro. Isto proporcionou uma experiência interessante e divertida aos clientes, uma vez que incentivou a socialização por meio dos jogos e ampliou o interesse e conhecimento pelo mundo dos board games e possibilitou uma diversão fora do virtual; resgatando as interações presenciais, as quais são muito importantes para o ser humano, ainda mais considerando o período pós pandemia.

Portanto, este projeto de arquitetura desempenhou um importante papel de promover a integração social e espera-se que seja referência para futuros projetos arquitetônicos que tratem da mesma temática.

REFERÊNCIAS

- BEIRAGRANDE, F. Uma breve história dos jogos de tabuleiro. Disponível em: <https://ludocraciabr.com/artigos/breve-historia-jogos-de-tabuleiro/>. Acesso em: 12 mai.2021.
- BIRK, C. Cervejamos: gastrobar e cervejaria. Novo Hamburgo: UNIVERSIDADE FEEVALE INSTITUTO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS. 2014.
- BRAUNE, R., FRANCO, S.C. O que é gastronomia. São Paulo: Brasiliense, 2017.
- CAILLOIS, R. Os jogos e os homens. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CHAGAS, J. Viagem ao redor de um almoço. In: CASCUDO, L.M. (Org). Antologia da alimentação no Brasil. Rio de Janeiro: Livros Científicos Técnicos, 1977, p. 125-129.
- CULINARY SCHOOLS. What is a Gastropub?: Definition & History. Disponível em: <http://culinaryschools.com/whats-is-a-gastropub-definition-history>. Acesso em: 12 out. 2021.
- FRANCO, A. De caçador a gourmet: uma história da gastronomia. 4. ed. São Paulo: Senac, 2006, p.19.
- GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- HUIZINGA, J. Homo ludens [recurso eletrônico] : o jogo como elemento da cultura. tradução de João Paulo Monteiro. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- IBGE. Cidades e estados - Bauru. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/sp/bauru.html>. Acesso em 16 mai. 2021.
- KOHN, K.; MORAES, C. H. O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital. São Paulo: Intercom, 2007.
- LUDOPEDIA. Dead of Winter: A Crossroads Game. Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/jogo/dead-of-winter-a-crossroads-game>. Acesso em 15 mai. 2021.
- LUDUSCIENCE. Jogo Senet. Disponível em: <http://www.luduscience.com/senet.html>. Acesso em: 12 mai.2021.

LEAL, M. L. M. S. A história da gastronomia. Rio de Janeiro: SENAC, 1998, p.98.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. Técnicas de pesquisa. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1999

MATTOS, A.C.P. Ensaio sobre a gastronomia. Brasília: UniCEUB, 2007, p.14.

OBA, J. Única loja de board games em Bauru também é um espaço para se divertir com os amigos. Disponível em: <https://www.socialbauru.com.br/2018/12/13/ludica-loja-board-games/>. Acesso em: 15 mai. 2021

OLIVEIRA, V. M. O que é educação física. São Paulo: Brasiliense, 2004.

RUAS, A.C.D.; OLIVEIRA, V.C. Análise do filme tecnologia e internet: uma reflexão psicológica sobre dependência à luz do filme “Her”. Minas Gerais: FPM, 2018.

SANTOS, D.M.S. História da gastronomia mundial. Indaial: UNIASSELVI, 2018, p. 113.

SAVARIN, Brillat. A fisiologia do gosto. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, p. 143.

TEIXEIRA, M. S. Recreação para todos. 2. ed. São Paulo: Obelisco, 1970.

TERROSO, L. B.; ARGIMON, I. I. Dependência de internet e habilidades sociais para adolescentes. Estudos e pesquisas em psicologia, 16(1), 2016, p. 200-219.

TOLEDO, M. Senet, o jogo para falar com os mortos no Egito Antigo. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/113465-senet-o-jogo-para-falar-com-os-mortos-no-egito-antigo.htm>. Acesso em: 15 mai. 2021

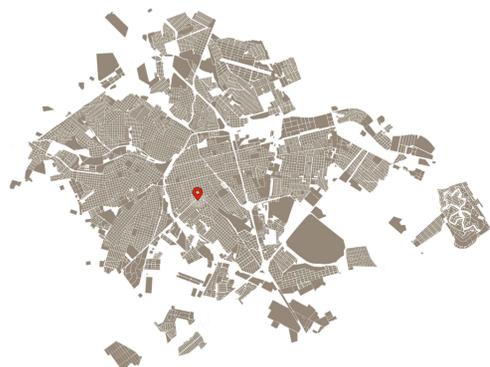


IMPLANTAÇÃO
ESCALA: 1-100

PRAÇA PORTUGAL



MAPA DE SÃO PAULO
LOCALIZAÇÃO BAURU

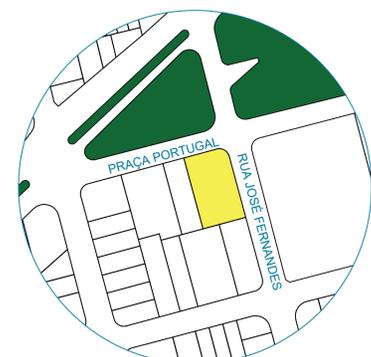


MAPA DE BAURU
LOCALIZAÇÃO - BAIRRO



- IMPLANTAÇÃO
- COMERCIO
- RESIDENCIAL
- EDIFÍCIO RESIDENCIAL
- INSTITUIÇÃO DE ENSINO
- INSTITUIÇÃO RELIGIOSA
- INSTITUIÇÃO PÚBLICA
- ÁREA VERDE
- TERRENO VAZIO

USO E OCUPAÇÃO DO SOLO



LOCALIZAÇÃO
SEM ESCALA





PLANTA - TÉRREO
ESCALA: 1-100



PLANTA - 1º PAVIMENTO
ESCALA: 1-100

QUADRO DE ÁRAS

AMBIENTE	TÉRREO	M²
PRAÇA	265,61m²	
RECEPÇÃO RESTAURANTE	24,55m²	
SALÃO	238,35m²	
BAR	11,49m²	
BRINQUEDOTECA	20,29m²	
CIRCULAÇÃO	10,96m²	
BHP MASC.	8,40m²	
BHP FEM.	8,40m²	
BHP P.D.M.R.	3,22m²	
COZINHA	67,35m²	
DESPENSA ALIMENTOS	9,87m²	
COZINHA 02	29,52m²	
A.SERVIÇOS	9,00m²	
CORREDOR	20,70m²	
CIRC.	11,25m²	
VESTIÁRIO MASC.	14,55m²	
VESTIÁRIO FEM.	14,55m²	
ÁREA EXTERNA	196,84m²	
A.GÁS	1,84m²	
DEPOSITO RESÍDUOS	10,00m²	
CONVÍVIO	171,10m²	
ELEV. SOCIAL	1,85m²	
ELEV. SERVIÇO	1,85m²	
ÁREA TÉRREO	1.159,92m²	
1º PAVIMENTO		
VARANDA	86,00m²	
RECEPÇÃO LOJA	15,67m²	
LOJA	139,41m²	
SALA DE JOGOS 01	23,25m²	
SALA DE JOGOS 02	23,05m²	
SALA DE JOGOS 03	25,15m²	
SALA DE JOGOS 04	25,15m²	
SALA DE JOGOS 05	25,15m²	
BHP MASC.	8,40m²	
BHP FEM.	8,40m²	
BHP P.D.M.R.	3,22m²	
ALMOXARIFADO	51,30m²	
CIRC.	6,45m²	
A.SERVIÇOS	9,00m²	
CORREDOR	20,70m²	
CIRC.	11,25m²	
ADMINISTRATIVO	14,06m²	
APOIO	14,30m²	
ELEV. SOCIAL	1,85m²	
ELEV. SERVIÇO	1,85m²	
ÁREA 1º PAVIMENTO	520,22m²	
ÁREA TOTAL	1.680,14m²	

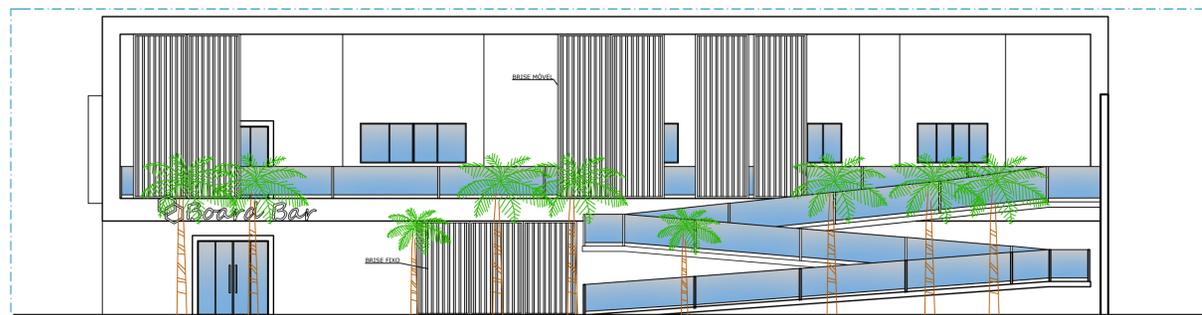
TABELA DE ESQUADRIAS

Nº	DESCRIÇÃO	PORTAS - P	LARG. X ALT.	PEITORIL	QUANT.
01	PORTA DE ALUMÍNIO E VIDRO 2 FOLHAS DE CORRER E 2 FIXAS		2,80 X 2,10	-	03
02	PORTA DE MADEIRA 1 FOLHA DE ABRIR		0,90 X 2,10	-	09
03	PORTA DE MADEIRA 1 FOLHA DE ABRIR		1,00 X 2,10	-	06
04	PORTA DE ALUMÍNIO E VIDRO 2 FOLHAS DE ABRIR VAI E VEM		1,50 X 2,10	-	04
05	PORTA DE ALUMÍNIO E VIDRO 2 FOLHAS DE ABRIR		1,50 X 2,10	-	01
06	PORTA DE ALUMÍNIO E VIDRO 2 FOLHAS DE CORRER		1,50 X 2,10	-	01
07	PORTA DE ALUMÍNIO E VIDRO 2 FOLHAS DE ABRIR		1,93 X 1,80	-	01
08	PORTA DE ALUMÍNIO VENEZIANA VENTILADA 1 FOLHA DE ABRIR		1,00 X 2,10	-	01
09	PORTA DE ALUMÍNIO E VIDRO 2 FOLHAS DE ABRIR		1,00 X 2,10	-	01
JANELAS - J					
01	JANELA EM HEXÁGONO DE ALUMÍNIO E VIDRO FIXO		4,25 X 1,52	1,08	01
02	JANELA DE ALUMÍNIO E VIDRO FIXO		4,00 X 1,52	1,10	01
03	JANELA 2 FOLHAS MAXIN-AR		1,20 X 0,65	1,80	04
04	JANELA 1 FOLHA MAXIN-AR		0,80 X 0,65	1,80	02
05	JANELA 3 FOLHAS MAXIN-AR		1,50 X 0,65	1,80	02
06	JANELA 2 FOLHAS DE ABRIR E 2 FIXAS DE ALUMÍNIO E VIDRO		2,00 X 1,10	1,10	08
07	JANELA FIXA DE LAMBRI		1,50 X 1,50	1,10	01
08	JANELA 2 FOLHAS DE ABRIR E 2 FIXAS DE ALUMÍNIO E VIDRO		3,00 X 1,50	1,10	01
09	JANELA DE ALUMÍNIO E VIDRO FIXO		1,50 X 1,50	-	01
10	JANELA 2 FOLHAS DE ABRIR E 2 FIXAS DE ALUMÍNIO E VIDRO		1,50 X 1,10	1,10	02
ESQUADRIAS ESPECIAIS - E					
01	FECHAMENTO DE ALUMÍNIO E VIDRO FIXO COM 1 PORTA DE ABRIR		4,95 X 2,10	-	01
02	FECHAMENTO DE ALUMÍNIO E VIDRO FIXO COM 1 PORTA DE ABRIR		5,90 X 2,10	-	01
03	FECHAMENTO DE ALUMÍNIO E VIDRO FIXO COM 1 PORTA DE ABRIR		5,85 X 2,10	-	01
04	FECHAMENTO DE ALUMÍNIO E VIDRO FIXO COM 1 PORTA DE ABRIR		6,15 X 2,10	-	02
05	FECHAMENTO DE ALUMÍNIO E VIDRO FIXO		4,85 X 2,10	-	01
05	FECHAMENTO DE ALUMÍNIO E VIDRO FIXO		4,85 X 2,10	-	01

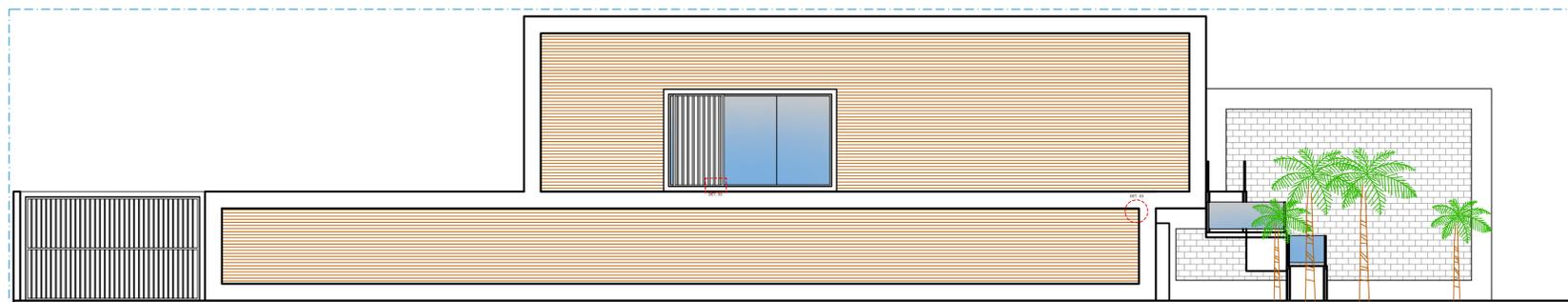
SÍMBOLO	LEGENDA
	BANCO COM ALTURA DE 50 CM, REVESTIDO EM PORCELANATO IMITANDO MADEIRA.
	BANCO COM ALTURA DE 45 CM, REVESTIDO EM PORCELANATO IMITANDO MADEIRA.
	PISO DRENANTE EKKO PLUS

LEGENDA	
	A CONSTRUIR

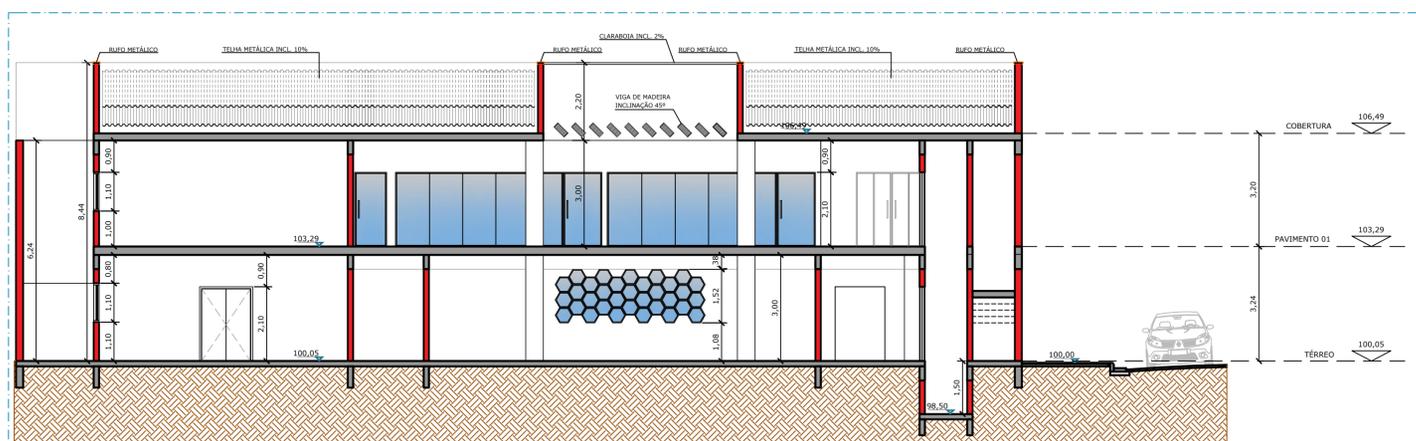




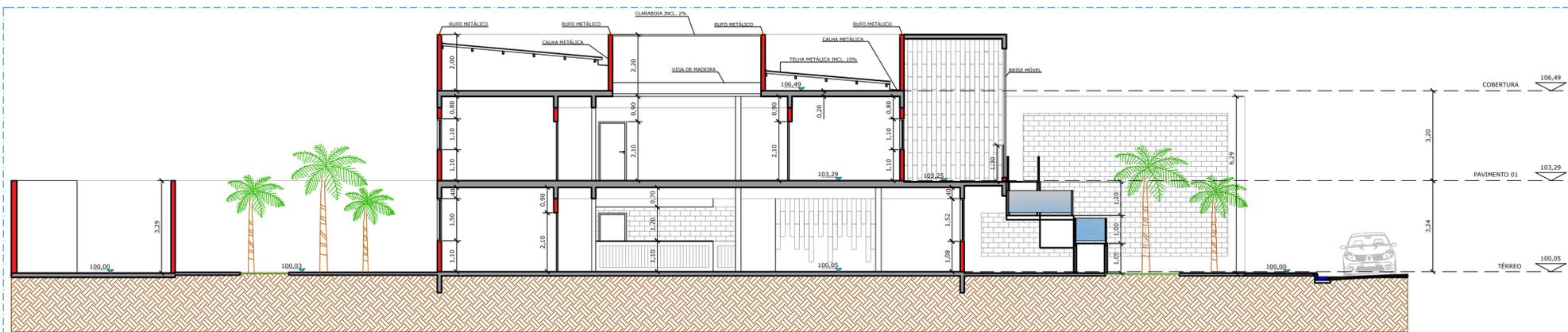
ELEVAÇÃO 01
ESCALA: 1-100



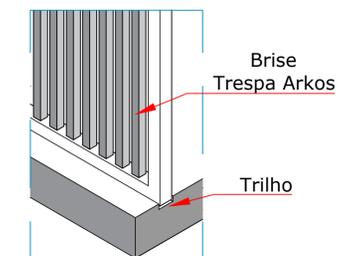
ELEVAÇÃO 02
ESCALA: 1-100



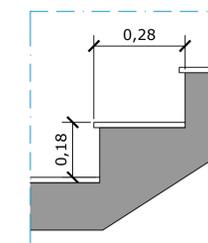
CORTE A
ESCALA: 1-100



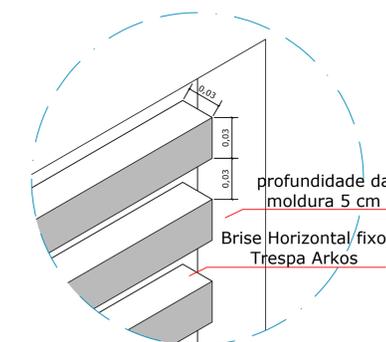
CORTE B
ESCALA: 1-100



DET.01-BRISE MÓVEL
S/ESC



DET.02-ESCADA
S/ESC



DET.03-BRISE FIXO HORIZONTAL
S/ESC





FACHADA



COZINHA



BAR



SALÃO



LOJA



SALA DE JOGOS



FACULDADES INTEGRADAS DE BAURU

CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

REGULAMENTO DO NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE (NDE)

CAPÍTULO I

Das considerações preliminares

Art.1º. O presente Regulamento disciplina as atribuições e o funcionamento do Núcleo Docente Estruturante (NDE) do curso de Arquitetura e Urbanismo das Faculdades Integradas de Bauru.

Art.2º. O Núcleo Docente Estruturante (NDE) é o órgão consultivo responsável pela concepção do Projeto Pedagógico do Curso de Arquitetura e Urbanismo e tem, por finalidade, a implantação do mesmo.

CAPÍTULO II

DAS ATRIBUIÇÕES DO NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE

Art.3º. São atribuições do Núcleo Docente Estruturante:

- a)** Elaborar o Projeto Pedagógico do curso definindo sua concepção e fundamentos;
- b)** estabelecer o perfil profissional do egresso do curso;
- c)** atualizar periodicamente o projeto pedagógico do curso;
- d)** conduzir os trabalhos de reestruturação curricular, para aprovação no Colegiado de Curso, sempre que necessário;
- e)** supervisionar as formas de avaliação e acompanhamento do curso definidas pelo Colegiado;
- f)** analisar e avaliar os Planos de Ensino dos componentes curriculares;
- g)** promover a integração horizontal e vertical do curso, respeitando os eixos estabelecidos pelo projeto pedagógico;

h) acompanhar as atividades do corpo docente, recomendando ao Colegiado de Curso a indicação ou substituição de docentes, quando necessário.

CAPÍTULO III

DA CONSTITUIÇÃO DO NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE

Art. 4º. O Núcleo Docente Estruturante terá sua composição mínima observando os seguintes critérios:

- a) constituído por um mínimo de 5 professores pertencentes ao corpo docente do curso;
- b) pelo menos 60% de seus membros com titulação acadêmica obtida em programas de pós-graduação *stricto sensu*;

Art.5º. A indicação dos representantes docentes será feita pelo Colegiado de Curso para um mandato de 2 (dois) anos, com possibilidade de recondução.

CAPÍTULO IV

DO REGIME DE TRABALHO DOS DOCENTES DO NÚCLEO

Art. 6º. Os docentes que compõem o NDE são contratados em regime de horário parcial e ou integral.

CAPÍTULO V

DAS ATRIBUIÇÕES DO PRESIDENTE DO NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE

Art. 7º. Compete ao Presidente do Núcleo:

- a) convocar e presidir as reuniões, com direito a voto, inclusive o de qualidade;
- b) representar o NDE junto aos órgãos da instituição;
- c) encaminhar as deliberações do Núcleo;
- d) designar relator ou comissão para estudo de matéria a ser decidida pelo Núcleo e um representante do corpo docente para secretariar e lavrar as atas;
- e) indicar coordenadores para cada área do saber jurídico;
- f) coordenar a integração com os demais Colegiados e setores da instituição.

CAPÍTULO VI DAS REUNIÕES

Art.8º. O Núcleo reunir-se-á, ordinariamente, por convocação de iniciativa do seu Presidente, 1 vez por semestre e, extraordinariamente, sempre que convocado pelo Presidente ou pela maioria de seus membros titulares.

Art 9º. As decisões do Núcleo serão tomadas por maioria simples de votos, com base no número de presentes.

CAPÍTULO VII DAS DISPOSIÇÕES TRANSITÓRIAS

Art 10. Os percentuais relativos a titulação e regime de trabalho dos componentes do NDE deverão ser garantidos pela Instituição no prazo de 1 (um) ano.

CAPÍTULO VII DAS DISPOSIÇÕES FINAIS

Art 13. Os casos omissos serão resolvidos pelo Núcleo ou órgão superior, de acordo com a competência dos mesmos.

Art 14. O presente Regulamento entra em vigor após aprovação pelo Colegiado do Curso.

Prof. Dra. Paula Valéria Coiado Chamma
Coordenadora do Curso de Bacharelado em Arquitetura e Urbanismo das
Faculdades Integradas de Bauru.

Prof. Mestre Chiara Ranieri Bassetto
Diretora Acadêmica
Faculdades Integradas de Bauru.