



Laboratório de
Modelos e Prototipagem

ARQ HACKS

USO DO INSTAGRAM PARA O AUXÍLIO DO DESENVOLVIMENTO ACADÊMICO E PROFISSIONAL

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARABÍBA
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO
ESTÁGIO SUPERVISIONADO I

ANA EMILIA MEDEIROS FERNANDES BRAGA
CAMILA MEDEIROS SPINELLI
ORIENTADOR: CARLOS ALEJANDRO NOME
JUNHO, 2021 | JOÃO PESSOA, PB

ARQ HACKS

USO DO INSTAGRAM PARA O AUXÍLIO DO DESENVOLVIMENTO ACADÊMICO E PROFISSIONAL

Lista de figuras

Figura 1: Capa do vídeo	7	Figura 16: Organização de Pastas	12
Figura 2: Etapas do tutorial	7	Figura 17: Caixa de salvar como	12
Figura 3: Etapas e pausas	7	Figura 18: Solução de problemas	12
Figura 4: Detalhamento de portas no Revit.	8	Figura 19: Criando atalhos	13
Figura 5: Capa do vídeo	8	Figura 20: Caixa de diálogo criar atalho	13
Figura 6: Etapas e pausas	8	Figura 21: Etapa atribuir atalho.....	13
Figura 7: Illustrator: Traçado de imagem	9	Figura 22: Instagram do Arqhacks.....	14
Figura 8: Capa do vídeo	9	Figura 23: Dica especificação de lâmpadas.....	15
Figura 9: Etapas e pausas	9	Figura 24: Dica barra de ferramentas illustrator.....	16
Figura 10: Capa Preparando imagem para edição	10	Figura 25: Dica barra de ferramentas photoshop.....	17
Figura 11: Tipos de proporção	10	Figura 26: Dica barra de ferramentas illustrator.....	17
Figura 12: Dica bônus	10	Figura 27: Dica barra de ferramentas indesign.....	17
Figura 13: Configurado aviso de salvamento no Revit	11	Figura 28: Dica atalhos do Windows.....	18
Figura 14: Caixa de configuração	11	Figura 29: Dica projetando com 3D	19
Figura 15: Caixa de configuração aba notificação	11	Figura 30: Instagram do arq.hacks	20

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	5
1.1. Metodologia	6
2. ARQ.HACKS	7
2.1. Hacks IGVT 01 a 03	8
2.2. Hacks REELS 01 a 03	11
3. DICAS	14
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA.....	21

1. INTRODUÇÃO

Em março de 2020, a Organização Mundial de Saúde – OMS obriga países a tomarem atitudes preventivas para conter a disseminação do novo coronavírus. Assim, muitas das atividades passaram ser realizadas em home office e uma delas foi a educação, as salas de aulas entraram às casas e os acessos a informações passaram a ser por vias digitais.

Diante deste cenário, reforça a necessidade de conectar ainda mais as pessoas, contribuindo ainda mais ao uso das redes sociais para encurtar distâncias e trazendo o ensino para a palma da mão, fazendo com que as pessoas se mantenham conectadas em tempo integral.

Para Patricio e Gonçalves (2010), a educação não pode permanecer inerente aos fenômenos sociais a sua volta porque estes fenômenos estão mudando a forma como as pessoas se comunicam. As tecnologias de informação e comunicação estão cada vez mais presentes no cotidiano, fazendo que as redes sociais se tornem uma ferramenta de ensino que auxilia no processo de ensino.

As redes sociais são muito valiosas no contexto de estudos, os alunos mediados por um professor capacitado, poderão criar grupos de estudos, compartilhar materiais, consumir e produzir diversos conteúdos em vários formatos (textos, vídeos, imagens, etc.) promovendo interação entre professores-alunos e alunos-alunos (ANTÔNIO, 2010).

Uma das redes sociais que mais cresce o número de usuários é o Instagram, sendo o Brasil o segundo maior consumidor dessa rede, trata-se de uma plataforma de partilhar fotos e vídeos que permite a digitação de textos. É uma rede que atrai mais atenção por ter um apelo visual muito forte do que a manifestação isolada da escrita, captando mais participação de usuários.

A proposta de criação de conteúdos de forma interativa, por meios de imagens ou vídeos e com uma linguagem mais dinâmica, para facilitar a assimilação e compreensão do conteúdo da área da Arquitetura e Urbanismo, vem sendo construído e fortalecido por meio do ArqHacks Laboratório de Modelagem

e Prototipagem. Criando uma pequena biblioteca com conteúdo que contribui na formação do futuro profissional ou profissionais já formado.

O presente trabalho tem como objetivo geral a continuidade da elaboração de vídeos interativos e dicas semanais sobre ferramentas utilizadas na área da Arquitetura e Urbanismo no qual auxiliará os discentes e docentes. Desenvolver vídeos tutoriais sobre programas que contribuem na formação acadêmica; Criar conteúdo que capte mais usuários da área para melhorar a interação e trazer mais visibilidade as atividades realizadas pelo projeto; Adequar as novas postas às tendências da rede social.

1. 1 METODOLOGIA

O estágio proposto foi realizado pelo LM+P – Laboratório de Modelos e Prototipagem da Universidade Federal da Paraíba localizado no bloco H do Centro de Tecnologia, João Pessoa – PB. Orientado pelo Prof. Dr. Carlos Nome, do departamento de Arquitetura e Urbanismo.

A geração dos vídeos e imagens são por softwares Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Wondershare Filmora. Dependendo da finalidade do conteúdo, prevê-se três tipos de postagens para o Instagram: Vídeo tutorial mostrando um passo-a-passo sobre algum software, podendo ultrapassar os 3 minutos. Vídeo boas práticas com dicas e conteúdo em um curto tempo, sendo de no máximo 30 segundos. E, por fim, as dicas uma sequência de imagens que montam um repertório sobre alguma dica mais visual.

2. ARQ.HACKS

Os arq.hacks são vídeos com o objetivo de auxiliar alunos do curso de arquitetura e urbanismo com a utilização de softwares como Revit, Archicad, indesign, illustrator, photoshop, etc. Com isso, esses vídeos foram produzidos em dois formatos, um mais longo (entre 1 e 4 minutos) e um mais curto de até 30 segundos.

O formato de vídeo mais longo é postado na página do laboratório no instagram no formato de IGTV (formato da plataforma do Instagram para vídeos mais longos). Para esse vídeo foi utilizado um sistema de pausas, em que o usuário pode ir acompanhando o passo a passo junto ao vídeo, assim a cada pausa, as ações apresentadas pelo vídeo possam ser feitas pela pessoa que assiste, facilitando a utilização do tutorial proposto.

No formato mais curto do vídeo, ele foi desenvolvido para ser postado no formato Reels, de até 30 segundos. Nesse vídeo eram propostas dicas rápidas e fáceis de serem apresentadas em um tempo reduzido, sendo um vídeo corrido sem o sistema das pausas. Somado a isso, foi criada uma série de vídeos com boas práticas na utilização do Revit, programa utilizado para projetos de arquitetura.

Figura 1: Capa do vídeo



Figura 2: Etapas do tutorial

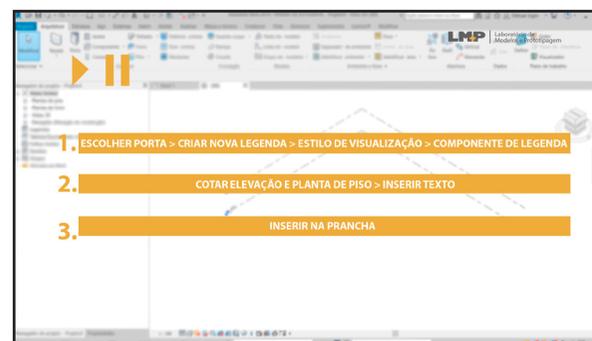
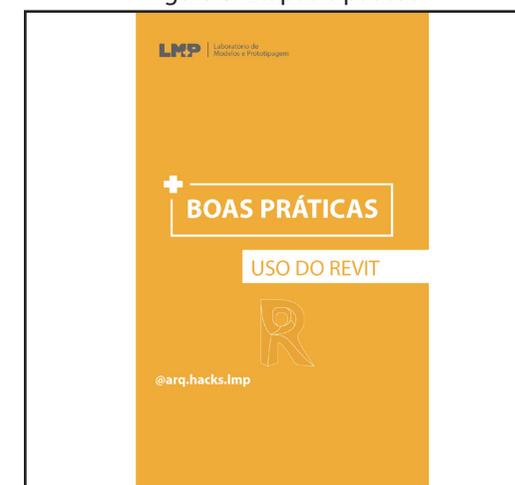


Figura 3: Etapas e pausas



Fonte das imagens: Elaborada pela autora

2.1. Hacks IGTV

Hack 01 - Detalhamento de portas no Revit

Tendo em vista que muitos estudantes e profissionais na área de arquitetura utilizam o software Revit para detalhar os seus projetos executivos, foi proposto um detalhamento de esquadrias usando esse programa.

Logo, o tutorial apresenta uma forma de detalhar uma porta existente em um projeto arquitetônico, de forma que na execução da ela seja feita o mais correto possível.

Figura 4: Detalhamento de portas no Revit

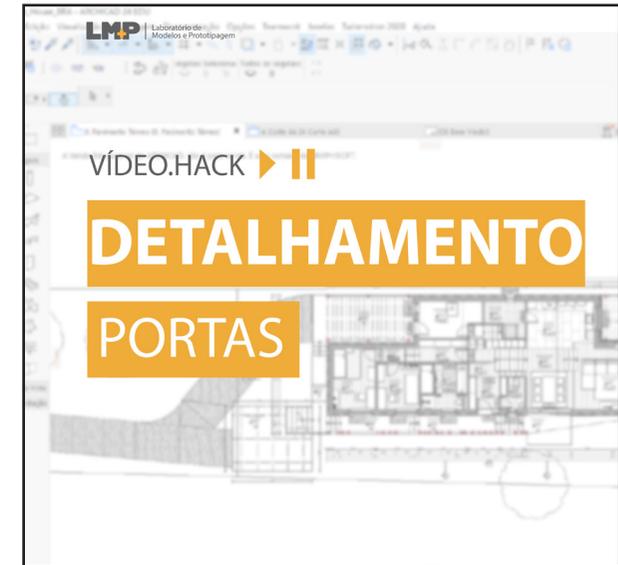
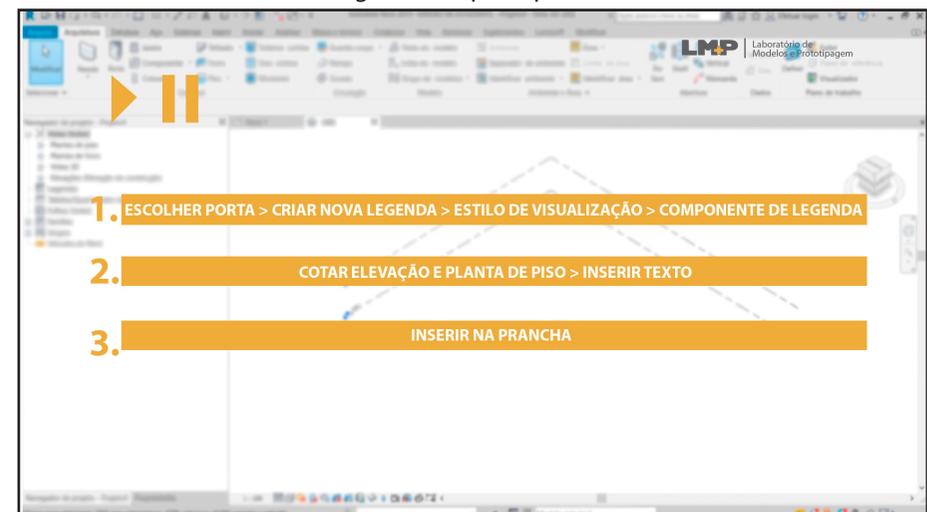


Figura 5: Capa do vídeo



Figura 6: Etapas e pausas



Fonte das imagens: Elaborada pela autora

Hack 02 - Traçado da imagem: Preparando arquivos para máquina de corte

Existem várias formas de representação na arquitetura, uma delas são as maquetes físicas, feitas de papel, isopor, madeira, entre outros. A maquete física é um tipo de protótipo que pode ser em escala reduzida ou ampliada de algum objeto real ou não. Atualmente no mercado, existem máquinas que realizam cortes, a laser ou corte de lâmina, em diversos materiais servindo de ferra-

mentas para a produção de maquetes físicas e servindo de vitrine para exposição das ideias.

Com isso, o tutorial apresentado tem como objetivo demonstrar um comando illustrator pode automatizar a criação das peças para servir para a produção dessas maquetes e a forma de salvamento compatível com as máquinas de corte.

Figura 7: Illustrator: Traçado de imagem

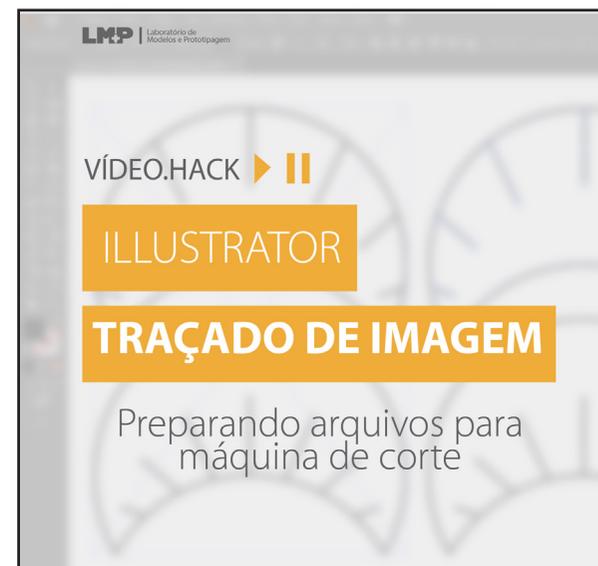


Figura 8: Capa do vídeo



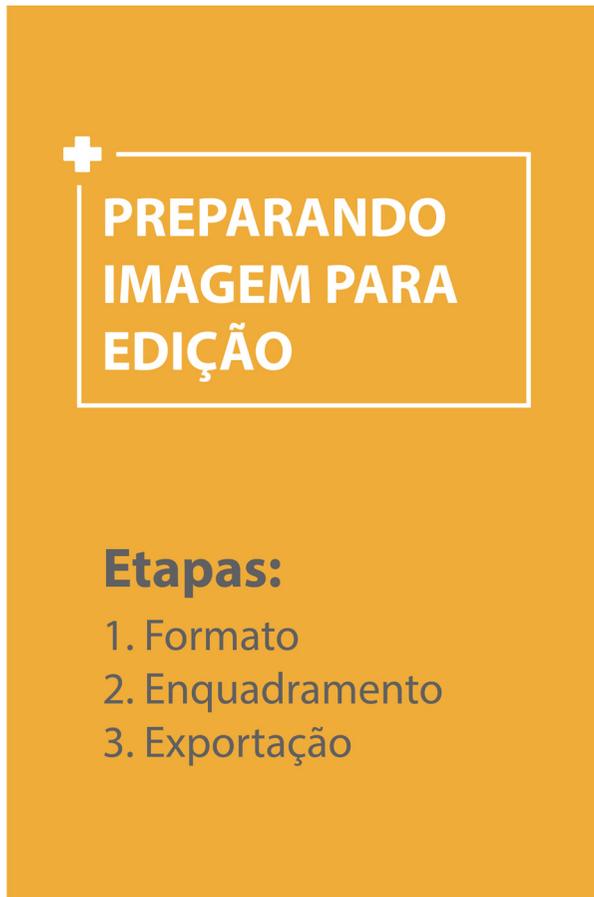
Figura 9: Etapas e pausas



Fonte das imagens: Elaborada pela autora

Hack 03 - Preparando imagem para edição

Figura 10: Capa Preparando imagem para edição



O processo de pós-produção na arquitetura e urbanismo é transformador, pois ajusta detalhes e humaniza cenas para ajudar a compreender o conceito do projeto. Novamente, o Revit surge como um facilitador para criação dessas cenas, porém, há cuidados necessários para melhorar a composição das imagens.

Figura 11: Tipos de proporção



Fonte das imagens: Elaborada pela autora

Assim, o tutorial apresenta para os discentes técnicas para produção dessas cenas, desde a etapa de criação das cenas, enquadramento e as formas de saída para o salvamento das imagens.

Figura 12: Dica bônus



2.2. Hacks REELS

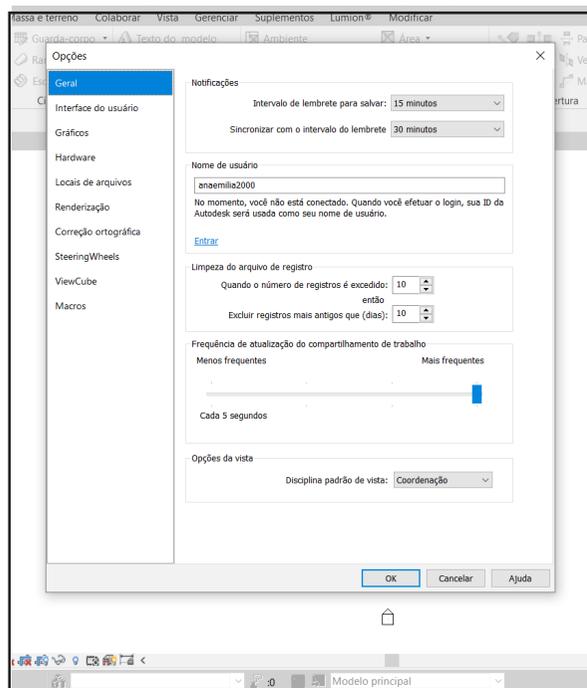
Hack 01 - Configurando aviso de salvamento no Revit

Figura 13: Configurado aviso de salvamento no Revit



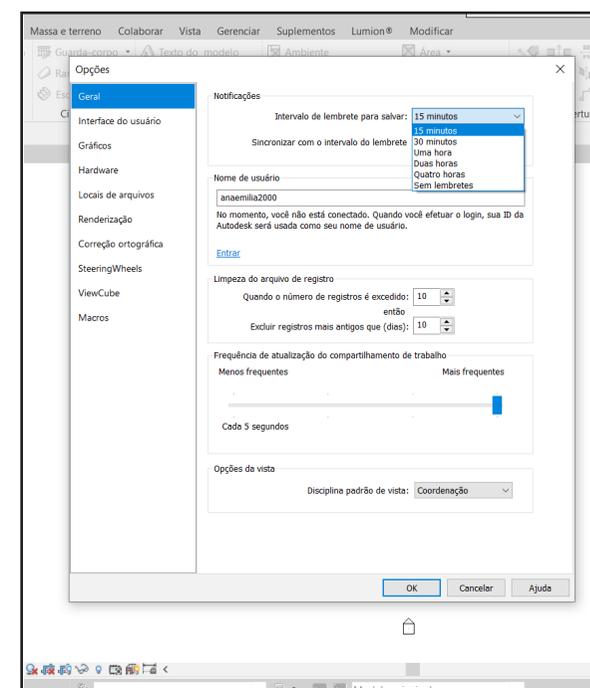
Devido a muitos estudantes passarem horas trabalhando em um único projeto no Revit, é comum o esquecimento de salvar o arquivo a cada mudança relevante. Com isso, é aumentada a chance de perda de trabalho caso haja algum erro no computador ou no programa.

Figura 14: Caixa de configuração



Vendo essa problemática, foi proposto o tutorial de como configurar as notificações para salvamento do arquivo, podendo ser programadas em intervalos de tempos hábeis.

Figura 15: Caixa de configuração aba notificação



Fonte das imagens: Elaborada pela autora

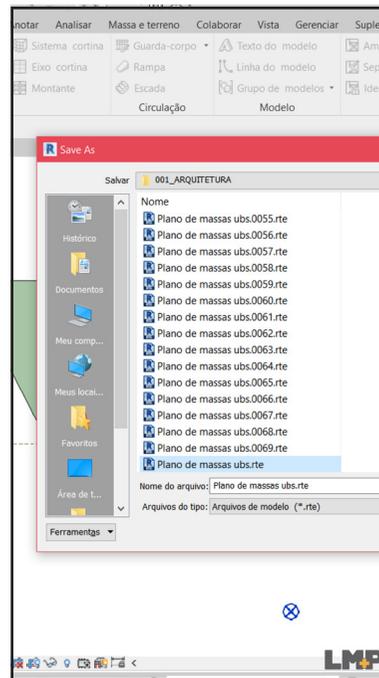
Hack 02 - Boas práticas: Organização de pastas

Figura 16: Organização de Pastas



Ao longo do processo projetual são criados diversos arquivos que vão deixando a pasta de salvamento desorganizada. Pensando em boas práticas no uso do Revit para facilitar o dia-a-dia dos estudantes e profissionais de arquitetura e urbanismo, a prática de organizar os arquivos em pastas nomeadas conforme o andamento do projeto.

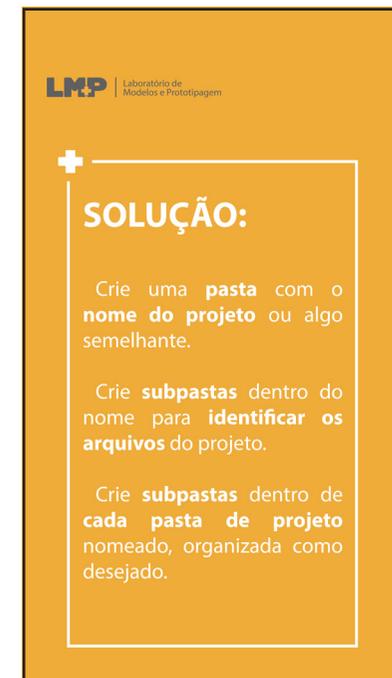
Figura 17: Caixa de salvar como



Fonte das imagens: Elaborada pela autora

Logo, o tutorial apresenta ao observador que uma pasta organizada possibilita a facilidade de encontrar os arquivos desejados e evita perda de arquivos importantes, além de ser bom para o cotidiano.

Figura 18: Solução de problemas



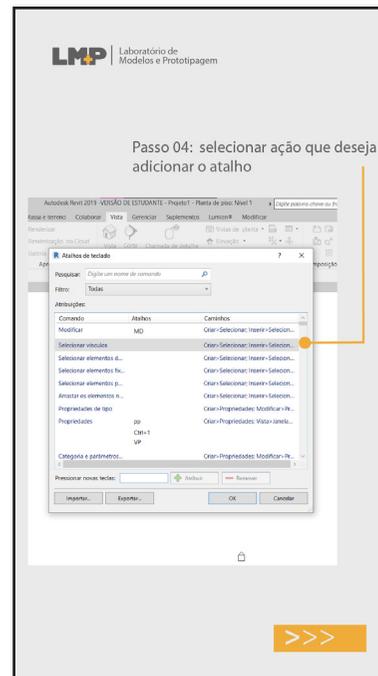
Hack 03 - Criando atalhos no Revit

Figura 19: Criando atalhos



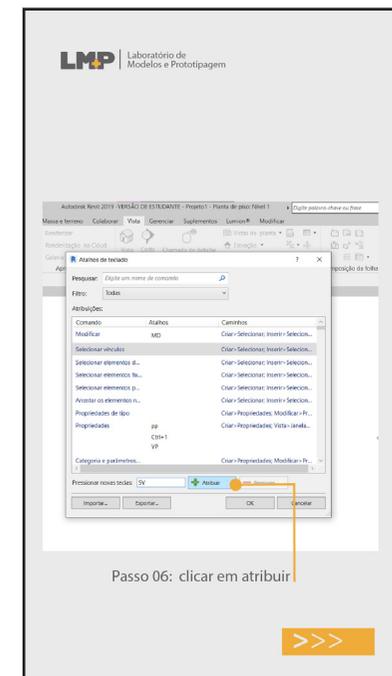
A visto que, o software Revit possui uma série de funcionalidades, tanto na arquitetura, quanto na engenharia, abre um leque de comandos possíveis para serem usados. Com isso, para aumentar a praticidade no uso do programa, faz-se necessária a criação de atalhos no teclado para os comandos mais utilizados pelo usuário.

Figura 20: Caixa de diálogo criar atalho



Logo, foi criado um tutorial ensinando como criar atalhos para comandos do revit.

Figura 21: Etapa atribuir atalho



Fonte das imagens: Elaborada pela autora

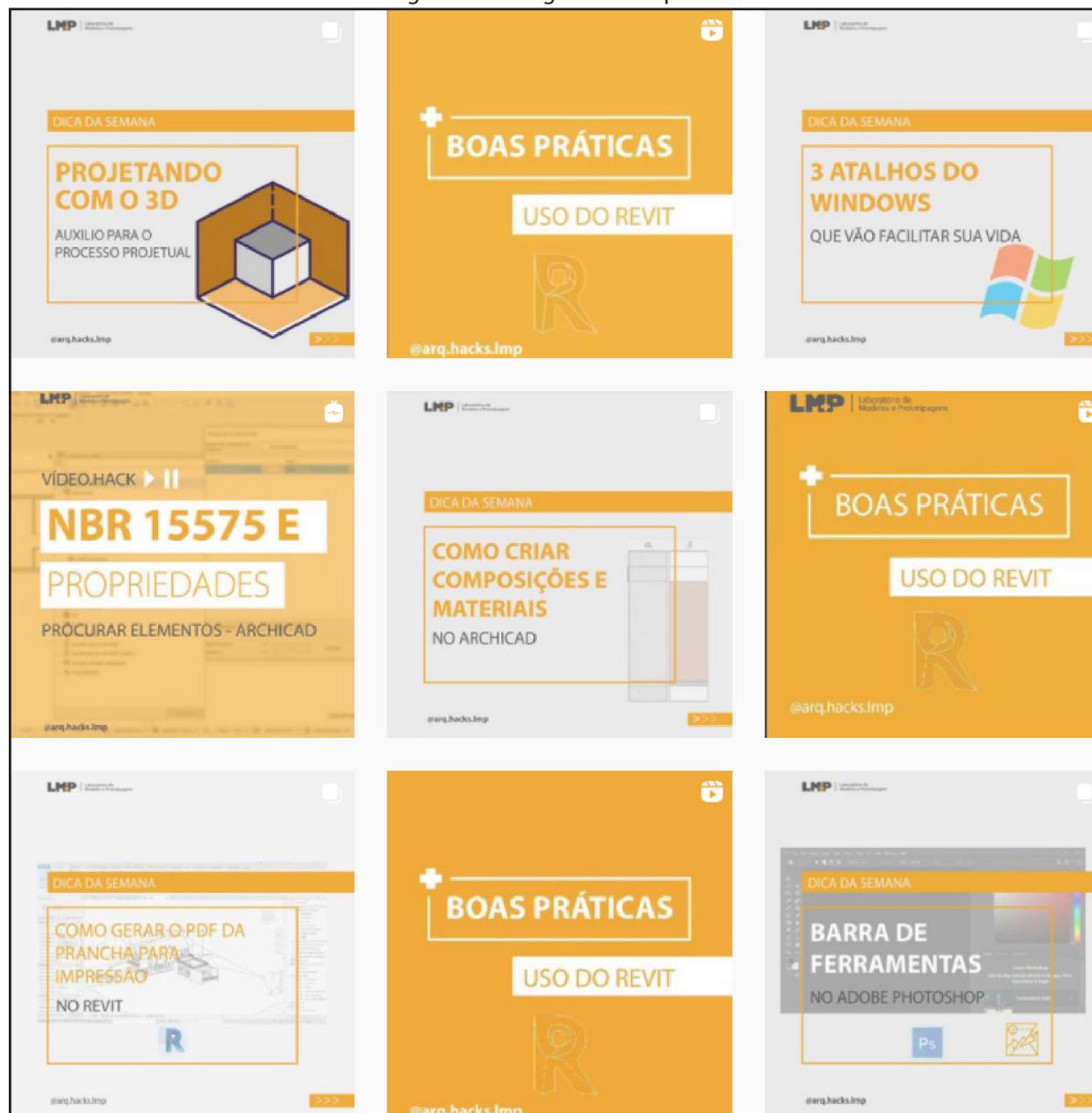
3. DICAS

Com o princípio de auxiliar, esclarecer e instruir assuntos educativos referente a softwares utilizados na área de arquitetura e urbanismo por meio da rede social Instagram, as postagens das dicas permite acesso às informações por meio de imagens ou animações prezando contribuir com a construção do saber dos discentes e profissionais da área.

As dicas apresentam conteúdo relevante para a área, de programas a aplicação e conhecimento das Normas Brasileiras. Por meio de imagens de instruções ou sugestões de referências, composta pelo logotipo do laboratório LM+P e uma capa titulada “Dica da semana”.

As imagens tendem a seguir um padrão de postagem, entre um vídeo como mostra a imagem xx, todas às sextas de cada semana no instagram do Arqhacks. Link para o Instagram: [instagram.com/arq.hacks.lmp](https://www.instagram.com/arq.hacks.lmp)

Figura 22: Instagram do Arqhacks



Fonte: [instagram.com/arq.hacks.lmp](https://www.instagram.com/arq.hacks.lmp)

Dica 01 - Especificação de Lâmpadas

O projeto de iluminação é um projeto muito importante, seja para uma edificação comercial, seja para uma edificação residencial. Com isso, é necessário que tanto o estudante quanto o profissional da arquitetura saibam os principais tipos de lâmpadas utilizados no projeto luminotécnico, visando uma maior eficiência luminosa no espaço proposto.

Por esse motivo, foi feita uma dica falando das principais lâmpadas utilizadas na iluminação geral e decorativa, apresentando suas respectivas características.

Figura 23: Dica especificação de lâmpadas

Informações sobre a publicação no Instagram:

Alcance de contas: 792

Curtidas: 73

Compartilhamentos: 7

Salvamentos: 50

The image is a graphic for an Instagram post. At the top left is the LMP logo (Laboratório de Modelos e Prototipagem). Below it is a yellow banner with the text 'DICA DA SEMANA'. The main content is enclosed in a white box with an orange border. Inside the box, the title 'ESPECIFICAÇÃO DE LÂMPADAS' is written in large, bold, orange letters. Below the title, the text 'ILUMINAÇÃO GERAL E DECORATIVA' is written in smaller, grey letters. Four types of lamps are shown with labels: a PAR20 lamp, a Dicroica lamp, a Mini Dicroica lamp, and an AR70 lamp. At the bottom left of the graphic is the Instagram handle '@arq.hacks.lmp'. At the bottom right is a yellow button with three white arrows pointing right. The background of the graphic is light grey.

Fonte: Elaborada pela autora

Dica 01 - Barra de ferramentas no Adobe

Por serem uns dos softwares bastante utilizado no dia-a-dia dos discentes e dos profissionais da área de arquitetura e urbanismo, foi pensado criar uma série de postagens que apresentassem os ícones da barra de ferramentas e seus respectivos atalhos dos programas Adobe Photoshop, Illustrator e Indesign.



Figura 24: Dica barra de ferramentas illustrator

Fonte das imagens: Elaborada pela autora

Dica 01 - Barra de ferramentas no Adobe



Figura 25: Dica barra de ferramentas photoshop



Figura 26: Dica barra de ferramentas illustrator



Figura 27: Dica barra de ferramentas indesign

Fonte das imagens: Elaborada pela autora

Informações sobre a publicação no Instagram:

Alcance de contas: 417

Curtidas: 38

Compartilhamentos: 1

Salvamentos: 17

Informações sobre a publicação no Instagram:

Alcance de contas: 1.083

Curtidas: 92

Compartilhamentos: 3

Salvamentos: 50

Informações sobre a publicação no Instagram:

Alcance de contas: 703

Curtidas: 62

Compartilhamentos: 2

Salvamentos: 35

Dica 02 - 3 Atalhos do Windows

O sistema operacional windows é amplamente utilizado por estudantes. Com isso, para aumentar sua praticidade, o sistema operacional disponibiliza atalhos que fornecem funções úteis como tirar print ou realizar a gravação da tela. Logo, foram apresentados por meio dessa dica três atalhos úteis do windows que vão facilitar a vida do usuário.

Figura 28: Dica atalhos do windows

Fonte: Elaborada pela autora

Informações sobre a publicação no Instagram:

Alcance de contas: 596

Curtidas: 56

Compartilhamentos: 4

Salvamentos: 26

The image shows an Instagram post graphic with a light gray background. At the top left is the LMP logo (Laboratório de Modelos e Prototipagem). A prominent orange banner at the top contains the text 'DICA DA SEMANA'. Below this, a large orange-bordered box contains the main title '3 ATALHOS DO WINDOWS' in large orange letters, followed by the subtitle 'QUE VÃO FACILITAR SUA VIDA' in smaller gray letters. To the right of the text is a stylized Windows logo with four colored panes (orange, green, blue, yellow). At the bottom left, the Instagram handle '@arq.hacks.lmp' is displayed. At the bottom right, there is an orange button with three white right-pointing chevrons '>>>'. The LMP logo and name are also present at the very bottom of the page.

Dica 03 - Projetando com o 3D

O 3D na etapa de projeto é uma ferramenta fundamental para auxiliar na tomada de decisões e apresentação e estudos da volumetria. Porém, acaba sendo pensado na etapa final após a definição da planta baixa. Por isso, o objetivo da dica é reforçar a importância de se projetar diretamente no 3D, para agilizar o processo, percepção de possíveis erros e tomadas de decisões relacionado ao projeto.

Figura 29: projetando com 3D

Fonte: Elaborada pela autora

Informações sobre a publicação no Instagram:

Alcance de contas: 326

Curtidas: 25

Compartilhamentos: 0

Salvamentos: 5

The image shows a graphic for an Instagram post. At the top left is the LMP logo (Laboratório de Modelos e Prototipagem). Below it is a yellow banner with the text 'DICA DA SEMANA'. The main content is enclosed in a white box with a yellow border. On the left, the text reads 'PROJETANDO COM O 3D' in large yellow letters, followed by 'AUXILIO PARA O PROCESSO PROJETOAL' in smaller grey letters. On the right is a 3D illustration of a white cube inside a brown wireframe cube. At the bottom left of the graphic is the handle '@arq.hacks.lmp' and at the bottom right is a yellow button with three white arrows pointing right.

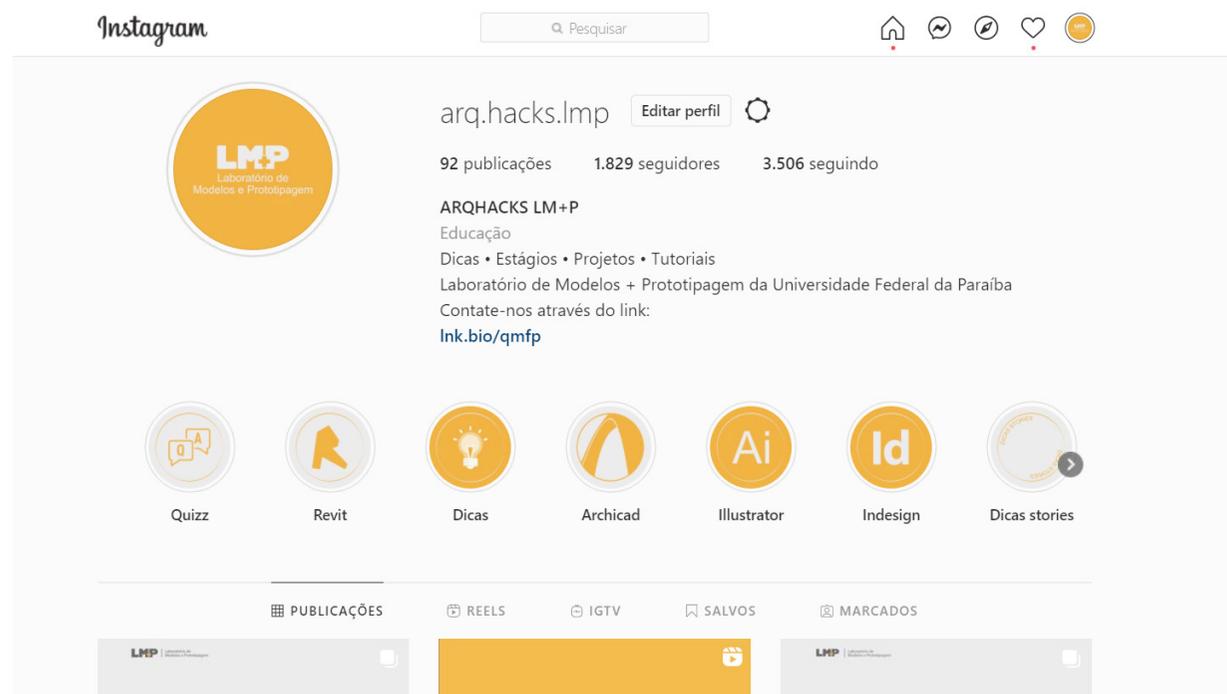
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com isso, é válido salientar os diversos conhecimentos adquiridos com a produção dos vídeos tutoriais e das dicas. Com eles existiu a oportunidade de explorar ainda mais softwares utilizados na arquitetura e no urbanismo, como o Revit, Illustrator, Indesign, Photoshop, entre outros. Ademais, com a edição dos vídeos podemos trabalhar com o programa Wondershare Filmora, um aprendizado a mais que pode servir para várias áreas de estudo.

Além da ampliação no conhecimento dos programas, durante as reuniões foram feitas diversas trocas sobre o universo da arquitetura e como solucionar os problemas que os estudantes têm na prática dessa profissão, engrandecendo ainda mais os produtos gerados e o intelecto dos integrantes. Somado a isso, com o estabelecimento de metas de produção e de horas a cumprir, foi possível ter como resultado tutoriais e dicas úteis e de fácil compreensão.

Portanto, é visto que o estágio no Laboratório de Modelagem e Prototipagem da UFPB foi enriquecedor tanto para o futuro profissional dos integrantes, quanto para os produtos que foram gerados como objetivo de auxiliar estudantes de Arquitetura e Urbanismo.

Figura 30: Instagram do arq.hacks



Fonte: [instagram.com/arq.hacks.lmp](https://www.instagram.com/arq.hacks.lmp)

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PATRICIO, M.; GONÇALVES, V. **Utilização Educativa do Facebook no Ensino Superior**. I Conference Learning and Teaching in Higher Education: Universidade de Évora [versão electrónica]. 2010. Disponível em: <http://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/2879/4/7104.pdf>. Acesso em 17 de Junho de 2021.

TEIXEIRA, S.; SANTOS, P.; PEREIRA, F. **O Uso do Instagram Como Ferramenta de Ensino: Um Estudo de Caso**. IV Congresso Nacional Educação – CONEDU. Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/35634>. Acesso em 17 de Junho de 2021.