



Serviço Público Federal
Universidade Federal da Bahia
FACULDADE DE ARQUITETURA



Endereço: Rua Caetano Moura, 121, Federação CEP: 40.210-905 –
Salvador -BA

PLANO DE CURSO – 2025.2

Disciplina:	ATELIÊ EXTENSIONISTA DE NEUROARQUITETURA E NEURODESIGN				
Código:	ARQD25	Carga horária semestral:	120	Pré-requisito(s):	Ateliê de Fundamentação de Arquitetura
Semestre letivo:	2025.2	Turma(s):	T01 e T04	Dias e Horários:	TER-QUI 8h50 - 12h30
Docentes/ Titulação:	MARCOS QUEIROZ Doutor em Arquitetura e Urbanismo - http://lattes.cnpq.br/8641415443673518 RENATA LUCENA GRIBEL Doutora em Arquitetura e Urbanismo - http://lattes.cnpq.br/2523923441334056				
Conhecimento desejável:	Noções de Conforto Ambiental, Técnicas Construtivas e de Sistemas de Estruturas Domínio de Software de Desenho Técnico e de Modelagem Tridimensional				

1. Ementa

Desenvolvimento prático e crítico de soluções projetuais na Neuroarquitetura e Neurodesign, com ênfase na percepção multissensorial e na resposta individual aos espaços. A prática extensionista será conduzida por meio da interação com especialistas e usuários, promovendo soluções inovadoras e inclusivas.

2. Objetivos

Objetivo Geral:

Capacitar os alunos a desenvolverem soluções arquitetônicas e de design de Interiores e/ou de Mobiliário, fundamentadas nos princípios da Neuroarquitetura e do Neurodesign, promovendo a interação entre teoria e prática por meio da experiência extensionista.

Objetivos Específicos:

1. Aplicar conhecimentos científicos fundamentados nas neurociências e na psicologia ambiental sobre o impacto do ambiente construído no bem-estar, comportamento e cognição humana no desenvolvimento de propostas arquitetônicas e de design.
2. Desenvolver estratégias projetuais que considerem aspectos sensoriais, emocionais e funcionais para a criação de espaços ou equipamentos mais humanizados e inclusivos.
3. Fomentar a interação entre estudantes, comunidade e profissionais de diferentes áreas para a construção conjunta de soluções inovadoras, ergonômica e psicológica e socialmente adaptáveis às demandas reais de projeto.



3. Conteúdo Programático

Módulo 1: Fundamentos da Neuroarquitetura, Neurodesign e Psicologia Ambiental

Conceitos básicos de Neuroarquitetura e Neurodesign aplicados a projetos reais;
Estudo de casos de projetos que consideram a percepção e a cognição ambiental;
Conceituação e Uso Prático da Técnica do Mapeamento Sensorial para Design de Interiores;
Orientações práticas de princípios das Neurociências e do Design Biofílico no desenvolvimento de projetos de arquitetura e de interiores;
Pesquisa da materialidade e da forma, tecnologias acessíveis e seus efeitos multissensoriais;
Elaboração criativa e colaborativa, de projeto centrado no usuário.

Módulo 2: Antropometria e Ergonomia Aplicadas ao Design

Recursos técnicos da antropometria e da ergonomia que podem ser aplicados para criar produtos e espaços acessíveis a todos, incluindo pessoas com deficiência, idosos e crianças com necessidades especiais;
Desenvolvimento de atividades práticas, como simulações de designs utilizando modelos antropométricos e conceitos de ergonomia para situações de uso específico por pessoas com diferentes necessidades e desenvolvimento de soluções inclusivas de design.

Módulo 3: A Prática de Projeto de Reforma e Ampliação (Trabalho Final)

Saber prático de concepção de projeto utilizando toda a experiência dos alunos até então desenvolvidas no curso, e com orientação direta dos professores e profissionais especializados convidados conforme a necessidade ao longo da prática projetual.
Este projeto prático com demanda real ainda desconhecido dos alunos é o ponto central da disciplina, onde os alunos aplicarão os conhecimentos adquiridos em um contexto real.

Observações: Este conteúdo programático enfatiza a aplicação prática dos conceitos de Neuroarquitetura e Neurodesign em projetos reais, portanto, extensionistas por ser previsto o aproveitamento dos mesmos para os fins a que se destinam. O que ajuda a motivar os discentes e docentes, porém exige um comprometimento e responsabilidade acima da média dos trabalhos de simulação da realidade. Os módulos foram organizados para priorizar as atividades práticas, projetos, experimentações diversas e interações com usuários reais.

4. Metodologia

O curso se estrutura a partir de **ATIVIDADES DIDÁTICAS**, com finalidade de sondagem e preparação para o exercício que se segue, um **EXERCÍCIO** com a finalidade de desenvolver individualmente os alunos para o Trabalho Final, e um **TRABALHO**, com caráter avaliativo e de aprendizagem coletiva.

Pesquisa, Criação, Representação Gráfica/Apresentação e Crítica serão os aspectos mais explorados no ensino-aprendizagem e serão as bases para os critérios de avaliação que serão sempre definidos em editais que antecedem todas as tarefas.

Como recursos de Representação Gráfica serão incluídos os produtos: Croquis, Desenho Técnico e Modelagem Tridimensional usando as técnicas e os softwares da preferência dos alunos.

METODOLOGIA APLICADA



1. **Atividades Didáticas:** Práticas feitas no final de cada Oficina a se realizar em sala de aula ou atividades menores que ajudam a praticar algum conteúdo a ser desenvolvido no exercício e/ou no trabalho;
2. **Exercício:** Prática a ser avaliada considerando um nível mais restrito de habilidades, que serão mais exploradas no trabalho e que, por isso mesmo, ganham um peso menor na avaliação global do ateliê;
(Edital a ser entregue oportunamente);
3. **Trabalho:** Avaliação que integra todas as habilidades necessárias para a realização de todo o escopo do conteúdo teórico e prático do ateliê, sendo, por isso, a prática com cunho avaliativo com maior peso do semestre letivo. (Edital a ser entregue oportunamente).

5. Recursos

- Aulas teóricas e práticas com exposição participada, técnicas motivacionais e atividades didáticas;
 - Exercícios e trabalhos práticos; pesquisa teórica e conceitual, com caráter avaliativo;
 - Estudos Dirigidos com técnicas de aprendizagem invertida e de metodologia ativa;
 - Textos auxiliares com conteúdos relacionados aos trabalhos desenvolvidos;
 - Uso de recursos áudio visuais: slides e vídeos em multimídia, quadro branco, etc.;
 - Uso de música como recurso de estimulação criativa;
 - Vídeo resumo do curso com revisão final de tudo o que foi realizado ao longo do atelier, logo, as atividades, sempre que relevantes, serão registradas em filmagens e/ou fotografias.
- Obs.: Para as possíveis aulas remotas, em casos excepcionais, será usado o GoogleMeet

6. Avaliação

Os processos de avaliação serão baseados nas três modalidades de práticas já introduzidas na metodologia: 1) as **atividades didáticas** cuja avaliação não incluirá pontuação positiva, apenas negativa caso as atividades não sejam realizadas, e, paralelamente, tendo a função de testes de sondagem da turma e de desenvolvimento de algumas habilidades básicas, a serem utilizadas no exercício (ou exercícios) e no trabalho; 2) **exercícios (peso 4)**, praticas mais rápidas com objetivo de aprimorar algumas habilidades específicas necessárias ao trabalho que se sucederá – com caráter de didático de aplicação de conteúdos teórico-práticos específico aprendidos; e 3) **trabalho (peso 6)** com caráter exclusivamente avaliativo, visando quantificar o desempenho de cada aluno através de verificações da aprendizagem nas áreas específicas que o Atelier tem como objetivo ensinar. Todas as avaliações deverão ser acompanhadas por orientação dos docentes para que o processo de ensino-aprendizagem se complete em cada etapa.

Como abordagens teórico-práticas nas tarefas serão considerados como itens de avaliação: Atendimento às Condicionantes Bioclimáticas, Normativas e Legais, Apresentação e Coerência Conceitual e Gráfica, Desenho Técnico, Solução Arquitetônica, Solução Estética, Coerência na Solução Construtiva/Estrutural, Implantação, Paisagismo, Viabilidade Construtiva, Ambiental, Social e Econômica.

Obs.: Ao longo do curso, algumas atividades e exercícios podem ser em equipes de, no máximo três alunos, mas o trabalho será individual. As atividades e exercícios em equipe



poderão resultar em notas individuais diferenciadas se os professores notarem diferenças nas participações e no empenho dos alunos.

7. Bibliografia

Bibliografia básica

1. CAVALCANTI, Sylvia e ELALI, Gleice A. (Orgs.). Psicologia Ambiental: Conceitos para a Leitura da Relação Pessoa-Ambiente. Petrópolis: Editora Vozes, 2018.
2. CRIZEL, Lori e BOCCA, Marivania Cristina (Org.). Neuroarquitetura, Psicologia e Filosofia: Interfaces da Experiência. Curitiba: Appris, 2024.
3. VILLAROUCO, Vilma; FERRER, Nicole; PAIVA, Marie Monique; FONSECA, Julia e GUEDES, Ana Paula. Neuroarquitetura: A Neurociência no Ambiente Construído. Rio de Janeiro: Rio Books, 2021.
4. LLUCH, Juan Serra. *Color for Architects*. New York: Princeton Architectural Press, 2019.
5. NEVES, Juliana Duarte. Arquitetura Sensorial: A arte de projetar para todos os sentidos. Rio de Janeiro: mapa.lab, 2024.

Bibliografia complementar

6. AGUIAR, Graziella Santos de. Arquitetura para Mente: Apontamentos de uma Arquitetura que encontrou a Neurociência. Curitiba: Appris editora, 2024.
7. ALEXANDER, Christopher, ISHKAWA, Sara; SILVERSTEIN, Murray; JACOBSON, Max; FIKSDAHL-KING, Ingrid e ANGEL, Shlomo. Uma Linguagem de Padrões (A Pattern Language). Porto Alegre: Bookman, 2013.
8. BITTENCOURT, Maria Augusta Deprá: Forma Urbana e a Percepção Espacial do Eixo da Reta da Penha. São Paulo: Editora Dialética, 2023.
9. ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção Visual. São Paulo: Cengage, 2018.
10. BOTTON, Alain de. A Arquitetura da Felicidade. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
11. GEHL, Jan & SVARRE, Birgitte. A Vida na Cidade: Como Estudar. São Paulo: Perspectiva, 2018.
12. GEHL, Jan. Cidade Para Pessoas. São Paulo: Perspectiva, 2015.
13. GONÇALVES, Robson e PAIVA, Andréa de. TRIUNO: Neurobusiness, Performance e Qualidade de Vida. Clube de Autores, 2023.
14. GURGEL, Miriam. Vivendo os Espaços: Design de Interiores e Suas Novas Abordagens. São Paulo: Editora Senac, 2022.
15. HUSKINSON, Lucy. Arquitetura e Psique: Um estudo psicanalítico de como os edifícios impactam nossas vidas. São Paulo: Perspectiva, 2021.
16. PALLASMAA, Juhani. Os Olhos da Pele: A arquitetura e os sentidos. Porto Alegre: Bookman, 2011.
17. PALLASMAA, Juhani. As Mãos Inteligentes: A Sabedoria Existencial e Corporalizada na Arquitetura. Porto Alegre: Bookman, 2013.
18. PALLASMAA, Juhani. A Imagem Corporificada: Imaginação e Imaginário na Arquitetura. Porto Alegre: Bookman, 2013.
19. PEREIRA, Dyonatan Belo. Diretrizes de Aplicação da Neuroarquitetura nos dias atuais.



20. SARTORI, Gabriela e BENCKE, Priscilla. Ambientes que inspiram. São Paulo: Autoridade, 2023.
21. SOLER, Sarah. Neurodesign: A Neurociência Aplicada ao design. São Paulo: Editora Edgard Blucher Ltda., 2024.
22. ZUMTHOR, Peter. Pensar a Arquitetura. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2009.
23. ZUMTHOR, Peter. Atmosferas. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2009.

Outras indicações bibliográficas

24. BARCELLOS, Gustavo. Fronteiras: Ensaios de Psicologia Arquetípica. Petrópolis: Editora Vozes, 2024.
25. BERZBACH, Frank. Psicologia para Criativos. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2013.
26. CAGE, Greg e MARZULLO, Tim. Segredos do Cérebro: Neurociência ao Seu Alcance. Manole Editora, 2024.
27. DEL RIO, Vicente; DUARTE, Cristiane Rose e RHEINGANTZ, Paulo Afonso (Orgs.). Projeto do Lugar: Colaboração entre Psicologia, Arquitetura e Urbanismo. Rio de Janeiro: ContraCapa Coleção PROARQ, 2002.
28. DOIDGE, Norman. O Cérebro que se transforma. Rio de Janeiro: Record, 2023.
29. FOSTER, Russell. O Ciclo da Vida: Como a nova ciência do relógio biológico pode revolucionar seu sono e sua saúde. Rio de Janeiro: Objetiva, 2023.
30. LAWSON, Bryan. Como arquitetos e designers pensam. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.
31. LIEBERMAN, Daniel Z. e LONG, Michael E. Dopamina: A Molécula do Desejo. Rio de Janeiro: Sextante, 2023.
32. PIETROFORTE, Antonio Vicente. Semiótica Visual: Os percursos do olhar. São Paulo: Editora Contexto, 2012.
33. PINTO, Flávio Barros. Resumão de Medicina: ANATOMIA DO CÉREBRO. São Paulo: Barros Fisher & Associados, 2024.
34. TIEPPO, Carla. Uma Viagem pelo Cérebro: A Via Rápida para Entender Neurociência. São Paulo: Conectomus, 2021.
35. VOORDT, Theo J. M. van der & WEGEN, Herman B. R. van. Arquitetura sob o olhar do usuário. São Paulo: Oficina de Textos, 2013.