



O METAVERSO E A ARQUITETURA: UM ESTUDO DA EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA NA REPRESENTAÇÃO GRÁFICA ARQUITETÔNICA

Ana Claudia dos Passos Moreno¹; Fabiana Padilha Montanheiro¹.

¹ Centro de Ciências Exatas e Aplicadas - Centro Universitário Sagrado Coração
anaclpamo15@gmail.com; fabiana.montanheiro@unisagrado.edu.br

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica

Área do conhecimento: Sociais Aplicadas – Arquitetura e Urbanismo

Representação gráfica é a expressão da ideia subjacente do desenho nas decisões de projeto – auxiliando na determinação, direção, organização e exclusão das variantes projetuais. Parte fundamental de um projeto arquitetônico - é por meio dela que os profissionais representam seus desígnios e intenções. Com a evolução da representação gráfica, juntamente com a tecnologia, houve o compartilhamento de diversos benefícios, o que possibilitou traçar desde a organização dos planos verticais e horizontais, até a validação dos espaços e formas. Com isso, o desenvolvimento da projeção pode ser representado com um elevado nível de detalhes e imagens realísticas e precisas. Em 1992, Neal Stephenson, colocou diante do mundo uma realidade imersiva e interativa conhecida como ‘Metaverso’ – uma plataforma capaz de compartilhar espaços virtuais, convergindo a realidade com a internet, tornando o convívio hiper-realista. Diante disso, a realidade aumentada junto à realidade física, virtualmente aprimorada, colocaram a representação gráfica e a arquitetura diante da Inteligência Artificial (IA). Posto isso, essa pesquisa de iniciação científica de caráter exploratório e descritivo, teve como objetivo estudar por meio da literatura a influência do Metaverso diante da arquitetura, assim como a evolução tecnológica na representação gráfica. A integração do Metaverso e das ferramentas de inteligência artificial oferece novas possibilidades, mas é crucial utilizar essas tecnologias de forma equilibrada, garantindo que a criatividade e o conhecimento humano permaneçam como pontos centrais no processo arquitetônico e não substitua o ser humano. O desafio é utilizar essas inovações para complementar e enriquecer o trabalho dos profissionais, sem substituir sua experiência e visão artística.

Palavras chaves: Representação gráfica. Construção. Metaverso. Tecnologia.