

O USO DA IMPRESSORA 3D COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO MEIO ACADÊMICO

Lucas Martins Tursi, Antônio José Melo Leite Júnior, Clemilson Costa dos Santos

O presente trabalho se propõe a ampliar a identificação dos alunos do curso de Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais (SMD) da Universidade Federal do Ceará com as disciplinas que cursam através da manufatura de produtos reais dentro do microuniverso da atividade que estejam desempenhando. Isto pode ser atingido através da elaboração de elementos em impressora 3D, amplificando a experiência dos alunos através da elaboração de modelos tridimensionais diversos (impressão de figurinhas, maquetes, peças industriais de pequeno porte etc.). Para tanto, pretende-se desenvolver e ministrar oficinas de como adaptar um modelo 3D no software gratuito Blender para impressão 3D. Além disso, espera-se, também disseminar boas práticas, atalhos e workflow dentro desta atividade, tanto na construção do modelo 3D assim como na importação e adaptação do modelo ao software da própria impressora 3D. Espera-se, inclusive, posteriormente promover campanhas e competições destes modelos gerados pelos alunos. Dessa maneira, busca-se aproveitar as impressoras 3D do LCF - Laboratório de Computação Física do SMD como recurso pedagógico, tornando-as um meio para que os estudantes prototipem suas ideias, como incentivo ao amadurecimento de seus projetos. Tais atividades podem servir tanto a um maior engajamento de alunos com suas atividades, e enriquecimento a cultura de desenvolvimento da Universidade, e disseminando a manufatura tridimensional auxiliada por computador como um todo. Busca-se, assim, contribuir para uma maior projeção de esforços não só junto à comunidade acadêmica, mas também a indivíduos e empresas interessadas em desenvolver projetos em parcerias futuras.

Palavras-chave: Impressora 3D. Blender. Oficinas.