

**DD073 Ciência Q**  
**METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS**  
**Adailton Laporte**

**EMENTA**

Nesta disciplina, o aluno irá desenvolver sua capacidade de realizar projetos e desenvolver produtos, propondo soluções inovadoras através da utilização da metodologia do design. Ele irá aplicar as diferentes técnicas de pesquisa e processos criativos, através de atividades práticas como o desenvolvimento de *moodboard* e painéis de inspiração no design, técnicas de *brainstorming*, utilização de artifícios como a música no processo criativo e utilização de software de modelagem 3D como suporte. Além disso, o aluno irá desenvolver a capacidade de diagnosticar “problemas” de design propondo novas soluções para as demandas do mercado, através das análises de casos estudados em sala de aula. Todo esse processo será culminado através da elaboração e apresentação do projeto de design (protótipo), realizado pelo aluno no decorrer do semestre, através da aplicação da metodologia do design.

**OBJETIVOS**

- Desenvolver produtos, propondo soluções de caráter inovador dentro de uma problemática.
- Aplicar as diferentes técnicas de pesquisa e processos criativos, através de atividades práticas como o desenvolvimento de painéis semânticos, brainstorming, etc.
- Detectar “problemas” de design, sugerindo soluções transformadoras para as possíveis demandas de mercado.
- Elaborar projeto de design, utilizando as estratégias de desenvolvimento do produto, de acordo com as metodologias do design apresentada em sala de aula assim como a utilização de software de modelagem 3D como ferramenta de suporte.

**CONTEÚDO**

- Por que Design?

- Introdução ao Processo Metodológico do Design.
- Briefing.
- Técnicas de Brainstorming
- Pesquisa: O que é, como e porque fazer?
- Painéis de inspirações.
- Comportamento do consumidor.
- Análise ciclo de vida do produto.
- Processos criativos.
- A música como processo criativo
- Estratégias para o desenvolvimento do produto.
- Utilização do SolidWorks como possível ferramenta de modelagem 3D.
- Planejamento e Desenvolvimento do Produto.
- Apresentação do protótipo em sala.
- Técnicas de apresentação em design “Contando uma história”.

## **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

**BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos.** São Paulo: Edgard Blucher, 2003.

**BÜRDEK, Bernhard E. História, teoria e prática do design de produtos.** São Paulo: Blücher, 2006.

**LOBACH, Bernd. Design Industrial: bases para a configuração de produtos industriais,** São Paulo: Editora Edgard Blücher LTDA, 2001.

## **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

**MORAES, Dijon de. Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem.** São Paulo, Edgard Blucher, 2006.

**MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas.** São Pulo, Martins Fontes, 2008.

**PETROSKI, Henry. A evolução das coisas úteis.** Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2007.