



## Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Design IV		Código da Disciplina: DSG229
Course: Design IV		
Materia: Design IV		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 80	Carga horária semanal: 02 - 02 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 2 2	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: Marcia Cristina Gonçalves de Oliveira Holland	Titulação - Graduação Licenciado em Educação Artística	Pós-Graduação Doutor
Professores: Marcia Cristina Gonçalves de Oliveira Holland	Titulação - Graduação Licenciado em Educação Artística	Pós-Graduação Doutor
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
<p>Conhecimentos: Conceitos de Metaprojeto no desenvolvimento de produtos.</p> <p>Habilidades: Compreender o produto por meio da meta-análise (estágios de complexidade do produto), projeção conceitual de metaprojeto e análise de cenários complexos.</p> <p>Atitudes: desenvolver novos modos de pensar o projeto tendo o produto como foco o futuro, os cenários e o acaso, as estruturas complexas e as ecologias de interação como elementos de desenvolvimento.</p>		
EMENTA		
<p>Conceito de Metadesign - Investigação e Observação. Investigação e Observação. Escalas de Complexidade. Ideation: Geração de Alternativas. Design review: Escolha do conceito. Desenvolvimento do conceito: ajustes. Matemática: Modelo 3D, Desenho Técnico, Ilustração, Memorial Descritivo. Mock-up e Pranchas.</p>		
SYLLABUS		
<p>Metadesign concept - Investigation and observation. Ideation: Ideation. Design review: Pick of the concept. Development of the concept: adjustments. Mathematics: 3D Model, Technical Drawing, Illustration, Descriptive Memorial. Mock-ups and planks.</p>		



### TEMARIO

MetaDesign Concept - Investigación y observación. Ideation: generación de Alternativas. Análisis del diseño: La jugada del concepto. Desarrollo del concepto: los ajustes. Matemáticas: Modelo en 3D, Dibujo Técnico, Ilustración, Memorial descriptivo. Maquetas y tableros.

### ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Teoria - Sim  
Aulas de Exercício - Sim

### LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning
- Problem Based Learning
- Gamificação
- Metadesign (MD)

### METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas expositivas: aulas teóricas para apresentação de conteúdo e detalhamento da metodologia Design Thinking e validação com Design Sprint Google.

Aulas práticas: dinâmica do Design Thinking, orientação e acompanhamento para o desenvolvimento do projeto de um serviço / produto.

Metodologias:

Design Thinking

Design Sprint

Aprendizagem baseada em Projetos (Project Learning) tem como objetivo a aprendizagem baseada em projetos, fundamentada na PBL, porém exige a etapa de prototipação para análise de caminhos para resolução.

Team based learning (TBL), tem por finalidade a formação de equipes dentro da turma, por meio do aprendizado que privilegia o fazer em conjunto para compartilhar ideias.

Flipped classroom, pode ser considerada um apoio para trabalhar com as metodologias ativas. O aluno tem conhecimento prévio do conteúdo e atividade programada. O objetivo é que o aluno interaja com os colegas para realizar projetos e resolver problemas.

Recursos: Sala com mesas de reunião para grupos de 8 alunos, monitores de TV, painéis deslizantes para criação de moodboards, placas semânticas e lousa piso-teto. Para o professor, computador integrado aos monitores de TV e projetor (data show).



### CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Técnicas de criatividade. Conceitos de design: forma e função (racionalismo), Design Thinking, Design Emocional e Design de Experiência. Técnicas de Representação Bidimensional (sketch e render). Ferramentas digitais 3D e 2D para o desenvolvimento do projeto e apresentação do produto.

### CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

Promover e estimular a prática do projeto de produto por meio do conceito de Metaprojeto.

### BIBLIOGRAFIA

#### Bibliografia Básica:

DE MORAES, Dijon. Limites do design.... 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Studio Nobel, 2008. 199 p. ISBN 9788585445737.

DE MORAES, Dijon. Metaprojeto: o design do design. São Paulo, SP: Blucher, 2010. 228 p. ISBN 9788521205166.

VASSÃO, Caio Adorno. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo, SP: Blucher, 2010. 129 p. (Pensando o Design). ISBN 9788521205579.

#### Bibliografia Complementar:

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Fundamentos de design criativo. Trad. de Edson Furmankiewicz. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 175 p. ISBN 9788577803545.

BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2011. 270 p. ISBN 9788521205326.

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012. 262 p. ISBN 9788540500983.

DALPRA, Patrícia (Org.). DNA Brasil: tendências e conceitos emergentes para cinco regiões brasileiras. Rio de Janeiro, RJ: SENAI/CETIQT, 2009. 215 p. ISBN 9788560166220.

GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2009. 133 p. ISBN 9788586303577.

### AVALIAÇÃO (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)



Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

$k_1$ : 1,0    $k_2$ : 2,0    $k_3$ : 3,0    $k_4$ : 4,0

### INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS

Ao longo do semestre letivo, serão realizadas atividades de pesquisa programada voltada ao desenvolvimento de projetos.

Todas as atividades realizadas são pontuadas e a participação é obrigatória.

K1 = Atividades de pesquisa programada/Moodle(3,0) + Projeto (Fase I = 7,0).

K2 = Atividades de pesquisa programada/Moodle(2,0) + Projeto (Fase II = 8,0).

K3 = Atividades de pesquisa programada/Moodle(2,0) + Projeto (Fase III = 8,0).

K4 = Atividades de pesquisa programada/Moodle(1,0) + Projeto Final (9,0).

**OUTRAS INFORMAÇÕES**

Estão previstas até duas visitas técnicas em empresas, fábricas ou lojas conforme o objetivo do projeto, da atividade programada obrigatória, concursos ou da parceria empresarial específica firmada pela Mauá.

As visitas são comunicadas com antecedência e ocorrem durante a semana em horário comercial, conforme a disponibilidade horária do anfitrião.



### SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

Pacote MS Office; Adobe: Photoshop, Illustrator, XD, Premiere; Google SketchUp.  
Para representação gráfica e desenho técnico digital: SolidWorks e Rhinoceros.



## APROVAÇÕES

Prof.(a) Marcia Cristina Gonçalves de Oliveira Holland  
Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca  
Coordenador(a) do Curso de Design

Data de Aprovação:



PROGRAMA DA DISCIPLINA		
Nº da semana	Conteúdo	EAA
22 T	Introdução à disciplina DESIGN IV. Apresentação do plano de ensino, programa de desenvolvimento de projetos (rápidos e semestral), bibliografia, critérios de avaliação e estruturação do Moodlerooms.	61% a 90%
22 E	O que é Metadesign (MD)? Fundamentação teórica e dinâmica utilizando estudo de caso (PBL). Integração de alunos e equipes. Gamificação: Guerrilha Etnográfica (Levinson, 2010).	91% a 100%
23 T	MD: Metodologia para problemas exponenciais.	61% a 90%
23 E	MD: Metodologia para problemas exponenciais.	91% a 100%
23 T	Metadesign: metodologia para problemas exponenciais.	
24 E	MD: Capilaridade e descentralização.	91% a 100%
24 T	MD: Capilaridade e descentralização.	91% a 100%
25 T	MD: Níveis de abstração e hierarquia	91% a 100%
25 E	MD: Desenvolvimento do Projeto: Investigação e Observação.	91% a 100%
26 E	MD: Desenvolvimento do Projeto: Investigação e Observação.	91% a 100%
26 T	MD: Desenvolvimento do Projeto: Investigação e Observação.	91% a 100%
27 T	MD: Desenvolvimento do Projeto. Arranjos e regras. Análise de dados. A construção de conceitos.	61% a 90%
27 E	MD: Desenvolvimento do Projeto. Arranjos e regras. Análise de dados. A construção de conceitos.	91% a 100%
28 T	MD: Desenvolvimento do Projeto. Arranjos e regras. Análise de dados. A construção de conceitos.	91% a 100%
28 E	MD: Desenvolvimento do Projeto. Arranjos e regras. Análise de dados. A construção de conceitos.	91% a 100%
29 E	K1 = Avaliação I	41% a 60%
29 T	K1 = Avaliação I	41% a 60%
30 T	MD: Desenvolvimento do projeto. O Modelo Caórdico e a co-criação: o fomento da inovação.	91% a 100%
30 E	MD: Desenvolvimento do projeto. O Modelo Caórdico e a co-criação: o fomento da inovação.	91% a 100%
31 E	MD: Desenvolvimento do projeto. O Modelo Caórdico e a co-criação: o fomento da inovação.	91% a 100%
31 T	MD: Desenvolvimento do projeto. O Modelo Caórdico e a co-criação: o fomento da inovação.	91% a 100%
32 E	K2 = Avaliação II	41% a 60%
32 T	K2 = Avaliação II	41% a 60%





33 T	MD: Desenvolvimento do projeto.	91% a 100%
33 E	MD: Desenvolvimento do projeto.	91% a 100%
34 T	MD: Desenvolvimento do projeto.	91% a 100%
34 E	MD: Desenvolvimento do projeto.	91% a 100%
35 T	MD: Desenvolvimento do projeto.	91% a 100%
35 E	MD: Desenvolvimento do projeto.	91% a 100%
36 E	MD: Desenvolvimento do projeto.	91% a 100%
36 T	MD: Desenvolvimento do projeto.	91% a 100%
37 T	MD: Consolidação do Projeto. Princípios e Propósitos: checagem e finalização.	91% a 100%
37 E	MD: Consolidação do Projeto. Princípios e Propósitos: checagem e finalização.	91% a 100%
38 E	Organização das pranchas, pitch, modelos digitais e maquetes.	91% a 100%
38 T	Organização das pranchas, pitch, modelos digitais e maquetes.	91% a 100%
39 E	Organização das pranchas, pitch, modelos digitais e maquetes.	91% a 100%
39 T	Organização das pranchas, pitch, modelos digitais e maquetes.	91% a 100%
40 T	K4 = Avaliação do Projeto Final	91% a 100%
40 E	K4 = Avaliação do Projeto Final	91% a 100%
41 T	Revisão de Notas.	0
41 E	Revisão de Notas.	0
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		