



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Design V		Código da Disciplina: DSG319
Course: Design V		
Materia: Design V		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 80	Carga horária semanal: 02 - 02 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 3 3	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: Claudia Alquezar Facca	Titulação - Graduação Bacharel em Desenho Industrial	Pós-Graduação Mestre
Professores: Claudia Alquezar Facca	Titulação - Graduação Bacharel em Desenho Industrial	Pós-Graduação Mestre
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
<p>Objetivo:</p> <p>Desenvolver o design de produtos ou serviços aplicando as metodologias de projetos aprendidas nos semestres anteriores.</p> <p>Permitir ao aluno familiarizar-se com as situações cotidianas de um departamento de design.</p> <p>Conhecimentos:</p> <p>Processo de desenvolvimento de um produto por meio da execução de um projeto prático e orientado numa situação de estúdio de design.</p> <p>Habilidade:</p> <p>Aplicar metodologias de projeto, desenvolver pesquisa, representar graficamente (bi e tridimensionalmente) as ideias para criar produtos ou serviços viáveis dentro das várias limitações impostas pelo projeto.</p> <p>Atitude: Aperfeiçoar uma atitude pró-ativa e criativa na solução de problemas de projeto de maneira coletiva.</p>		



EMENTA
Apresentação do tema, desenvolvimento e cronograma do projeto. Definição da metodologia. Inteligência (Pesquisa). Conceituação. Criação. Detalhamento. Prototipação. Apresentação.
SYLLABUS
Presentation of the theme, development and project schedule. Definition of the methodology. Intelligence (Research). Conceptualization. Creation. Detailing. Prototyping. Presentation.
TEMARIO
Presentación del tema, desarrollo y cronograma del proyecto. Definición de la metodología. Inteligencia (Investigación). Conceptualización. Creación. Detallado. Creación de prototipos. Presentación.
ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA
Aulas de Teoria - Sim Aulas de Exercício - Sim
LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM
- Peer Instruction (Ensino por pares)
- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning
- Problem Based Learning
METODOLOGIA DIDÁTICA
Aulas teóricas e aulas práticas com exercícios em sala de aula, atividades realizadas fora da sala de aula (pesquisas e desenvolvimentos), atendimentos aos grupos em sala de aula, utilização de laboratórios de informática e prototipação.
CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA
Para o desenvolvimento do projeto proposto é necessário o aluno conhecer: <ul style="list-style-type: none"> - softwares: vetorial, modelagem 3D e photoshop; - metodologias de projeto; - conhecimento de conceitos de design como: design thinking, meta-projeto, design de experiência, design emocional, forma e função e styling; - noções de marketing e briefing; - habilidade manual de desenho (sketch e rendering); - desenho técnico e perspectiva; - noções de ergonomia; - conhecimentos de sistemas mecânicos e elétricos; - noções de semiologia, Gestalt e comportamentos das pessoas.



CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

Desenvolver o design completo de um produto ou serviço, passando por todas as etapas de projeto: inteligência (pesquisa e conceituação), criação, detalhamento (modelagem 3D e desenho técnico), prototipação e apresentação digital e oral.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. Trad. de Itiro Iida. 3. ed. São Paulo, SP: Blucher, 2011. 342 p. ISBN 9788521206149.

HEUFLEER, Gerhard. Design basics: from ideas to products. River, NJ: FTPress, c2009. 191 p. ISBN 3721205316.

VIANNA, Maurício et al. Design thinking: inovação em negócios. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: MJV Press, 2013. 161 p. ISBN 9788565424004.

Bibliografia Complementar:

ASENSIO, Óscar. Productdesign. Barcelona: Reditar Libros, c2007. 111 p. (World Wide Design). ISBN 8496449386.

CASTILHO, Marcelo. ABC do rendering. Curitiba, PR: Infolia, 2004. 144 p. ISBN 8598450014.

LIDWELL, William; MANACSA, Gerry. Deconstructing product design: exploring the form, function, usability, sustainability, and commercial success of 100 amazing products. Beverly, Mass: Rockport, c2009. 240 p. ISBN 9781592533459.

REYNOLDS, Garr. Apresentação Zen: idéias simples de como criar e executar apresentações vencedoras. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Alta Books, c2010. 229 p. ISBN 9788576084617.

ULRICH, Karl T; EPPINGER, Steven D. Product design and development. 4. ed. Boston: McGraw-Hill Higher Education, 2008. 368 p. ISBN 9780073101422.

AVALIAÇÃO (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)



Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

k_1 : 4,0 k_2 : 6,0

INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS

Duas avaliações bimestrais dos trabalhos realizados. Avaliações de zero a dez.



OUTRAS INFORMAÇÕES

Disciplina semestral, com avaliação baseada exclusivamente em trabalhos.



SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

Photoshop, illustrator, Alias Automotive, Blender, Pacote office.



APROVAÇÕES

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca
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
1 T	Apresentação do tema, desenvolvimento e cronograma do projeto. Definição da metodologia.	0
1 E	Definição da metodologia - exercício prático	91% a 100%
2 T	Definição da metodologia de design. Escolha do tema de projeto	91% a 100%
2 E	Definição dos grupos. Atendimento aos grupos.	91% a 100%
3 T	Inteligência (Pesquisa)	91% a 100%
3 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
4 T	Inteligência (Pesquisa)	91% a 100%
4 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
5 T	Inteligência (Pesquisa)	91% a 100%
5 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
6 T	Conceituação - geração de conceitos	91% a 100%
6 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
7 T	Conceituação - apresentação de 3 conceitos	91% a 100%
7 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
8 T	Conceituação - definição do conceito a ser trabalhado na criação	91% a 100%
8 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
9 T	Criação - geração de ideias	91% a 100%
9 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
10 T	Criação - apresentação de 3 propostas	91% a 100%
10 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
11 T	Criação - definição da proposta a ser detalhada	91% a 100%
11 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%



12 T	Detalhamento - modelagem 3D	91% a 100%
12 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
13 T	Detalhamento - modelagem 3D	91% a 100%
13 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
14 T	Detalhamento - planejamento do modelo/protótipo	91% a 100%
14 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
15 T	Prototipação	91% a 100%
15 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
16 T	Prototipação	91% a 100%
16 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
17 T	Prototipação	91% a 100%
17 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
18 T	Prototipação	91% a 100%
18 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
19 T	Preparação para a apresentação final	91% a 100%
19 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
20 T	Apresentação final	91% a 100%
20 E	Apresentação final	91% a 100%
21 T	Revisão de notas e encerramento de semestre	0
21 E	Revisão de notas e encerramento de semestre	0
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		