



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Design III		Código da Disciplina: DSG219
Course: Design III		
Materia: Design III		
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: conhecer e aplicar os conceitos de Design Emocional e Design de Experiência no desenvolvimento de produtos.</p> <p>Habilidades: determinar as necessidades do consumidor, investigar e aplicar os conhecimentos correlatos ao design no desenvolvimento do projeto proposto.</p> <p>Atitudes: desenvolver a análise crítica do projeto.</p>		
EMENTA		
<p>Conceito de Design Emocional / Experiência - Investigação e Observação. O processo criativo. Criação: Análise utilizando ferramentas do Design Emocional. Ideação. Design review: desenvolvimento do conceito. Registro: Desenho Técnico, Ilustração, Memorial Descritivo. Pré apresentação. Mock up e Pranchas. Detalhamento. Apresentação Final.</p>		
SYLLABUS		
<p>Concept of Emotional Design / Experience - Research and Observation. The creative process. Creation: Analysis using Emotional Design tools. Ideation. Design review: concept development. Registration: Technical Drawing, Illustration, Memorial Descriptive. Pre-presentation. Mock up and Boards. Detailing. Final presentation.</p>		



TEMARIO

Concepto de Diseño Emocional / Experiencia - Investigación y Observación. El proceso creativo. Creación: Análisis utilizando herramientas de diseño emocional. Ideación. Diseño de revisiones: desarrollo del concepto. Registro: Dibujo Técnico, Ilustración, Memorial Descriptivo. Pre-presentación. Mock up y tablas. Detallando. Presentación final.

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
- Problem Based Learning
- Gamificação
- Design Sprint
- Metodologias Ágeis
- Team based learning (TBL)

METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas expositivas: aulas conceituais para apresentação e detalhamento dos conceitos utilizados.

Aulas práticas: orientação e acompanhamento para o desenvolvimento do projeto do produto proposto, atividades programadas e aplicação de metodologias ativas.

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 de forma sistêmica.

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

Linguagem do Design, técnicas de expressão plástica e criatividade, técnicas digitais de representação Bi e Tridimensional, ferramentas de desenvolvimento e apresentação de projetos.

CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

Proporcionar o conhecimento das metodologias de Design de Experiência e Design Emocional para o desenvolvimento de projetos inovadores.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

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

NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 2008. 278 p. ISBN 9788532523327.

NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. [Trad. de Ana Deiró]. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 2006. 271 p. (Hiperestudos). ISBN 8532520839.

Bibliografia Complementar:

BRAMSTON, David. De la idea al producto. Barcelona: Parramón Arquitectura y Diseño, 2010. 176 p. (Bases del Diseño de Producto, 1). ISBN 9788434236684.

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

MONT'ALVÃO, Claudia (Org.). DESIGN, ergonomia e emoção. Rio de Janeiro, RJ: Mauad X/FAPERJ, 2008. 127 p. ISBN 9788574782645.

NORMAN, Donald A. O design do futuro. Trad. de Talita Rodrigues. Rio de Janeiro, RJ: Rocco, 2010. 191 p. ISBN 9788532525482.

STRAUB, Ericson; CASTILHO, Marcelo. Conexões: como designers conectam experiência, intuição e processo em seus projetos. Trad. Centro Cultural da Espanha, Nova Ação Documentação Técnica; Pref. Francisco Inácio Homem de Melo. Curitiba, PR: Infolio, 2010.

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 específicos ou da parceria empresarial 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.



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
1 T	Introdução à disciplina DESIGN III. Apresentação do plano de ensino, programa de desenvolvimento de projetos (rápidos e semestral), bibliografia, critérios de avaliação e estruturação do Moodlerooms.	41% a 60%
1 E	O conceito de Emotional Design - ED e suas características. O desenvolvimento de propostas onde os conceitos e instâncias do ED (visceral, comportamental e reflexivo) são estudadas. Atividades de interação por meio de TBL.	91% a 100%
2 T	Conceito de Design Emocional e de Experiência: a investigação e a observação.	41% a 60%
2 E	Elaboração de Mapas de Experiência. Gamificação.	91% a 100%
3 T	Conceito de Design de Emocional / Experiência - Investigação e Observação. Atividade com PBL.	41% a 60%
3 E	Elaboração de diversos tipos de jornada e seu propósito no ED. Atividades utilizando ferramentas do Design Thinking	91% a 100%
4 T	O processo criativo. Desenvolvimento do Projeto. Case Study.	41% a 60%
4 E	O processo criativo. Desenvolvimento do Projeto. Atividades utilizando Design Sprint.	91% a 100%
5 E	K1 = Avaliação I	61% a 90%
5 T	Consolidação de informações e elaboração da prancha conceitual e relatórios desenvolvidos em sala (TBL).	91% a 100%
6 T	Criação: Análise do produto utilizando ferramentas do Design Emocional. As fases de desenvolvimento e sua escala de complexidade no ED.	41% a 60%
6 E	Criação: Análise do produto utilizando ferramentas do Design Emocional. Design Thinking e TBL.	91% a 100%
7 T	Criação: Análise do produto utilizando ferramentas do Design Emocional. Painéis com embaixadores. Design Thinking e TBL.	41% a 60%
7 E	Criação: Análise do produto utilizando ferramentas do Design Emocional. Design Thinking e TBL.	91% a 100%
8 T	K2 = Avaliação II	0
8 E	K2 = Avaliação II	91% a 100%
9 T	Prototipação. Design Thinking/Emotional. Estudo de complexidade, materiais, tecnologias e detalhamento. Desenvolvimento do Projeto. TBL.	91% a 100%
9 E	Prototipação. Design Thinking/Emotional. Estudo de complexidade, materiais, tecnologias e detalhamento. Desenvolvimento do Projeto. TBL.	91% a 100%
10 T	Prototipação. Design Thinking/Emotional. Estudo de complexidade, materiais, tecnologias e detalhamento. Desenvolvimento do Projeto. TBL.	91% a 100%



10 E	Prototipação. Design Thinking/Emotional. Estudo de complexidade, materiais, tecnologias e detalhamento. Desenvolvimento do Projeto. TBL.	91% a 100%
11 E	Prototipação. Design Thinking/Emotional. Estudo de complexidade, materiais, tecnologias e detalhamento. Desenvolvimento do Projeto. TBL.	91% a 100%
11 T	Prototipação. Design Thinking/Emotional. Estudo de complexidade, materiais, tecnologias e detalhamento. Desenvolvimento do Projeto. TBL.	91% a 100%
12 T	Processo de Validação. Metodologias. Testes e avaliação de ajustes necessários utilizando Design Sprint, com o objetivo de gerar um conhecimento contínuo ao longo do processo de implementação do produto/serviço.	61% a 90%
12 E	Processo de Validação. TBL	91% a 100%
13 T	Processo de Validação. TBL	91% a 100%
13 E	Fabricação Digital. TBL	91% a 100%
14 T	Fabricação Digital. TBL	91% a 100%
14 E	Fabricação Digital. TBL	91% a 100%
15 E	Fabricação Digital. TBL	91% a 100%
15 T	Fabricação Digital. TBL	91% a 100%
16 T	Fabricação Digital. TBL	91% a 100%
16 E	Fabricação Digital. TBL	91% a 100%
17 E	K3 = Avaliação III	61% a 90%
17 T	K3 = Avaliação III	61% a 90%
18 E	Implementação do Modelo, Desenho Técnico, Ilustração Digital, Prancha Conceitual e Memorial Descritivo.	91% a 100%
18 T	Implementação do Modelo, Desenho Técnico, Ilustração Digital, Prancha Conceitual e Memorial Descritivo.	91% a 100%
19 T	Implementação do Modelo, Desenho Técnico, Ilustração Digital, Prancha Conceitual e Memorial Descritivo.	91% a 100%
19 E	Implementação do Modelo, Desenho Técnico, Ilustração Digital, Prancha Conceitual e Memorial Descritivo.	91% a 100%
20 T	K4 = Avaliação do Projeto Final	91% a 100%
20 E	K4 = Avaliação do Projeto Final	91% a 100%
21 E	Revisão de Notas.	0
21 T	Revisão de Notas.	0
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		

