



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Design I		Código da Disciplina: DSG119
Course: Design I		
Materia: Design I		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 80	Carga horária semanal: 02 - 02 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 1 1	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: Desenvolver uma base conceitual (forma e função) de maneira a conceber produtos industriais de baixa complexidade projetual, por meio de técnicas e métodos de desenvolvimento de produtos. Serão aplicadas ferramentas de co-criação e Design Thinking - DT.</p> <p>Habilidades: Desenvolver a criatividade na solução de problemas simples de projetos.</p> <p>Atitudes: Desenvolver a análise crítica e a aplicação das ferramentas para realização e viabilidade do projeto.</p>		
EMENTA		
<p>Introdução ao design de produtos. Conceito de forma e função. A Metodologia de Projetos e o estudo de complexidades. A metodologia de Projeto de Bruno Munari e o Design Thinking. Projeto de Produto: COMPREENSÃO DO PROBLEMA E DOS SEUS COMPONENTES. IMERSÃO. COLETA E ANÁLISE DE INFORMAÇÕES. IDEACÃO. PROTOTIPAÇÃO. PESQUISA DE MATERIAIS E TECNOLOGIAS. DESENHO TÉCNICO. MODELO / VALIDAÇÃO. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO FINAL. Elaboração das pranchas de apresentação. Apresentação e Entrega Final do Projeto.</p>		



SYLLABUS

Introduction to Product Design. Concept of form and function. The Methodology of Projects and the study of complexities. Bruno Munari's Design methodology and Design Thinking. Product Design: COMPREHENSION OF THE PROBLEM AND ITS COMPONENTS. IMMERSION. COLLECTION AND ANALYSIS OF INFORMATION. IDEA. PROTOTYPE. RESEARCH OF MATERIALS AND TECHNOLOGIES. TECHNICAL DRAWING. MODEL / VALIDATION. DEVELOPMENT OF THE FINAL PROJECT. Development of presentation boards. Presentation and Final Delivery of the Project.

TEMARIO

Introducción al diseño de productos. Concepto de forma y función. La Metodología de Proyectos y el estudio de complejidades. La metodología de diseño de Bruno Munari y el concepto de diseño. Diseño de Producto: COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA Y DE SUS COMPONENTES. INMERSIÓN. COLECCIÓN Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN. IDEACIÓN. Prototipos. INVESTIGACIÓN DE MATERIALES Y TECNOLOGÍAS. DISEÑO TÉCNICO. MODELO / VALIDACIÓN. DESARROLLO DEL PROYECTO FINAL. Elaboración de las tablas de presentación. Presentación y entrega final del proyecto.

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
- Case Study

METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas expositivas, apresentação de conceitos teóricos, introdução às metodologias de projeto, aplicação de metodologias ativas, estudos de casos, discussão e apresentação dos projetos em sala de aula, seminários, exercícios de criação, leitura e discussão de textos.

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



CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Noções de desenho, leitura e interpretação de textos.

CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

A disciplina contribuirá na formação profissional do designer, enfatizando a criatividade, a capacidade de realizar projetos em equipe, a aplicação de pesquisas, conceitos, métodos e técnicas básicas na resolução de problemas.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

BONSIEPE, Gui. Design: como prática de projeto. São Paulo, SP: Blucher, 2012. 214 p. ISBN 9788521206767.

BROWN, Tim; KATZ, Barry. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas idéias. Trad. de Cristina Yamagami. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2010. 249 p. ISBN 9788535238624.

BÜRDEK, Bernhard E. História, teoria e prática do design de produtos. Trad. de Freddy van Camp. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2006. 496 p. ISBN 8521203756.

Bibliografia Complementar:

AZEVEDO, Wilton. O que é design. 3. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 2010. 92 p. (Coleção Primeiros Passos, 211). ISBN 8511012118.

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.

LÖBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2007. 206 p. ISBN 8521203373.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Trad. de José Manuel de Vasconcelos. 2. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2008. 378 p. (Coleção A). ISBN 9788533624375.

ROMEIRO FILHO, Eduardo (Coord.). PROJETO do produto. Rio de Janeiro, RJ: ABEPRO/Elsevier, 2010. 376 p. ISBN 978853523335.

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**

Conforme o projeto, estão previstas as seguintes atividades: até duas visitas técnicas em empresas/locais e/ou palestra do cliente na instituição.

As atividades programadas externas são obrigatórias, uma vez que tem objetivo formativo e respondem às parcerias empresariais específicas firmadas pelo IMT.

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



SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

Softwares: Pacote MS Office; Adobe: Photoshop, Illustrator, XD, Premiere;
Google SketchUp.



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 I. Apresentação do plano de ensino, programa de desenvolvimento de projetos (rápidos e semestral), bibliografia, critérios de avaliação e estruturação do Moodlerooms.	61% a 90%
1 E	O que é design? Fundamentação teórica e dinâmica utilizando estudo de caso (PBL). Integração de alunos. Gamificação: Personal Inventory.	91% a 100%
2 T	Introdução ao conceito de design. Principais linhas teóricas. Sala invertida.	61% a 90%
2 E	Desenvolvimento de projeto com baixa complexidade. Exercício rápido. Design Thinking.	91% a 100%
3 T	A metodologia de projeto: de Bruno Munari ao Design Thinking.	61% a 90%
3 E	A metodologia de projeto: de Bruno Munari ao Design Thinking. Exercício rápido. Design Thinking.	61% a 90%
4 T	As fases do Design Thinking.	61% a 90%
4 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: Compreensão dos problemas e seus componentes. A geratriz de desenvolvimento de projetos.	91% a 100%
5 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: Pesquisa, análise de dados e compreensão do problema.	61% a 90%
5 E	K1 = Avaliação I.	91% a 100%
6 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: IMERSÃO.	61% a 90%
6 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: IMERSÃO.	91% a 100%
7 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: ANÁLISE DE INFORMAÇÕES.	61% a 90%
7 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: CONSOLIDAÇÃO DE INFORMAÇÕES E RELATÓRIOS.	61% a 90%
8 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: IDEIAÇÃO/PROTOTIPAÇÃO.	61% a 90%
8 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: IDEIAÇÃO/PROTOTIPAÇÃO.	91% a 100%
9 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: IDEIAÇÃO/PROTOTIPAÇÃO.	91% a 100%
9 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: IDEIAÇÃO/PROTOTIPAÇÃO.	91% a 100%
10 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: IDEIAÇÃO/PROTOTIPAÇÃO.	91% a 100%
10 E	K2 = Avaliação II. Apresentação do projeto. Discussão e análise coletiva dos resultados.	91% a 100%
11 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: PESQUISA DE MATERIAIS E TECNOLOGIAS.	61% a 90%
11 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: PESQUISA DE MATERIAIS E TECNOLOGIAS.	91% a 100%
12 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: DESENHO TÉCNICO.	91% a 100%



12 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: DESENHO TÉCNICO.	91% a 100%
13 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: MODELO / VALIDAÇÃO.	91% a 100%
13 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: MODELO / VALIDAÇÃO.	91% a 100%
14 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: DESENVOLVIMENTO DO PROJETO FINAL.	61% a 90%
14 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: DESENVOLVIMENTO DO PROJETO FINAL.	91% a 100%
15 T	K3 = Avaliação III. Apresentação do projeto. Discussão e análise coletiva dos resultados.	91% a 100%
15 E	K3 = Avaliação III. Apresentação do projeto. Discussão e análise coletiva dos resultados.	91% a 100%
16 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: ANÁLISE CRÍTICA E REVISÃO.	61% a 90%
16 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: ANÁLISE CRÍTICA E REVISÃO.	91% a 100%
17 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: PROTÓTIPO E VALIDAÇÃO	91% a 100%
17 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: PROTÓTIPO E VALIDAÇÃO	91% a 100%
18 T	ORGANIZAÇÃO DE DESENHOS E MODELOS DIGITAIS OU MAQUETES. A importância da tangibilização de ideias e conceitos. Estudos de caso.	61% a 90%
18 E	ORGANIZAÇÃO DE DESENHOS E ELABORAÇÃO DE MODELOS.	91% a 100%
19 E	ORGANIZAÇÃO DE DESENHOS E ELABORAÇÃO DE MODELOS.	91% a 100%
19 T	ORGANIZAÇÃO DE DESENHOS E ELABORAÇÃO DE MODELOS.	91% a 100%
20 T	K4 = Avaliação do Projeto Final	41% a 60%
20 E	K4 = Avaliação do Projeto Final: Backcasting(Quist-2006) e Stakeholders.	91% a 100%
21 T	Revisão de Notas.	0
21 E	Revisão de Notas.	0
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		