



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Design VI		Código da Disciplina: DSG337
Course: Design VI		
Materia: Design VI		
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>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: 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: 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		
<p>Apresentação do tema, desenvolvimento e cronograma do projeto. Definição da metodologia. Inteligência (Pesquisa). Conceituação. Criação. Detalhamento. Prototipação. Apresentação</p>		



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	
<p>Para o desenvolvimento do projeto proposto é necessário o aluno conhecer:</p> <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.

HEUFLER, 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. 3. ed. 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. ApresentaçãoZen: ideias simples de como criar e executar apresentações vencedoras. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Alta Books, 2010. 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
22 T	Apresentação do tema, desenvolvimento e cronograma do projeto. Definição da metodologia.	0
22 E	Definição da metodologia - exercício prático	91% a 100%
23 T	Definição da metodologia de design. Escolha do tema de projeto	91% a 100%
23 E	Definição dos grupos. Atendimento aos grupos.	91% a 100%
24 T	Inteligência (Pesquisa)	91% a 100%
24 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
25 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
25 T	Inteligência (Pesquisa)	91% a 100%
26 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
26 T	Inteligência (Pesquisa)	91% a 100%
27 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
27 T	Conceituação - geração de conceitos	91% a 100%
28 T	Conceituação - apresentação de 3 conceitos	91% a 100%
28 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
29 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
29 T	Conceituação - definição do conceito a ser trabalhado na criação	91% a 100%
30 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
30 T	Criação - geração de ideias	91% a 100%
31 T	Criação - apresentação de 3 propostas	91% a 100%
31 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
32 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
32 T	Criação - definição da proposta a ser detalhada	91% a 100%



33 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
33 T	Detalhamento - modelagem 3D	91% a 100%
34 T	Detalhamento - modelagem 3D	91% a 100%
34 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
35 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
35 T	Detalhamento - planejamento do modelo/protótipo	91% a 100%
36 T	Prototipação	91% a 100%
36 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
37 T	Prototipação	91% a 100%
37 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
38 T	Prototipação	91% a 100%
38 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
39 T	Prototipação	91% a 100%
39 E	Atendimento aos grupos	91% a 100%
40 T	Apresentação final	91% a 100%
40 E	Apresentação final	91% a 100%
41 E	Revisão de notas e encerramento de semestre	0
41 T	Revisão de notas e encerramento de semestre	0
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		