



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Projetos e Atividades Especiais III		Código da Disciplina: PAE3DS
Course: Projects and Special Activities III		
Materia: Proyectos y Actividades Especiales III		
Periodicidade: Anual	Carga horária total: 80	Carga horária semanal: 00 - 00 - 02
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 3 3	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: Roberto Scalco	Titulação - Graduação Engenheiro Eletricista	Pós-Graduação Mestre
Professores: Agda Regina de Carvalho Everaldo Pereira Igor Zucato Marcia Cristina Gonçalves de Oliveira Holland Roberto Scalco	Titulação - Graduação Licenciado em Educação Artística Bacharel em Comunicação Social Engenheiro Mecânico Licenciado em Educação Artística Engenheiro Eletricista	Pós-Graduação Doutor Mestre Mestre Doutor Mestre
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
<p>Conhecimentos:</p> <p>C1: Apresentar problemas e projetos ao aluno;</p> <p>C2: Complementar a formação profissional, cultural e de responsabilidade social do aluno;</p> <p>C3: Servir de elemento motivador e transformador da forma de pensar e agir por meio da prática vivencial, mostrando aplicações práticas e multidisciplinares;</p> <p>C4: Propiciar o acesso a conhecimento de áreas transversais, de maneira que o aluno possa complementar sua formação de maneira personalizada.</p> <p>Habilidades:</p> <p>H1: Desenvolver a capacidade analítica do aluno na argumentação e na busca de soluções de questões e problemas;</p> <p>H2: Desenvolver a habilidade de trabalhar em equipe;</p> <p>H3: Organizar e realizar uma apresentação em público.</p> <p>Atitudes:</p> <p>A1: Motivar o aluno a prosseguir no curso e se tornar um profissional que valoriza as responsabilidades e a ética;</p> <p>A2: Empreender na busca de solução de problemas;</p> <p>A3: Divulgar a profissão.</p>		



EMENTA
Desenvolvimento de competências, habilidades e atitudes criativas, por meio de atividades práticas eletivas e centradas no aluno. Treino das habilidades de interpretação e análise. Metodologias de resolução de problemas. Desenvolvimento de projetos. Visitas técnicas, palestras, oficinas, seminários e competições tecnológicas. Participações em programas de monitoria, projetos de iniciação científica e de pesquisa tecnológica, além da participação em projetos de responsabilidade social.
SYLLABUS
Development of competencies, skills and creative attitudes, through electives and student-centered practical activities. Training of interpretation and analysis skills. Problem solving methodologies. Development of projects. Technical visits, lectures, workshops, seminars and technological competitions. Participation In undergraduate monitoring programs, scientific projects and technological research, as well as participation in social responsibility projects.
TEMARIO
Desarrollo de competencias, habilidades y actitudes creativas, a través de actividades prácticas optativas centradas en el estudiante. Entrenamiento de habilidades de interpretación y análisis. Metodologías para la resolución de problemas. Desarrollo de proyectos. Visitas técnicas, conferencias, talleres, seminarios y concursos tecnológicos. Participación en los programas de supervisión, proyectos de investigación científica y tecnológica, así como la participación en proyectos de responsabilidad social.
ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA
Aulas de Laboratório - Sim
LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM
- Design Thinking
- Project Based Learning
- Problem Based Learning
METODOLOGIA DIDÁTICA
As atividade propostas seguem uma metodologia própria, em que alguns desses itens se fazem presentes:
a) Atividades em laboratório;
b) Elaboração de projetos;
c) Eventual participação em visitas;
d) Participação em oficinas, competições e palestras;
e) Elaboração de relatório das atividades desenvolvidas;
f) Apresentação de seminários.



CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Conhecimentos adquiridos nas disciplinas do Ensino Médio.

CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

A disciplina deve proporcionar ao aluno o desenvolvimento de competências e habilidades transversais aproximando o aluno da vida profissional por meio da realização de práticas vivenciais onde o aluno é posto em contato com situações reais e deve buscar informações e criar soluções para novos produtos e projetos.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

BÜRDEK, Bernhard E. História, teoria e prática do design de produtos. Trad. de Freddy Van Camp. 2. ed. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2006. 469 p. ISBN 9788521205234.

FACCA, Cláudia Alquezar. O designer como pesquisador: uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos. São Paulo, SP: Blucher, 2011. 190 p. ISBN 9788580390223.

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.

Bibliografia Complementar:

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.

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

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

LARICA, Neville Jordan. Design de transportes: arte em função da mobilidade. Rio de Janeiro, RJ: 2AB, 2003. 213 p. (Série Oficina). ISBN 8586695289.

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.

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



MORRIS, Richard. Fundamentos de design de produto. Trad. Mariana Bandarra; rev. téc. Fábio Righetto. Porto Alegre, RS: Bookman, 2010. 184 p. ISBN 9782940373178.

WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. Trad. de Alvamar Helena Lamparelli. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2007. 352 p. ISBN 8533608616.

AVALIAÇÃO (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)

Disciplina somente com indicação de Suficiente ou Insuficiente.

INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS

A disciplina Projetos e Atividades Especiais III é formada por um conjunto de atividades específicas ofertas aos alunos conforme calendário próprio.

Para ser aprovado, o aluno deverá cumprir a carga horária estabelecida de acordo com cada atividade específica desenvolvida na disciplina e somar o total da carga horária estabelecida para a disciplina Projetos e Atividades Especiais III.

Todas as atividades relacionadas deverão estar suportadas por documentação comprobatória a ser entregue a cada professor da atividade específica da disciplina.

As atividades serão validadas pelo professor da atividade específica recebendo a qualificação "cumprido" (C) ou "não cumprido" (NC).



OUTRAS INFORMAÇÕES



SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA



APROVAÇÕES

Prof.(a) Roberto Scalco
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 L	Atividades da Semana de Recepção aos Calouros	0
2 L	Período de Inscrição nas Atividades	0
3 L	Período de Inscrição nas Atividades	0
4 L	Projeto	91% a 100%
5 L	Projeto	91% a 100%
6 L	Projeto	91% a 100%
7 L	Projeto	91% a 100%
8 L	Projeto	91% a 100%
9 L	Período de Provas	0
10 L	Período de Provas	0
11 L	Projeto	91% a 100%
12 L	Projeto	91% a 100%
13 L	Projeto	91% a 100%
14 L	Projeto	91% a 100%
15 L	Semana de Inovação - SMILE	0
16 L	Projeto	91% a 100%
17 L	Período de Provas	0
18 L	Período de Provas	0
19 L	Período de Provas	0
20 L	Período de Provas	0
21 L	Período de Inscrição nas Atividades	0
22 L	Período de Inscrição nas Atividades	0
23 L	Período de Inscrição nas Atividades	0
24 L	Projeto	91% a 100%
25 L	Projeto	91% a 100%
26 L	Projeto	91% a 100%
27 L	Projeto	91% a 100%
28 L	Projeto	91% a 100%

