



## Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Design II		Código da Disciplina: DSG129
Course: Design II		
Materia: Design II		
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: Conceitos de Design Thinking e Inovação, conhecer e aplicar técnicas de criatividade no desenvolvimento de serviços / produtos.</p> <p>Habilidades: determinar as necessidades do consumidor, fazer pesquisa e aplicar os conhecimentos das outras disciplinas na execução e desenvolvimento do projeto proposto.</p> <p>Atitudes: desenvolver raciocínio lógico, linguagem expressiva e criativa e ainda, análise crítica no design.</p>		
EMENTA		
O conceito do Design Thinking. Investigação e Observação: Usuário / Problema / Contexto. Observação. Análise: laboratório real. Análise: laboratório conceitual. Análise: etnografia aplicada. Síntese. Ideação. Prototipação. Experimentação testes. Validação. Entrega Final do Projeto e Apresentação.		
SYLLABUS		
The concept of Design Thinking. Research and Observation: User / Problem / Context. Note. Analysis: real laboratory. Analysis: conceptual laboratory. Analysis: applied ethnography. Synthesis. Ideation. Prototyping. Experimentation   tests. Validation. Final Delivery of the Project and Presentation.		



### TEMARIO

El concepto de diseño de la mente. Investigación y Observación: Usuario / Problema / Contexto. Nota. Análisis: laboratorio real. Análisis: laboratorio conceptual. Análisis: etnografía aplicada. Síntesis. Ideación. Creación de prototipos. Experimentación | pruebas. Validación. Entrega final del proyecto y presentación.

### 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
- Design Sprint

### METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas expositivas: aulas teóricas para apresentação de conteúdo e detalhamento da metodologia Design Thinking - nível avançado e validação com Design Sprint Google.

Aulas práticas: dinâmica do Design Thinking, orientação e acompanhamento para o desenvolvimento do projeto de um serviço/produto.

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 e validação.

Team based learning (TBL), tem por finalidade a formação de equipes dentro da turma.

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.

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

Noções de metodologia de projeto, leitura e interpretação de textos, técnicas de desenho, montagem de pranchas de apresentação e conhecimento de softwares gráficos.

### CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

Por meio do conceito de Design Thinking e Inovação, a disciplina desenvolverá as habilidades e competências técnicas em design para aplicação em projetos de produto.

### BIBLIOGRAFIA

#### Bibliografia Básica:

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.

NITZSCHE, Rique. Afinal, o que é design thinking?. São Paulo, SP: Rosari, 2012. 207 p.

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

#### Bibliografia Complementar:

FASCIONI, Lígia. Design desmodrômico (para curiosos). Teresópolis, RJ: 2AB Editora, 2012. 134 p. ISBN 9788586695629.

KELLEY, Tom. As 10 faces da inovação. Trad. de Afonso Celso da Cunha Serra. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2007. 263 p. ISBN 9788535224504.

LINDEGAARD, Stefan. A revolução da inovação aberta: a chave da nova competitividade nos negócios. CALLARI, Alexandre (Trad.). São Paulo: Évora, 2011. 232 p.

LOCKWOOD, Thomas. Design thinking: integrating innovation, customer experience, and brand value. New York, NY: Allworth Press, c2010. 285 p. ISBN 9781581156683.

PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis. Design thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade. BODINE, Kerry (Pref.). Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2012. 229 p. ISBN 9788535245677.

### 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 ou da parceria empresarial específica 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.



## 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
22 T	Introdução à disciplina DESIGN II. Apresentação do plano de ensino, programa de desenvolvimento de projetos (rápidos e semestral), bibliografia, critérios de avaliação e estruturação do Moodlerooms.	61% a 90%
22 E	O Design Thinking e o Design Sprint. Fundamentação teórica e dinâmica utilizando estudo de caso (PBL). Integração de alunos e equipes. Gamificação: Think out loud protocol.	91% a 100%
23 T	Design Thinking: IMERSÃO. Compreendendo o usuário.	91% a 100%
23 E	Design Thinking: IMERSÃO. Projeto rápido.	91% a 100%
24 E	Design Thinking: IMERSÃO. Ferramentas avançadas: Cartões de Insights (IDEO), Diagrama de Afinidades, Mapa Conceitual, Critérios Norteadores, Personas, Mapa de Empatia, Blue Prints e Jornada do Usuário.	91% a 100%
24 T	Design Thinking: IMERSÃO. Ferramentas avançadas: Cartões de Insights (IDEO), Diagrama de Afinidades, Mapa Conceitual, Critérios Norteadores, Personas, Mapa de Empatia, Blue Prints e Jornada do Usuário.	91% a 100%
25 T	Design Thinking: IMERSÃO. Análise de dados. Os modelos de análise de dados. Processos de consolidação de informações geratrizes para o desenvolvimento do projeto.	61% a 90%
25 E	Design Thinking: IMERSÃO. Análise de dados. Os modelos de análise de dados. Processos de consolidação de informações geratrizes para o desenvolvimento do projeto. Atividade Programada.	91% a 100%
26 T	K1 = Avaliação I	0
26 E	K1 = Avaliação I	0
27 T	Design Thinking: IDEIAÇÃO. Registro de ideias. Elaboração de conceitos.	41% a 60%
27 E	Design Thinking: IDEIAÇÃO. Estudo de padrões derivados da análise e solução de problemas aliados à pesquisa na fase de IMERSÃO.	91% a 100%
28 E	Design Thinking: IDEIAÇÃO.	91% a 100%
28 T	Design Thinking: IDEIAÇÃO.	91% a 100%
29 T	Design Thinking: IDEIAÇÃO.	91% a 100%
29 E	Design Thinking: IDEIAÇÃO.	91% a 100%
30 E	K2 = Avaliação II	91% a 100%
30 T	K2 = Avaliação II	91% a 100%





31 E	Design Thinking: PROTOTIPAÇÃO. Desenvolvimento de modelos rápidos para tangibilizar conceitos, ideias e projeto.	91% a 100%
31 T	Design Thinking: PROTOTIPAÇÃO. Desenvolvimento de modelos rápidos para tangibilizar conceitos, ideias e projeto.	91% a 100%
32 T	Design Thinking: TESTES, VALIDAÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO. Análise do produto ou serviço. Processo de Melhoria. Design Sprint.	91% a 100%
32 E	Design Thinking: TESTES, VALIDAÇÃO E IMPLEMENTAÇÃO. Análise do produto ou serviço. Processo de Melhoria. Design Sprint.	91% a 100%
33 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: PESQUISA DE MATERIAIS E TECNOLOGIAS.	91% a 100%
33 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: PESQUISA DE MATERIAIS E TECNOLOGIAS.	91% a 100%
34 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: DESENHO TÉCNICO.	91% a 100%
34 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: DESENHO TÉCNICO.	91% a 100%
35 T	Projeto de Produto e o Design Thinking: FABRICAÇÃO DIGITAL, MODELOS DIGITAIS E REAIS.	91% a 100%
35 E	Projeto de Produto e o Design Thinking: FABRICAÇÃO DIGITAL, MODELOS DIGITAIS E REAIS.	91% a 100%
36 T	K3 = Avaliação III. Estruturação da apresentação digital.	41% a 60%
36 E	K3 = Avaliação III. Apresentação em formato Pitch.	91% a 100%
37 T	Projeto de Produto: Detalhamento. TBL	91% a 100%
37 E	Projeto de Produto: Detalhamento. TBL	91% a 100%
38 T	Projeto de Produto: Detalhamento. TBL	91% a 100%
38 E	Projeto de Produto: Detalhamento. TBL	91% a 100%
39 T	ORGANIZAÇÃO DE DESENHOS E ELABORAÇÃO DE MODELOS.	91% a 100%
39 E	ORGANIZAÇÃO DE DESENHOS E ELABORAÇÃO DE MODELOS.	91% a 100%
40 T	K4 = Avaliação do Projeto Final	91% a 100%
40 E	K4 = Avaliação do Projeto Final	91% a 100%
41 E	Revisão de Notas.	0
41 T	Revisão de Notas.	0
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		