



Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Prototipagem de Conceitos		Código da Disciplina: DSG911
Course: Concept Prototyping		
Materia:		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 40	Carga horária semanal: 00 - 02 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 4 4	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: José Carlos Carreira	Titulação - Graduação Tecnólogo em Mecânica	Pós-Graduação Doutor
Professores: José Carlos Carreira	Titulação - Graduação Tecnólogo em Mecânica	Pós-Graduação Doutor
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
<p>Geral:</p> <p>Desenvolver no aluno a capacidade de prototipar ideias e conceitos, vendo e compreendendo, para contribuir com o processo de ideação na escolha do conceito fundamental e melhor solução para um problema de design com grande potencial de inovação.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aperfeiçoar a observação e a empatia relativo as necessidades dos possíveis usuários. - Praticar técnicas de criatividade e visualização de ideias. - Aperfeiçoar a ideação por meio de prototipagem dos conceitos. <p>Habilidades requeridas e comportamento esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Empatia - Criatividade - Pensamento estratégico (estudos de futuros) - Pensamento visual 		
EMENTA		
<p>Criação de conceitos: da problematização e metáfora do benefício do usuário ao protótipo do conceito do produto. Conjunto de técnicas provenientes da semiótica, etnografia, pensamento visual, estudos de futuro, processos criativos e ideação que auxiliam na criação de conceitos no processo de desenvolvimento de novos produtos por meio da prototipagem de ideias criativas com potencial de inovação.</p>		



SYLLABUS

Creation of concepts: from problematization and metaphor of user benefit to the prototype of the product concept. A set of techniques from semiotics, ethnography, visual thinking, future studies, creative processes and ideation that help create concepts in the process of developing new products through prototyping creative ideas with potential for innovation.

TEMARIO

Creación de conceptos: desde la problematización y metáfora del beneficio del usuario hasta el prototipo del concepto del producto. Conjunto de técnicas de semiótica, etnografía, pensamiento visual, estudios del futuro, procesos creativos e ideación que ayudan en la creación de conceptos en el proceso de desarrollo de nuevos productos a través de la creación de prototipos de ideas creativas con potencial para la innovación.

ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Exercício - Sim

LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning
- Problem Based Learning

METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas expositivas e colaborativas, tendo a integração entre docente e discente como principal ferramenta para a fixação dos conceitos apresentados. Leituras pré e pós aula como sala de aula invertida. Aulas orientadas para aprendizado baseado em problemas e projetos, Integração das metodologias de Design Thinking com ênfase na ideação. Trabalhos práticos e orientações durante as aulas.

CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Marketing, Pesquisa de Marketing, Tendências, Desenvolvimento de projetos e Design Thinking.

CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

A principal contribuição da disciplina é na expansão do conceito de ideação, fase fundamental no desenvolvimento de soluções em Design. A contribuição vem de um conjunto de teorias e práticas formatadas para ajudar o aluno a desenvolver sua melhor solução para o problema, contribuindo também para testar ideias, abrindo a possibilidade de novas e melhores soluções surgirem.



BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica:

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

ROAM, Dan. The back of the napkin: solving problems and selling ideas with pictures. New York, NY: Portfolio Penguin, 2009. 282 p. ISBN 9781591843061.

VERGANTI, Roberto. Design-driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean. Boston: Harvard Business, c2009. 272 p. ISBN 9781422124826.

Bibliografia Complementar:

BROWN, Tim; KATZ, Barry. Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Haper Business, c2009. 264 p. ISBN 9780061766084.

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.

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

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.

GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2009. 133 p. ISBN 9788586303577.

AVALIAÇÃO (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)

Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

k_1 : 1,0 k_2 : 1,0 k_3 : 1,0 k_4 : 1,0

INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS

A Avaliação será realizada por meio de quatro trabalhos em grupos de alunos, que são quatro partes de um projeto. Ou seja, cada um dos quatro trabalhos integram um projeto completo a ser concluído no final do semestre.

Serão avaliados o conteúdo do trabalho e a apresentação do grupo, sendo que



todos os componentes do grupo devem expor uma parte. A sala de aula também avalia a os trabalhos dos colegas. Sendo que 80% da nota será dada pelo Professor e 20% pela avaliação da sala.



OUTRAS INFORMAÇÕES

A participação de toda sala de aula durante as apresentações é fundamental



SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

VLC

Pacote Office

Google Forms



APROVAÇÕES

Prof.(a) José Carlos Carreira
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 E	Apresentação da disciplina, Plano de Ensino, revisão de conceitos de design thinking, semiótica e pesquisa em design.	0
2 E	Percurso de geração de significado como processo de prototipação de conceitos, da abstração do conceito fundamental a concretização da ideia. Problemática - Design Thinking	11% a 40%
3 E	Conceito fundamental: Entendendo o usuário, necessidades e desejos além do tangível; Sociedade; Negócio e Afinidades do grupo de trabalho - Aprendizagem com base no problema	11% a 40%
4 E	Construindo a persona na tensão entre o que quer, o que não sabe o que quer, o que tem e o que ainda não tem. Aprendizagem com base no problema	11% a 40%
5 E	Sociedade: mapeamento do ecossistema e seus valores atuais e futuros; verificação do Negócio, mercado, segmento e que existe hoje. Aprendizagem com base no problema	11% a 40%
6 E	Apresentação T1: Conceito fundamental	0
7 E	Insights, estrutura narrativa do usuário - Aprendizagem com base no problema	1% a 10%
8 E	Formação da jornada do usuário - Aprendizagem com base no problema	1% a 10%
9 E	Apresentação T2 - Conclusão da problematização	0
10 E	Devolutivas e orientação aos grupos	0
11 E	Desenvolvimento do conceito Metodologias - Orientação aos grupos - Sala Invertida	11% a 40%
12 E	Discussão dos grupos - Playback das ideias - Design Thinking	11% a 40%
13 E	Seleção de conceitos / ideias - Design Thinking	11% a 40%
14 E	Conceitos / ideias - Metodologias de prototipagem - Sala invertida	11% a 40%
15 E	Apresentação T3: Prototipagem dos conceitos / ideias	0
16 E	Definição do melhor conceito / ideia em função Desejável; Factível; Viável - Design Thinking	41% a 60%
17 E	Prototipagem do conceito escolhido	0
18 E	Apresentação T4: protótipo do conceito	0
19 E	Devolutiva e projeto substitutivo	0
20 E	Devolutiva trabalho substitutivo	0
21 E	Encerramento do semestre	0
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		