

## PROGRAMA DE DISCIPLINA

<b>PERÍODO</b>	2º	<b>DISCIPLINA</b>	<b>Metodologia Aplicada ao Projeto de Design I</b>	
1º SEMESTRE [ ]		<b>PROFESSOR</b>	Maria Bernadete Teixeira(manhã e noite)/Raquel Canaan (manhã)/Flávio A.A.Nascimento(noite)	
2º SEMESTRE [ X ]		<b>CURSO</b>	Design Gráfico	
<b>ANO</b>	2017	<b>CARGA HORÁRIA</b>	32 h/a	<b>Nº DE VAGAS</b> 40
		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	[ X ] OBRIGATÓRIA	[ ] OPTATIVA

<b>EMENTA</b>	Planejamento, desenvolvimento e gestão das diferentes etapas de um projeto de produto. Aplicação do processo metodológico na análise e avaliação dos diferentes problemas, propondo alternativas demandadas pela cultura local, nacional e globalizada.
---------------	---

<b>OBJETIVO GERAL</b>	Apresentar ao aluno métodos e técnicas aplicadas aos diferentes níveis de necessidades de pesquisa, planejamento, concepção, desenvolvimento e acompanhamento de projetos de design.
-----------------------	--

<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<p>Oferecer fundamentos para a compreensão do processo de construção do conhecimento em design na perspectiva da interdependência entre teoria e prática;</p> <p>Introduzir a atividade projetual a partir dos aspectos técnicos, tecnológicos, culturais e produtivos, inerentes ao processo de design;</p> <p>Promover a discussão sobre as interferência dos diversos fatores do contexto na construção das diversas linguagens aplicáveis aos projetos.</p>
------------------------------	---

<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>	<p>UNIDADE I – Teoria do Conhecimento e Design</p> <p>1-A relação teoria e prática na Construção do Conhecimento</p> <p>2- A construção do Conhecimento e o processo de Design</p> <p>3- Alinhamento de Conceitos: design, processo, método, metodologia.</p> <p>4- Métodos aplicados ao design: linha evolutiva cronológica e cosmológica</p> <p>UNIDADE II- Design e Métodos</p> <p>1- Territórios do Design: entre o conhecimento e a ação</p> <p>2-Domínio dos fatos e dos significados</p> <p>3- Domínio dos conceitos e do projeto</p> <p>4- Fatores de Variabilidade</p>
------------------------------	---

<b>METODOLOGIA</b>	<p>Aulas expositivas o dialogadas e ilustradas por recursos áudio visuais diversos.</p> <p>Técnicas vivenciais e dinâmicas de grupo para melhor apreensão de conceitos.</p> <p>Reforço prático e recuperação paralela.</p> <p>Acompanhamento do desenvolvimento do aluno nas construções práticas</p>
--------------------	---

	em interação e com o aporte das terias pertinentes.
<b>RECURSOS DIDÁTICOS</b>	Projeção áudio-visual: micro-computador, projetor multimídia e caixas de som.
<b>PROCESSOS AVALIATIVOS</b>	<p>Atividades Desenvolvimento do conteúdo fornecido, estimulando o aluno a exercer seu senso crítico e analítico na análise de possibilidades metodológicas e aplicação de métodos adequados a cada situação de projeto.</p> <p>O aluno será avaliado pelo desenvolvimento do processo, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a participação e envolvimento nas aulas e atividades;</li> <li>- a capacidade de coletar, analisar, selecionar e manejar informações</li> <li>- a aplicação adequada das informações nos trabalhos e atividades;</li> <li>- a defesa e coerência das apresentações .</li> </ul>
<b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- BAXTER, Mike. Projeto do Produto, guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 1998.</li> <li>- SUDJIC, Deyan. A linguagem das coisas. Rio de Janeiro : Intrínseca, 2010.</li> <li>- BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo : E. Blucher, 2006.</li> </ul>
<b>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- NORMAN, Donald A. Design emocional : por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro : Rocco, 2008.</li> <li>- BONSIÉPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2011.</li> <li>- FORTY, Adrian. Objetos de desejo : design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac &amp; Naify, 2007.</li> <li>- Grant David. Cultura &amp; consumo : novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo. Rio de Janeiro: Mauad, 2010.</li> <li>- FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico. Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006.</li> <li>- CALDAS, Dario. Observatório de sinais: teoria e prática da pesquisa de tendências. 2. ed. Rio de Janeiro: Senac-Rio, 2006.</li> <li>- MORACE, Francesco. Consumo autoral: as gerações como empresas criativas. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.</li> </ul>

**Professor Responsável:** Maria Bernadete dos Santos Teixeira