



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS ESCOLA DE DESIGN**

**>> PROGRAMA DE DISCIPLINA**

<b>PERÍODO</b>	1º	<b>DISCIPLINA</b>	Processos de Criação 1	
1º SEMESTRE [ x ]		<b>PROFESSOR</b>	Adriano Mol / Flávio Nascimento	
2º SEMESTRE [ ]		<b>CURSO</b>	Design de Ambientes	
<b>ANO</b>	2018	<b>CARGA HORÁRIA</b>	64h	<b>Nº DE VAGAS</b> 40
		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	[ x ] OBRIGATÓRIA	[ ] OPTATIVA

<b>EMENTA</b>	Desenvolvimento do raciocínio e da criatividade através de técnicas de análise de problemas, integrando a lógica com a sensibilidade.
---------------	---

<b>OBJETIVO GERAL</b>	Introduzir e estimular o aluno no desenvolvimento das atitudes e posturas individuais e coletivas, necessárias à uma prática profissional criativa.
-----------------------	---

<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aplicar a metodologia C.P.S. [Creative Problem Solving] originalmente estruturada por Alex Osborn e Sidney Parnes</li><li>- Analisar conceitos e definições de criatividade formulados pelos autores indicados na bibliografia.</li><li>- Introduzir o uso de ferramentas auxiliares do processo criativo no desenvolvimento das soluções projetuais em busca de uma inovação coerente e pertinente.</li><li>- Vislumbrar a diversidade de estilos pessoais dentro de equipes de trabalho [Team Building], assim como vivenciar a característica multidisciplinar de nossas atuações.</li></ul>
------------------------------	---

<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Unidade 1: Método C.P.S.(Creative Problem Solving) de Alex Osborn E Sidney Parnes.</b><ul style="list-style-type: none"><li><b>Tópico 1:</b> O "efeito jacaré" de Bob Eckert e Jonathan Vehar</li><li><b>Tópico 2:</b> Introdução ao método C.P.S.</li><li><b>Tópico 3:</b> Divergência e Convergência</li><li><b>Tópico 4:</b> Fórmula de Ruth Noller</li><li><b>Tópico 5:</b> C.P.S. – O.F.P.I.S.A</li><li><b>Tópico 6:</b> Perfis individuais – Myers/ Briggs Perfis individuais – Dr. Min Basadur, PhD.</li></ul></li><li>• <b>Unidade 2: Ferramentas Auxiliares do processo criativo</b><ul style="list-style-type: none"><li><b>Tópico 1:</b> Brainstorming</li><li><b>Tópico 2:</b> Associação Forçada</li><li><b>Tópico 3:</b> Estímulos Aleatórios</li><li><b>Tópico 4:</b> S.C.A.M.P.E.R. / M.E.S.C.R.A.I.</li></ul></li><li>• <b>Unidade 3: Projetos em grandes equipes</b><ul style="list-style-type: none"><li><b>Tópico 1:</b> Ponto de Ruptura e Transformação de George Land</li><li><b>Tópico 2:</b> Planejamento, desenvolvimento e controle de todas as etapas do projeto</li></ul></li></ul>
------------------------------	---

	<b>Tópico 3:</b> Avaliação compartilhada
--	--

<b>PROCESSOS METODOLÓGICOS</b>	Aulas expositivas presenciais, ilustradas por recursos áudio visuais diversos. Técnicas vivenciais e dinâmicas de grupo para melhor apreensão de conceitos. Reforço prático e ilustrativo. Seminários e estudos de textos. Acompanhamento do desenvolvimento do aluno nas construções práticas e teóricas.
--------------------------------	---

<b>RECURSOS DIDÁTICOS</b>	Projeção audiovisual: computador, projetor multimídia e caixas de som.
---------------------------	--

<b>PROCESSOS AVALIATIVOS</b>	<p><b>Projeto 1: Associação Forçada</b> Valor: 30 Pontos [50% da nota é constituída pela nota dos professores e os demais 50% pelos alunos]. A definição dos critérios são feitos em comum acordo com os alunos por se tratar de uma avaliação compartilhada. Geralmente são os critérios são: Criatividade, Adequação e Acabamento.</p> <p><b>Projeto 2: Avaliação Compartilhada</b> Processo avaliativo no qual os alunos avaliam o desenvolvimento da equipe no projeto final. Valor: 30 pontos [50% da nota é constituída pela nota dos professores e os demais 50% de uma avaliação compartilhada. Geralmente os critérios são: Criatividade, Participação, Envolvimento e Pontualidade.</p> <p><b>Projeto Final: Projeto a partir da temática de sustentabilidade no qual todos os alunos compõem uma grande equipe.</b> Todos os aspectos que envolvem o projeto [tais como tema, objetivos, justificativa, características, desenvolvimento da equipe e apresentação] são definidos pela turma. Valor: 40 pontos O aluno será avaliado pela pontualidade, participação e envolvimento nas aulas e conseqüentemente no projeto, por sua capacidade de coletar, selecionar e manejar informações. E ainda, pela qualidade e relevância do projeto, a apresentação oral e relatório do projeto.</p>
------------------------------	--

<b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</b>	<p>DE MASI, Domênico (Org.). A Emoção e a regra: <b>A emoção e a regra:</b> os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950. Rio de Janeiro : José Olympio, 2007. 419p.</p> <p>VON OECH, Roger. <b>Um "Toc" na Cuca:</b> técnicas para quem quer ter mais criatividade na vida. 10. ed. São Paulo: Cultura ED. Ass. Ltda, 1995. 153p.</p>
----------------------------	--

<b>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</b>	<p>DE MASI, Domênico. <b>O ócio criativo:</b> entrevista a Maria Serena Palieri. Rio de Janeiro: Sextante, 2000. 336 p.</p> <p>DUAILIBI, Roberto; SIMONSEN JUNIOR, Harry. <b>Criatividade &amp; Marketing.</b> Nova ed. São Paulo: Markon Books, 2000. 137 p.</p> <p>GALVÃO, Marcelo. <b>Criativa mente.</b> 2. ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 1999. 174 p.</p> <p>KNELLER, George F. <b>Arte e Ciência da Criatividade.</b> 8.ed. São Paulo: IBRASA, 1985. 121 p. (Biblioteca êxito; 25).</p> <p>NAKAO, Jum. <b>A costura do invisível.</b> São Paulo: Senac São Paulo, 2005. 200 p.</p> <p>VON OECH, Roger. <b>Um chute na rotina.</b> São Paulo: Cultura, 1994. 157 p.</p>
----------------------------------	---

<b>Professor Responsável:</b> Adriano Mol / Flávio Nascimento
---