

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	3º	DISCIPLINA	METODOLOGIA APLICADA AO PROJETO DE DESIGN I		
1º SEMESTRE []		PROFESSOR	Maria Bernadete Santos Teixeira		
2º SEMESTRE [X]		CURSO	Design de Ambientes		
ANO	2018	CARGA HORÁRIA	32 h/a	Nº DE VAGAS	40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA	

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

OBJETIVO GERAL	Conhecer métodos e técnicas aplicadas aos diferentes níveis de necessidades de pesquisa, planejamento, concepção, desenvolvimento e acompanhamento de projetos de design.
-----------------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<p>Compreender o processo de construção do conhecimento em design na perspectiva da interdependência da teoria com a prática;</p> <p>Desenvolver a atividade projetual a partir dos aspectos técnicos, tecnológicos, culturais e produtivos, inerentes ao processo de design;</p> <p>Avaliar as interferências dos diversos fatores do contexto na construção das diversas linguagens aplicáveis aos projetos.</p>
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<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>
------------------------------	---

<p>PROCESSOS METODOLÓGICOS</p>	<p>Aulas expositivas ou 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 em interação e com o aporte das teorias pertinentes.</p>
---------------------------------------	---

<p>RECURSOS DIDÁTICOS</p>	<p>Projeção áudio-visual: micro-computador, projetor multimídia e caixas de som.</p>
----------------------------------	--

<p>PROCESSOS AVALIATIVOS</p>	<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"> - a participação e envolvimento nas aulas e atividades; - a capacidade de coletar, analisar, selecionar e manejar informações - a aplicação adequada das informações nos trabalhos e atividades; - a defesa e coerência das apresentações.
-------------------------------------	---

<p>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - BAXTER, Mike. Projeto do Produto, guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blucher, 1998. - SUDJIC, Deyan. A linguagem das coisas. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010. - BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: E. Blucher, 2006.
-----------------------------------	---

<p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p>	<ul style="list-style-type: none"> - NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008. - BONSIPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2011. - FORTY, Adrian. Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac & Naify, 2007. - Grant David. Cultura & consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo. Rio de Janeiro: Mauad, 2010. - FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico. Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006. - CALDAS, Dario. Observatório de sinais: teoria e prática da pesquisa de tendências. 2. ed. Rio de Janeiro: Senac-Rio, 2006. - MORACE, Francesco. Consumo autoral: as gerações como empresas criativas. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.
---	--

Professora Responsável: Maria Bernadete dos Santos Teixeira