

## PROGRAMA DE DISCIPLINA

<b>PERÍODO</b>	8°	<b>DISCIPLINA</b>	<b>MATERIAIS E PROCESSOS DE PRODUÇÃO V</b>	
1° SEMESTRE [ ]		<b>PROFESSOR</b>	Heloisa Nazaré dos Santos	
2° SEMESTRE [x]		<b>CURSO</b>	Design de Produto	
<b>ANO</b>	<b>2017</b>	<b>CARGA HORÁRIA</b>	64 h/a	<b>N° DE VAGAS</b> 40
		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	[X] OBRIGATÓRIA	[ ] OPTATIVA

<b>EMENTA</b>	Estudo e aplicação dos materiais, dos processos produtivos e dos aspectos pertinentes ao planejamento e gerenciamento da produção.
---------------	--

<b>OBJETIVO GERAL</b>	Conhecer os procedimentos e recursos técnicos empregados na produção de modelos e protótipos em design, como linguagem de auxílio na concepção, desenvolvimento e apresentação de produtos.
-----------------------	---

<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compreender as diversas técnicas utilizadas na concepção e desenvolvimento de produtos, quanto à configuração inicial, validação da forma e apresentação física;</li> <li>- Adquirir a capacidade de conceber e expressar plástica e tridimensionalmente a forma proposta no Design de produtos;</li> <li>- Adquirir conhecimentos fundamentais de caracterização de materiais e processos aplicados em projetos de produto;</li> <li>- Identificar e caracterizar materiais e processos aplicados em projetos de produtos;</li> <li>- Identificar as questões inerentes ao conforto em projetos de produtos;</li> <li>- Buscar a integração do binômio teoria-prática mediante o exercício do planejamento e da implantação de um projeto - produto;</li> <li>- Congregar talentos, aproveitando as habilidades e competências de cada sujeito no contexto de equipe;</li> <li>- Adotar como princípio o papel ativo dos estudantes na construção do conhecimento;</li> <li>- Compreender o problema projetual do design em diversos segmentos industriais e identificar tecnologias que apresentam soluções para a produção segundo os princípios de tecnologia sustentável.</li> <li>- Desenvolver projetos economicamente viáveis a partir de peças de reuso ou reciclagem derivadas na desmontagem, de acordo com o ciclo de vida dos produtos, prevendo critérios ecológicos do início ao fim da sua vida útil.</li> </ul>
------------------------------	---

<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A pesquisa de produto e sua finalidade, tipos de pesquisa, planejamento, objetivos, esquematização, recursos, cronograma, ciclo de vida de uma macrotendência. Fontes de pesquisa, materiais, formas.</li> <li>2. O processo de transformação de dados das pesquisas (mercado, público alvo e macrotendências), em produtos. Concepção do conceito. Aplicação do memorial descritivo. Geração e análise de alternativas.</li> <li>3. Aplicação dos conceitos de coleção em produtos.</li> <li>4. Os Modelos e Protótipos: Características e finalidades no desenvolvimento de produtos em Design.</li> <li>5. Processos e técnicas para obtenção de Modelos: características e finalidades.</li> <li>6. Adequação de produtos existentes as novas condições do mercado, às transformações tecnológicas e ao usuário.</li> <li>7. Propostas de soluções de projeto com foco na sustentabilidade ambiental.</li> <li>8. Promover o Design, entendendo-o como um processo centrado nos seres humanos e no contexto sociocultural.</li> </ol>
------------------------------	---

<b>PROCESSOS METODOLÓGICOS</b>	<p>Exercícios com detalhes construtivos com foco no projeto individual de cada aluno, tarefas técnicas com a utilização de multimídia, roteiros impressos contendo: desenhos interpretativos, detalhes formais e justificativas. Todos os alunos, ainda que com propostas diferentes, realizarão seus modelos numa ordem crescente de dificuldade, observando e controlando a qualidade do modelo ao longo do período.</p>
--------------------------------	--

<b>RECURSOS DIDÁTICOS</b>	<p>Projeção áudio visual com projetor multimídia;</p>
---------------------------	---

<b>PROCESSOS AVALIATIVOS</b>	<p>O processo avaliativo se dá a partir de exercícios projetuais e/ou trabalhos de pesquisa, a critério do professor.</p> <p><b>Distribuição dos pontos:</b>  1º Nota = 30 pontos  2º Nota = 30 pontos  3ª Nota = 40 pontos</p>
------------------------------	---

<b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</b>	<p>BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed., rev. São Paulo: Edgard Blucher, 2005. 260 p. ISBN 9788521202655.</p> <p>CALDAS, Dario. Observatório de Sinais. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Senac, 2004.</p> <p>TREMPTON, Dóris. Inventando Moda. Campinas: Empório do Livro, 2003.</p>
----------------------------	--

<b>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</b>	<p>DIAS, Regina Alvares; GONTIJO, Leila do Amaral. Método para a seleção de materiais centrado nos usuários In: Metodo =: method. Barbacena : EdUEMG, 2011. p. 117-31</p> <p>LEFTERI, Chris. Como se Faz: 82 Técnicas de Fabricação para Design de Produtos. 1. ed. São Paulo: E. Blucher, 2010. 240 p. ISBN: 9788521205067.</p> <p>MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade: Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008.</p> <p>RICHARD SORGER, JENNY UDALE. Fundamentos de Design de Moda. Ed Bookman, São Paulo, 2009. SEIVEWRIGHT, S. Fundamentos de Design de Moda – Pesquisa e Design. São Paulo. Editora Bookman, 2009.</p>
----------------------------------	---

<b>Professor Responsável:</b> Heloisa Nazaré dos Santos
---