

**PROGRAMA DE DISCIPLINA**

<b>PERÍODO</b>	3°	<b>DISCIPLINA</b>	<b>PRÁTICA PROJETUAL I</b>	
1° SEMESTRE [ X ]		<b>PROFESSOR</b>	Igor Goulart Toscano Rios e Pedro Henrique Pereira Nascimento	
2° SEMESTRE [ ]		<b>CURSO</b>	Design de Produto	
<b>ANO</b>	2017	<b>CARGA HORÁRIA</b>	32h/a	<b>N° DE VAGAS</b> 40
		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	[ X ] OBRIGATÓRIA	[ ] OPTATIVA

<b>EMENTA</b>	Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas.
---------------	---

<b>OBJETIVO GERAL</b>	A disciplina Prática Projetual I tem papel fundamental na formação do profissional de design. Propõe através de conteúdos introdutórios que contemplem a contextualização da atividade projetual e todos seus pressupostos teóricos, juntamente com a prática dos primeiros exercícios de projeto com a aplicação de métodos específicos de planejamento e desenvolvimento, além de preparar o aluno para as demais disciplinas de prática projetual.
-----------------------	---

<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	Introdução da teoria e prática de projetos de design, a partir da aplicação de métodos específicos de projeto, que possibilite aos alunos compreender os elementos necessários ao desenvolvimento de um produto a partir da abordagem do design como atividade sistêmica, buscando soluções diferenciadas e inovadoras para problemas propostos. A disciplina se propõe a promover a iniciação de projetos de design incorporando as características, atributos e fatores determinantes de um produto e seus diferentes aspectos e requisitos, dentre eles: estéticos, funcionais, simbólicos, ergonômicos, culturais, usabilidade, elementos estruturais, procedimentos fabris, etc.
------------------------------	---

<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>	<p>Métodos de Design aplicados às atividades de planejamento e desenvolvimento de projetos de produtos com diferentes graus de complexidade tecnológica.</p> <p>Exercícios projetuais contemplando temas que estejam em consonância com as demandas de diferentes segmentos industriais, como setores moveleiro, metalomecânico, embalagens, eletroeletrônico, etc.</p> <p>Exercícios projetuais com ênfase nos fatores de usabilidade, comunicação e estética, produção, mercado e gestão do processo de design.</p> <p>Planejamento e execução de pesquisas para coleta e seleção de informações relevantes para a estruturação do <i>briefing</i> do projeto. Desenvolvimento do projeto em função dos fatores e requisitos condicionantes.</p> <p>Verificações finais através de documentação técnica, modelos bi e tridimensionais.</p>
------------------------------	--

<b>PROCESSOS METODOLÓGICOS</b>	<p>Aulas expositivas teóricas com o apoio de imagens, textos e vídeos, trabalhos práticos orientados em sala de aula pelo professor, discussões e trabalho prático.</p> <p>A disciplina prevê a introdução do aluno aos métodos e etapas de desenvolvimento de produtos pela ótica de design de forma crescente quanto à complexidade da atividade.</p> <p>Na primeira etapa são trabalhados exercícios curtos com objetivos específicos de desenvolvimento de habilidades específicas das etapas de um projeto de design por meio de atividades práticas. Dentre essas habilidades estão planejamento, uso racional de recursos (materiais, processos, etc.), entendimento de público-alvo, conceituação, geração de alternativas e apresentação de projeto.</p> <p>Na segunda etapa a proposta é desenvolver um projeto que une as habilidades trabalhadas nos exercícios da etapa anterior em um projeto completo com um nível de complexidade maior</p>
--------------------------------	---

	<p>com o objetivo de desenvolver a habilidade do aluno em integrar e gerenciar todas as etapas do processo de desenvolvimento de um projeto de design.</p> <p>A terceira etapa contempla o desenvolvimento de um projeto onde também são trabalhadas todas as etapas do processo de desenvolvimento através da metodologia de design, mas com uma complexidade maior para preparar o aluno para a transição para a disciplina de Prática Projetual II.</p>
--	--

<b>RECURSOS DIDÁTICOS</b>	Equipamentos Multimídia.
---------------------------	--------------------------

<p><b>PROCESSOS AVALIATIVOS</b> Enunciar e explicar resumidamente as atividades que serão realizadas pelos alunos, com indicação de pontuação.</p>	<p><b>Atividades propostas:</b></p> <p>Para a primeira etapa são previstos três exercícios com foco específico em etapas de planejamento.</p> <p>O primeiro exercício projetual trata do entendimento do objetivo de um produto. A proposta é que os alunos desenvolvam uma embalagem para um ovo cru que será jogado do segundo andar usando apenas cartonagens diversas com os processos de corte, dobra e encaixe. O propósito do exercício é que o aluno desenvolva visão crítica quanto à relação objetivo do produto com as soluções desenvolvidas após o teste</p> <p>O segundo exercício da etapa tem como foco planejamento e uso racional de recursos (materiais e processos) em que o aluno deve enviar via Correios um conjunto de produtos selecionados pelos professores.</p> <p>O terceiro exercício projetual visa o entendimento do que é conceito e a materialização dele em um produto. Nessa atividade os alunos devem pesquisar a vida e a obra de cineastas designados pelos professores, entender seus respectivos conceitos e desenvolver um produto que sintetize as características do tema.</p> <p>A segunda etapa consiste no desenvolvimento de um projeto que contemple as habilidades desenvolvidas na primeira etapa aumentando a complexidade pela inserção de aspectos de uso e ergonomia. A proposta da atividade é a partir de uma ação em um ambiente doméstico (ex.: limpar banheiro) o aluno desenvolva um produto que busque solucionar problemas encontrados em ferramentas de análise de produtos já comercializados para exercer a ação relacionada.</p> <p>A terceira etapa da disciplina consiste na simulação em sala do atendimento de um briefing proposto por concurso para que o aluno possa trabalhar as habilidades desenvolvidas nas etapas anteriores. Em 2017 foi usado como referencia o concurso da Tok&amp;Stok para o desenvolvimento do projeto final e cobradas as habilidades desenvolvidas na disciplina Prática Projetual I que estavam de acordo com as diretrizes do concurso.</p> <p>Em todas as atividades os alunos apresentam seus respectivos projetos por meio oral e/ou relatórios para desenvolver essas habilidades que serão formas de apresentação dos trabalhos das Práticas Projetuais subsequentes.</p> <p><b>Distribuição dos pontos:</b> <b>1º Nota = 1ª Etapa = 30 pontos</b></p>
--	--

	<p><b>2º Nota = 2ª Etapa = 30 pontos</b></p> <p><b>3ª Nota = Etapa Final = 40 pontos.</b></p>
--	---

<b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</b>	<p>BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto:</b> guia prático para o design de novos produtos. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011. 342 p.</p> <p>LÖBACH, Bernd. <b>Design industrial:</b> bases para a configuração de produtos industriais. São Paulo: E. Blucher, 2001. 206 p.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <b>Design, cultura e sociedade.</b> São Paulo: Blücher, 2011. 270 p.</p>
----------------------------	---

<b>SITES RECOMENDADOS</b>	<p><a href="http://www.icsid.org/">http://www.icsid.org/</a></p> <p><a href="http://www.centrodedesign.org.br/">http://www.centrodedesign.org.br/</a></p> <p><a href="http://www.cspd.com.br/">http://www.cspd.com.br/</a></p> <p><a href="http://www.cpd.pt/">http://www.cpd.pt/</a></p> <p><a href="http://www.designbrasil.org.br/portal/index.jhtml">http://www.designbrasil.org.br/portal/index.jhtml</a></p> <p><a href="http://www.ideo.com/">http://www.ideo.com/</a></p> <p><a href="http://www.braun.com/de.html">http://www.braun.com/de.html</a></p>
---------------------------	--

**Professores Responsáveis:** Igor Goulart Toscano Rios e Pedro Henrique Pereira Nascimento