

## PROGRAMA DE DISCIPLINA

<b>PERÍODO</b>	8º	<b>DISCIPLINA</b>	<b>PROJETO DE GRADUAÇÃO</b>		
1º SEMESTRE [ ]		<b>PROFESSOR</b>	MARCOS BREDER / ANA LUIZA CERQUEIRA		
2º SEMESTRE [X]		<b>CURSO</b>	DESIGN DE PRODUTOS		
<b>ANO</b>	2017	<b>CARGA HORÁRIA</b>	128h	<b>Nº DE VAGAS</b>	40
		<b>CLASSIFICAÇÃO</b>	[X] OBRIGATÓRIA	[ ] OPTATIVA	

<b>EMENTA</b>	Desenvolvimento de Projeto final de curso, com tema livre, sob orientação de um professor e submetido a avaliação de banca de professores para aprovação final.
---------------	---

<b>OBJETIVO GERAL</b>	Promover a avaliação da capacidade e competência do aluno para a reflexão sobre o design ou para a solução de problemas de projeto levando em consideração todos os aspectos que envolvem o problema, sejam aqueles inerentes ao projeto bem como aqueles de ordem subjetiva.
-----------------------	---

<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	Favorecer o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso nas seguintes modalidades: ■ Monografia; ■ Projeto de Produto de caráter comercial; ■ Projeto de Produto de caráter experimental.
------------------------------	---

<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Acompanhar o desenvolvimento do aluno e do projeto;</li> <li>■ Encaminhar à coordenação da disciplina: a) a ficha "Controle de Frequência", mensalmente; b) as fichas das avaliações, após cada avaliação; c) a "Ata da banca de apresentação", após a terceira avaliação;</li> <li>■ Participar intensa e ativamente do processo de planejamento e desenvolvimento do projeto. Caberá ao orientador definir com o aluno a metodologia de trabalho, os métodos, as etapas a serem cumpridas e ferramentas a serem utilizadas;</li> <li>■ Incentivar e cobrar do aluno, no caso de projetos comerciais ou experimentais, a utilização de suportes de representação bidimensional (desenhos) e tridimensional (modelos) ao longo do desenvolvimento do projeto;</li> <li>■ Incentivar e cobrar do aluno, no caso de projetos monográficos, a adoção das normas corretas de apresentação do trabalho;</li> <li>■ Liberar ou não o aluno para a apresentação final (terceira avaliação), conforme formulário próprio;</li> <li>■ Solicitar à coordenação do curso, caso necessário, certificado para formalizar a participação, no projeto, de consultores técnicos externos.</li> </ul>
------------------------------	---

<b>PROCESSOS METODOLÓGICOS</b>	Acompanhamento presencial entre orientadores e alunos, prescrevendo ao aluno as etapas para o desenvolvimento do produto e/ou monografia.
--------------------------------	---

<b>RECURSOS DIDÁTICOS</b>	Recursos de áudio visual de acordo com as necessidades do professor. Aulas presenciais entre orientador e aluno.
---------------------------	--

<b>PROCESSOS AVALIATIVOS</b>	1a Avaliação – Banca de qualificação – 30 pontos 2a Avaliação – Professor Orientador – 30 pontos 3a Avaliação – Banca final – 40 pontos
------------------------------	---

<b>BIBLIOGRAFIA BÁSICA</b>	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do desenho industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. LOBACH, Bernard. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
----------------------------	---

<b>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</b>	BERNARD, Y. A função gestor de produto. Lisboa: Cetop, 1993. DEBELAK, D. Lance seu produto no mercado. São Paulo: Makron, 1999. GURGEL, F. A. Administração do produto. São Paulo: Atlas, 2001. MATTAR, F.N. e SANTOS, D. G. Gerência de Produtos. São Paulo: Atlas 1999. AMARAL, Daniel Capaldo [et al]. Gestão de desenvolvimento de produtos: uma referência para a melhoria do processo. São Paulo: Saraiva, 2006. <i>MINTZBERG, Henry; AHLSTRAND, Bruce; LAMPEL, Joseph. Safari de Estratégia. São Paulo. Bookmam, 1999</i> <i>MINTZBERG, Henry; QUINN, James Briam. Processo da Estratégia. São Paulo. Bookmam, 2006</i> <i>PARASURAMAN, A. &amp; COLBY, Charles L. Marketing para Produtos inovadores. São Paulo. Bookman. 2002.</i> <i>HELLER Steven; TALARICO, Lita The Design Entrepreneur: Turning Graphic Design Into Goods That Sell. Ro ckpod, 2008.</i>
----------------------------------	--

<b>Professor Responsável:</b> Marcos Breder
---