

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	4°	DISCIPLINA	REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL I		
1° SEMESTRE []		PROFESSOR	Wadson Gomes Amorim		
2° SEMESTRE [X]		CURSO	Design de Produto		
ANO	2017	CARGA HORÁRIA	64 horas	N° DE VAGAS	40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA	

EMENTA	Desenvolvimento da visão espacial por meio de representação tridimensional, através da leitura e interpretação de projetos e experimentação prática de modelos.
---------------	---

OBJETIVO GERAL	Capacitar o aluno para compreensão e manejo de métodos e técnicas aplicados ao desenvolvimento de modelos e protótipos para representação tridimensional.
-----------------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none">• Estudar e praticar diferentes processos de representação tridimensional física;• Compreender os elementos necessários ao desenvolvimento de modelos e protótipos;• Qualificar para a pesquisa o uso adequado de materiais e técnicas para a representação tridimensional de produtos de design;• Desenvolver pesquisa de novos materiais para confecção de modelos;
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>Unidade 1. Representação tridimensional de aspectos de ordem subjetiva</p> <p>Tema: Design de Joias.</p> <p>Materiais: Atadura gessada, alginato, experimentações com materiais e técnicas diversas para construção de ornamentos corporais.</p> <p>Processos e técnicas: Cópias de partes do corpo, estudo anatômico e antropométrico, confecção de ornamentos corporais com técnica livre.</p> <p>Unidade 2. Do bi para o tridimensional</p> <p>Tema: Design de Iluminação.</p> <p>Materiais: Arame galvanizado, ferro de solda, solda de estanho, tinta esmalte sintético, componentes elétricos, placa de madeira, pregos.</p> <p>Processos e técnicas: Escultura estruturada em arame, pintura e acabamento de fios metálicos, montagem de componentes elétricos.</p> <p>Unidade 3. Escultura em bloco maciço</p> <p>Tema: Gift Design.</p> <p>Materiais: Bloco de gesso, formão, lima, lixas, lápis, placa de poliestireno, vaselina e concreto.</p> <p>Processos e técnicas: Escultura em gesso, vacuum forming, modelagem de concreto.</p> <p>Unidade 4. Escultura em massa plástica</p> <p>Tema: Design de móveis.</p>
------------------------------	--

	<p>Materiais: Massa epóxi, resina epóxi rígida fria, pigmento, silicone líquido, catalizadores, lixas, vaselina, cera em pasta, parafuso sem cabeça.</p> <p>Processos e técnicas: Modelagem em massa plástica, forma de silicone, modelo e acabamento em resina.</p> <p>Unidade 5. Escultura em papel</p> <p>Tema: Design de Brinquedos.</p> <p>Materiais: Papel paraná, papelão, tinta acrílica, parafusos, arruelas e porcas.</p> <p>Processos e técnicas: Construção de sistemas mecânicos (alavanca, roldana e engrenagens), corte, vinco e modelagem em papel.</p>
--	--

PROCESSOS METODOLÓGICOS	Aulas expositivas e atividades práticas dirigidas: Oral (explicativo), visual (observação) e procedimentos práticos de modelagem de produtos de design.
--------------------------------	--

RECURSOS DIDÁTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Projeção áudio visual com projetor multimídia e computador; • Material para execução de atividades práticas.
---------------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	<p>Durante o semestre serão desenvolvidos exercícios práticos de construção de modelos e protótipos que validarão o conhecimento apreendido em sala de aula.</p> <p>Distribuição dos pontos:</p> <p>Exercícios práticos:</p> <p>E1: Modelo anatômico e Joia Contemporânea -20 pontos</p> <p>E2: Luminária em arame - 10 pontos</p> <p>E3: Vaso de concreto – 15 pontos</p> <p>E4: Puxador de gavetas – 15 pontos</p> <p>Trabalho Final:</p> <p>Projeto de brinquedo infantil de papel com sistemas mecânicos – 40 pontos</p> <p>1º Nota = E1 + E2 = 30 pontos</p> <p>2º Nota = Seminário = 30 pontos</p> <p>3ª Nota = Trabalho Final = 40 pontos</p>
------------------------------	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>KURABAYASHI, Susumu. Making Interior Models. Tokyo: Graphic-Sha, 1994.</p> <p>LEFTERI, Chris. Como se faz: 82 técnicas de fabricação para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2009.</p> <p>SHIMIZU, Yoshiham. Models and Prototypes. Tokyo: Graphic-Sha, 1994.</p>
----------------------------	---

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. 3 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1986.</p> <p>CODINA, Carles. A joalheria. Lisboa: Editorial Estampa, 2000.</p> <p>DESIGN MUSEUM. Como criar em iluminação. Belo Horizonte: Gutenberg, 2011.</p>
----------------------------------	---

IIDA, Itiro. Ergonomia: projeto e produção. 2 ed. São Paulo: Blucher, 2005.

KLIAUGA, Andréa M. Metalurgia básica para ourives – do metal à joia. São Paulo: Blucher, 2009.

LIMA, Marco Antônio M. Introdução aos Materiais e Processos para Designers. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2006.

MANZINI, Ezio. A matéria da invenção. Lisboa: Centro Português de Design, 1993.

NISKIER, Julio; MACINTYRE, Archibald J. Instalações Elétricas. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora S. A, 1996.

NORMAN, Donald A. Design emocional. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PENA, Elô. Modelagem: Modelos em Design. São Paulo: Catálise, 2002.

Professor Responsável: Wadson Gomes Amorim