

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	5°	DISCIPLINA	REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL II		
1° SEMESTRE [X]		PROFESSOR	Helcio Jacques de Almeida / Wadson Gomes Amorim		
2° SEMESTRE []		CURSO	Design de Produto		
ANO	2017	CARGA HORÁRIA	64 horas	N° DE VAGAS	40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA	

EMENTA	Compreensão das linguagens técnicas, dos sistemas de representação e códigos específicos na configuração do projeto. Desenvolvimento da capacidade de representação de formas e funções através de linguagens sistematizadas.
---------------	---

OBJETIVO GERAL	Utilização, de modo correto, do desenho projetivo e das normas técnicas como instrumento útil ao processo criativo buscando o desenvolvimento do raciocínio espacial, geométrico e técnico através dos principais sistemas de modelagem, projeção e de representação de projetos.
-----------------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Modelar e representar, de modo correto, peças e objetos evidenciando formas, dimensões, posições relativas, bem como o aspecto e o material a ser usado no desenvolvimento de projetos, com aplicação de normas técnicas, posturas e convenções, utilizando instrumentos próprios possibilitando a interação de conhecimento com outras áreas afins.
------------------------------	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>Unidade 1: Introdução</p> <ul style="list-style-type: none">• Conceito da modelagem tridimensional;• Apresentação do software de modelagem.• Planos de esboço• Relações dimensionais e geométricas do esboço• Ferramentas de esboço <p>Unidade 2: Modelagem tridimensional</p> <ul style="list-style-type: none">• Ferramentas de modelagem• Ferramentas de avaliação• Ferramentas de verificação <p>Unidade 3: Documentação técnica</p> <ul style="list-style-type: none">• Geração de desenhos• Aplicação do conhecimento de vistas e projeções• Montagens
------------------------------	--

PROCESSOS METODOLÓGICOS	Aulas expositivas e atividades práticas dirigidas: Oral (explicativo), visual (observação) e procedimentos práticos de modelagem 3D em ambiente digital.
--------------------------------	---

RECURSOS DIDÁTICOS	<ul style="list-style-type: none">• Projeção áudio visual com projetor multimídia e computador;• Laboratório de informática.
---------------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	<p>Primeira avaliação - 30 pontos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exercício extra classe - 10 pontos • Primeira prova - 20 pontos <p>Segunda avaliação - 30 pontos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exercício em classe 10 pontos • Segunda prova 20 pontos <p>Terceira avaliação - 40 pontos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exercício em sala de aula - 10 pontos • Terceira avaliação 30 pontos <p>Nota final (NF):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primeira aval + Segunda Aval + Terceira aval = 100 pontos <p>Recuperação Para alunos que obtiveram pelo menos 50% dos pontos.</p>
----------------------------------	---

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<p>ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. Coletânea de Normas para Desenho Técnico. São Paulo: Ed. ABNT, 1999.</p> <p>SHIMIZU, Yoshiham. Models and Prototypes. Tokyo: Graphic-Sha, 1994.</p> <p>PROVENZA, Francisco. Projetista de Máquinas. São Paulo: Protec, 1997.</p>
--------------------------------	--

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<p>LEFTERI, Chris. Como se faz: 82 técnicas de fabricação para design de produtos. São Paulo: Blucher, 2009.</p> <p>LIMA, Marco Antônio M. Introdução aos Materiais e Processos para Designers. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2006.</p> <p>MANZINI, Ezio. A matéria da invenção. Lisboa: Centro Português de Design, 1993.</p> <p>PENA, Elô. Modelagem: Modelos em Design. São Paulo: Catálise, 2002.</p>
--------------------------------------	--

<p>Professor Responsável: Helcio Jacques de Almeida</p>
--