

PROGRAMA DE DISCIPLINA

PERÍODO	3º	DISCIPLINA	Metodologia Aplicada ao Projeto de Design II	
1º SEMESTRE [X]		PROFESSOR	Maria Bernadete dos Santos Teixeira	
2º SEMESTRE []		CURSO	Design Gráfico	
ANO	2017	CARGA HORÁRIA	32 h/a	Nº DE VAGAS 40
		CLASSIFICAÇÃO	[X] OBRIGATÓRIA	[] OPTATIVA

EMENTA	Planejamento, desenvolvimento e gestão das diferentes etapas de um projeto de produto. Aplicação do processo metodológico na análise e avaliação dos diferentes problemas, propondo alternativas demandadas pela cultura local, nacional e globalizada.
---------------	---

OBJETIVO GERAL	Oferecer ao aluno o conhecimento de técnicas de determinação de necessidades de pesquisa e levantamento de dados, identificação de meios, materiais e instrumentos para definição, planejamento, acompanhamento e desenvolvimento do projeto.
-----------------------	---

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<p>Oferecer fundamentos para a compreensão dos métodos mais adequados aplicados aos diferentes domínios do design;</p> <p>Ampliar a percepção do aluno quanto à importância de identificar e selecionar os métodos adequados desde o planejamento do projeto.</p> <p>Ampliar a discussão sobre as muitas variáveis do contexto de produção (recursos técnicos produtivos) e uso (demandas do usuário) de um produto no planejamento e desenvolvimento do projeto.</p>
------------------------------	---

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	<p>UNIDADE I- DESIGN EM UM CENÁRIO COMPLEXO</p> <p>1-Diferentes cenários e interdependência de variáveis 2- Métodos aplicados aos diferentes domínios do projeto</p> <p>UNIDADE II-OS DESAFIOS DA COMPLEXIDADE</p> <p>1-As múltiplas competências e o projeto 2- Projeto integrado e áreas de interface 3- Métodos de trabalho em equipe 4- A gestão do Projeto</p>
------------------------------	---

METODOLOGIA	Aulas expositivas presenciais, ilustradas por recursos áudio visuais diversos. Técnicas vivenciais e dinâmicas de grupo para melhor apreensão de conceitos. Reforço prático e ilustrativo. Apresentação de ex-alunos convidados. Acompanhamento do desenvolvimento do aluno nas construções práticas e teóricas.
--------------------	--

RECURSOS DIDÁTICOS	Projeção áudio-visual: micro-computador, projetor multimídia e caixas de som.
---------------------------	---

PROCESSOS AVALIATIVOS	<p>Atividades Avaliativas</p> <p>Aplicação dos conteúdos fornecidos em diferentes atividades, a fim estimular o aluno no exercício e desenvolvimento do seu senso crítico e analítico na análise e aplicação de métodos e ferramentas adequadas a cada situação de projeto.</p> <p>Critérios de Avaliação</p> <p>O aluno será avaliado pelo desenvolvimento do processo, considerando:</p> <ul style="list-style-type: none"> a participação e envolvimento nas aulas e atividades; a capacidade de coletar, analisar, selecionar e manejar informações a aplicação adequada das informações nos trabalhos e atividades; a defesa e coerência das apresentações . <p>Valoração</p> <p>Atividade 1 = 30 pontos – 1ª Nota</p> <p>Atividade 2 = 30 pontos – 2ª Nota</p> <p>Atividade 3 = 40 pontos – Nota Final</p>
----------------------------------	--

BIBLIOGRAFIA BÁSICA	<ul style="list-style-type: none"> - BAXTER, Mike. Projeto do Produto, guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 1998 - BONSIEPE, Gui. Teoria Y Practica del diseño industrial. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1978 - BÜRDEK, Bernhad E. Diseño. Historia, teoria y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili, 1994
--------------------------------	---

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	<ul style="list-style-type: none"> - ADG. O Valor do Design, Guia ADG de Prática Profissional do Designer Gráfico. São Paulo: 2003 - ADG. Design Gráfico Caso a Caso, Como o Designer faz design. São Paulo: 2000 - DUAILIBI, Roberto; SIMONSEN, Harry. Criatividade & Marketing. São Paulo: Markon Books, 2000 - de MASI, Domenico. A emoção e a regra: os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1999 - de MASI, Domenico. O ócio criativo. São Paulo: Cultura ED. Sextante. Ltda, 2000. - FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico. Uma metodologia criativa. São Paulo: Edições Rosari, 2006
--------------------------------------	---

Professor Responsável: Bernadete Teixeira