



PLANO DE ENSINO

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso / Núcleo Temático: DESIGN	Núcleo Temático: O Homem e a Contemporaneidade	
Disciplina: PROJETO 1	Código da disciplina: ENEX01499	
Professor(es): Carlos Marcelo Teixeira Eliana Zaroni Grace Kishimoto Luís Alexandre F. Ogasawara Marcelo Silva Oliveira Marilia Malzoni	DRT: 1096378 1039600 1122059 1122067 1094613 1118412	Etapa: 1ª
Carga Horária: 8 h/ aulas semanais	(X) Sala de aula (X) Laboratório	Semestre Letivo: 1º / 2018
EMENTA DO EIXO TEMÁTICO: O HOMEM E A CONTEMPORANEIDADE Compreensão da permanência da História como elemento fundamental do projeto, que permite o questionamento do consumismo e a compreensão de suas determinações. Exame das questões colocadas pela redução do Homem à dimensão de consumidor. Exame do papel ordenador das ideologias e da fragmentação que decorre da sua ausência, na atualidade. Reflexão sobre a naturalização dos elementos de dominação e a consequente aceitação difusa do mercado e da competição como únicos horizontes possíveis. Reflexão sobre a relação entre humanismo e design e a possibilidade de um futuro humanista para o design.		
EMENTA: Reflexão sobre o papel do design na contemporaneidade. Estudo das metodologias operacionais de projeto, com ênfase nas cartesianas e nas de caráter artístico. Desenvolvimento das habilidades básicas para o exercício de projeto: técnicas de observação, raciocínio visual, diagnóstico e proposição, representação e expressão formal. Análise de projetos conduzindo à criação de repertório crítico. Vivência do processo de projeto: planejamento, problematização, pesquisa, conceituação, experimentação, configuração, meios de produção, avaliação, documentação e apresentação.		



OBJETIVOS		
FATOS E CONCEITOS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDES, NORMAS E VALORES
Conhecer os variados escopos da atividade do designer na contemporaneidade com o intuito de ser capaz de olhar para situações de vida e identificar problemas passíveis de serem mitigados por proposições de Design.	Elaborar soluções criativas para os problemas identificados. Construir protótipos, testar sua eficácia, analisar os resultados com vistas à uma experiência de aprendizado significativo.	Vivenciar situações de projeto de modo a tornar consciente a necessidade de uma atitude proativa e investigativa teórico-prática e apropriar-se da maneira de pensar e agir do designer.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO O eixo temático: O Homem e a Contemporaneidade orienta a componente curricular de Projeto I que, por sua vez, faz convergir as atividades das demais componentes alocadas na 1ª etapa. Os temas, assuntos e conceitos a serem abordados contemplarão a dimensão teórica e prática da atividade projetual e alimentarão as quatro atividades que compõem esta Componente Curricular: Metodologia operacional de projeto, Prática Projetual, Meios de expressão e Meios de produção.		
METODOLOGIA A natureza da Componente Curricular Projeto I denomina-se Estúdio o que caracteriza um momento de encontro para a realização e estímulo das mais diversas práticas, não restritas necessariamente apenas à sala e horário de aula. O uso das bibliotecas e laboratórios, bem como o contato com outros professores e profissionais será valorizado tirando-se o máximo de proveito da Universidade, exigindo do aluno postura pró-ativa de modo a exercer plenamente o protagonismo estudantil em um ambiente de cooperação onde o trabalho em grupo será incentivado intercalando momentos de estudo individual. Análises de Projetos de Referência, Estudos de Caso, Pesquisas teórica e de campo serão alimentadas por recursos didáticos indicados pelo professor e seus resultados apresentados em seminários que serão matéria para identificação de problemas dentro do tema a ser proposto. Sessões de Brainstorming, Clínicas, Rodízio de Professores, Atividades Laboratoriais e Testes com usuários serão realizados para a criação e desenvolvimento das proposições projetuais e subsequente análise dos resultados a ser formalizada em relatórios críticos. Neste contexto, a experimentação se configura como atividade relevante tendo em conta a forma de obtenção de conhecimento e vivência do profissional na área do design.		
CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO A avaliação é contínua e processual e alinha-se à metodologia ativa adotada na Componente Curricular. Como instrumento de diagnóstico e correção de rotas seu foco está não somente na qualidade final do trabalho como também na atuação do aluno diante de seu próprio percurso de aprendizagem.		



As três avaliações propostas estão alocadas em momentos estratégicos da atividade projetual. A primeira refere-se à problematização e será realizada na forma de apresentação em sala de aula para o grupo. A segunda avaliação consubstancia a fase de criação e a última diz respeito à finalização do projeto com a apresentação para professores convidados e posterior entrega do Caderno completo de Projeto.

Todas as notas serão de 0 à 10 com peso igual a 1. Parte das duas primeiras notas serão atribuídas pelo professor de projeto sendo que, 30% da primeira nota é relativo à uma avaliação realizada por outros alunos membros de seus grupos de trabalho com o auxílio de ferramenta a ser explicada em sala de aula e 50% da segunda nota é relativo à auto avaliação do aluno com o intuito de promover uma reflexão de suas atitudes e desempenho até aquele momento. A nota da 3ª avaliação será composta, além das notas do professor de projeto, pelas de outros professores envolvidos na etapa, bem como demais que estejam capacitados a avaliar o projeto apresentado.

1ª Avaliação: 7ª Semana

2ª Avaliação: 12ª Semana

3ª Avaliação: 17ª Semana

A média das avaliações intermediárias será obtida da média aritmética entre a nota da terceira avaliação (AI3) e a maior nota obtida nas duas primeiras avaliações (AI1 e AI2).

Uma vez alcançada a média igual ou maior a 7,5 (sete e meio) nas avaliações intermediárias, o(a) discente ficará dispensado (a) da Avaliação Final (AF).

Avaliação Final: 19ª Semana

Não alcançada a média mínima de 7,5 (sete e meio), o(a) discente apresentará o projeto revisado, de acordo com orientação de seu professor de Projeto, e será considerado(a) aprovado(a) se obtiver a média final igual ou superior a 6,0 (seis). A média final é obtida a partir da fórmula: Média das Avaliações Intermediárias + AF / 2.

Obs: As datas de avaliação não são negociáveis, pois o sistema de notas encerrará a cada etapa

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BONSIEPE, Gui. **Design como prática de projeto**. São Paulo: Blucher, 2012.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico - uma metodologia criativa**. São Paulo: Rosari, 2009.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. São Paulo: Blucher, 2003.

COELHO, Luiz Antonio L. (org.). **Design método**. Rio de Janeiro/Teresópolis: PUC/Novas Ideias, 2006.



DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 236 p.

FACCA, Cláudia A. **O designer como pesquisador - uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2011.

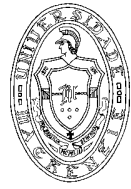
LUPTON, Ellen, PHILLIPS, Jennifer C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

PLANO DE ENSINO

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso / Núcleo Temático: DESIGN	Núcleo Temático: O Homem e a Contemporaneidade	
Disciplina: Fundamentos Matemático e Físicos do Design I	Código da Disciplina: ENEX00641	
Professores: Celio Martins da Matta Grace Kishimoto	DRT: 112225-2 112205-9	Etapa: 1ª.
Carga horária: 2h/aulas semanais	(X) Sala de aula (X) Laboratório	Semestre Letivo: 1º/2018
Ementa: Estudo da geometria e desenho técnico manual / digital (CAD 2D), antropometria, ergonomia, uso de tabela e gráficos aplicados ao projeto.		



<i>Objetivos:</i>		
<i>Fatos e Conceitos</i>	<i>Procedimentos e Habilidades</i>	<i>Atitudes, Normas e Valores</i>
Conhecer os fundamentos do Desenho Técnico com base na Geometria e normas (ABNT), permitindo sua aplicabilidade em exercícios pertinentes ao curso de Design, voltados para o tema proposto do componente Projeto 1: “O homem e a contemporaneidade”.	Representar por meio dos conceitos adquiridos, as ideias projetuais por meio de propostas pertinentes ao curso. Aplicar conhecimentos de ergonomia e antropometria no estudo das interações homem-objeto. Treinar a apropriação de gráficos para o auxílio em projeto.	Utilizar as normas da ABNT para desenho técnico manual e digital na execução de projetos. Utilizar informações básicas sobre antropometria, ergonomia e suas aplicações e gráficos como ferramentas auxiliares na pesquisa, concepção e detalhamento dos projetos.



Conteúdo Programático:

Atividade 1: Desenho Técnico

- Desenho manual: aplicação das normas da ABNT;
- Uso do instrumental;
- Sistema de projeção: 1º e 3º diedros;
- Vistas ortográficas;
- Projeção isométrica;
- Cotagem e Escalas.

Atividade 2: Ergonomia

- Antropometria;
- Fatores ergonômicos básicos.

Atividade 3: AutoCAD

- Desenho digital: computador como ferramenta;
- Interface do AutoCAD;
- Sistema de coordenadas 2D;
- Vistas ortográficas e cotagem;
- Projeção isométrica;
- Escala e impressão;
- Prototipagem.



Metodologia:

Aulas expositivas e explicativas com apresentação dos conceitos, abordagens teóricas e práticas acompanhadas de exercícios para a experimentação e fixação dos conhecimentos.

Acompanhamento e atendimento aos alunos no uso adequado do instrumental e aplicação dos conceitos.

Critério de Avaliação:

No decorrer do semestre serão observadas continuamente participação em sala de aula, assiduidade e qualidade de desenvolvimento e apresentação dos trabalhos. Serão feitas quatro avaliações que funcionarão como instrumento para análise dos avanços e dificuldades que se apresentem durante o processo ensino-aprendizagem da disciplina.

Avaliação N1 – 9ª Semana

Avaliação N2 – 16ª Semana

Avaliação N3 – Banca de Projeto 1

O aluno está aprovado com MP=7,5. Caso a MP seja menor que 7,5, o aluno fará avaliação final. A média final é obtida a partir da fórmula: $MP + NF / 2$, o valor mínimo para aprovação é 6,0.

Bibliografia Básica:

- DUL, Jan; WEERDMEESTER, Bernard. **Ergonomia prática**. São Paulo: Blucher, 2012.
- GIESECKE, Frederick E. et al. **Comunicação gráfica moderna**. São Paulo: Bookman, 2002.
- IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. 2a. ed. São Paulo: Blucher, 2005. 350 p.
- TILLEY, Alvin R. **As medidas do homem e da mulher: fatores humanos em design**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Bibliografia Complementar:

- KROEMER, K.H.E., GRANDJEAN, E. Manual de ergonomia. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- MICELI, Maria Teresa; FERREIRA, Patrícia. Desenho técnico básico. 3ª. ed. Rio de Janeiro: Imperial Novo Milênio, 2008.
- WONG, Wucius. Princípios da forma e do desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1993.



Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso / Núcleo Temático: DESIGN	Núcleo Temático: O Homem e a Contemporaneidade	
Disciplina: FERRAMENTAS, MATERIAIS E PROCESSOS DO DESIGN 1	Código da disciplina: ENEX01499	
Professor(es): Célio Martins da Matta Marco Antônio D. Hovnanian Renato Vizioli	DRT: 1143352 1135556 1153476	Etapa: 1ª
Carga Horária: 2 h/ aulas semanais	() Sala de aula (X) Laboratório	Semestre Letivo: 1º / 2018
EMENTA DO EIXO TEMÁTICO: O HOMEM E A CONTEMPORANEIDADE Compreensão da permanência da História como elemento fundamental do projeto, que permite o questionamento do consumismo e a compreensão de suas determinações. Exame das questões colocadas pela redução do Homem à dimensão de consumidor. Exame do papel ordenador das ideologias e da fragmentação que decorre da sua ausência, na atualidade. Reflexão sobre a naturalização dos elementos de dominação e a consequente aceitação difusa do mercado e da competição como únicos horizontes possíveis. Reflexão sobre a relação entre humanismo e design e a possibilidade de um futuro humanista para o design.		
EMENTA: Estudo dos processos de representação, subjetivação e sensibilização por meio das linguagens do desenho, fotografia e programas computacionais gráficos. Experimentação de materiais e processos gráficos artesanais, e reflexão sobre a tecnologia gráfica e produtos envolvida na produção industrial.		
OBJETIVOS		
FATOS E CONCEITOS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDES, NORMAS E VALORES



Conhecer as noções básicas dos meios de representação gráfica (desenho, fotografia e programas computacionais gráficos) e o processo de produção gráfica e processos de materialização do produto envolvido no design.	Conscientizar-se e familiarizar-se com os meios de representação gráfica (desenho, fotografia e programas computacionais gráficos) aplicados no design; desenvolver as habilidades práticas dos mesmos no desenvolvimento do projeto de design.	Sensibilizar-se com os meios de representação gráfica como instrumentos a favor do projeto de design e ousar e experimentar as suas várias contribuições e possibilidades.
--	---	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O conteúdo programático da disciplina Ferramentas, Materiais e Processo do Design 1, localiza-se no Eixo Temático – O Homem e a contemporaneidade, adere-se à Componente Curricular Projeto 1, instrumentalizando no processo e resultado final do projeto.

Computação Gráfica: introdução a softwares bitmap e vetoriais; Materiais e Processos Gráficos e Processos de Produção de Produtos: noções básicas; Aplicação do desenho, fotografia e computação gráfica no desenvolvimento de um projeto de design.

METODOLOGIA

Aulas expositivas, propostas de trabalhos (individuais e em grupo), dinâmicas e discussões em sala de aula envolvendo o conteúdo disciplinar.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Serão propostas avaliações que contemplam as diversas atividades desenvolvidas ao longo do semestre. Assim como será avaliada a participação efetiva dos alunos nas discussões e leituras que possam acompanhar as propostas.

Todas as notas serão de 0 à 10 com peso igual a 1, na 1ª, 2ª e 3ª Avaliações Parciais.

1ª Avaliação: 7ª Semana

2ª Avaliação: 12ª Semana

3ª Avaliação: 18ª Semana (Banca de Projeto 1)

A média das avaliações intermediárias (MP) será obtida da média aritmética entre a nota da terceira avaliação e a maior nota obtida nas duas primeiras avaliações.

O aluno estará aprovado com Média Parcial = 7,5. Caso a MP seja menor que 7,5.

Não alcançada a média mínima de 7,5 (sete e meio), o(a) discente terá o direito a uma avaliação final. Será aprovado se obtiver a média final igual ou superior a 6,0 (seis).

$$MF = MP + PF / 2$$



BIBLIOGRAFIA BÁSICA

SAMARA, Timothy. **Grid: Construção e Desconstrução**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SAMARA, Timothy. **Guia de Design Editorial: Manual prático para o design de publicações**. São Paulo: Bookman, 2011.

TANAKA, Edson. **Adobe Illustrator CS. 4**. reimpr. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

ADOBE SYSTEMS. **Adobe Photoshop CS5: classroom in a book: guia de treinamento oficial**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARNHEIN, Rudolph. **Arte e Percepção Visual**. São Paulo: Pioneira, 1991

BAER, Lorenzo. **Produção gráfica**. 6. ed. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2012.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

Unidade Universitária: **FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO**

Curso: **DESIGN**

Núcleo Temático: O HOMEM E A
CONTEMPORANEIDADE

Disciplina: FUNDAMENTOS SOCIAIS E POLÍTICOS DO DESIGN 1

Código da Disciplina:

ENEX00645

Professor(es): MARCO ANTONIO HOVNANIAN

DRT:

Etapa:

1



Carga horária: 2 HORAS-AULA	(x) Teórica () Prática	Semestre Letivo: 2018-1
Ementa: Caracterização geral da filosofia ocidental: pré-socráticos, clássicos, escolásticos, modernos. Compreensão do método como base do conhecimento a partir da Modernidade. Introdução à economia política como esteio da compreensão das sociedades industriais. Compreensão da aparição do design como elemento da divisão do trabalho. Reflexão e crítica à sociedade contemporânea e à indústria cultural por meio da teoria crítica formulada pela Escola de Frankfurt. Introdução à teoria da complexidade e à fenomenologia como contrapontos à visão cartesiana e positivista do corpo e do mundo. Busca de compreensão do projeto de design como exercício de cidadania. Investigação sobre a contemporaneidade na época da globalização.		
Objetivos:		
Conceitos	Procedimentos e Habilidades	Atitudes e Valores
Significado da pesquisa acadêmica. Seu sentido para a produção de conhecimento em geral e de projeto, inclusive.	Busca de fontes válidas de informação.	Respeito e consideração com o trabalho dos que vieram antes, buscando valorizá-los e criticá-los de forma construtiva.



Conteúdo Programático:

1. . A busca do conhecimento:
 - a. A busca pelo conhecimento nas diversas escolas filosóficas (Chauí)
 - b. As ciências modernas e o método (Flusser)
2. Visões de cultura, ciência e sociedade na época moderna:
 - a. O jogo como base da civilização (Huizinga)
 - b. As conexões ocultas (Capra)
 - c. O design e a divisão técnica do trabalho: economia política e sociedade industrial (Forty)
 - d. O design e a produção de conteúdo simbólico: indústria cultural, sociedade industrial e pós-industrial (Antunes)
3. Design e cidadania na contemporaneidade (Neves)

Metodologia:

LINHAS GERAIS

As aulas são teóricas com discussão e leitura de textos cujo objetivo é de desenvolver debates e expor pensamentos diversos. As leituras são realizadas extra-classe, com atendimento em grupo em sala de aula. Também fazem parte da atividade do semestre: pesquisas bibliográficas, fichamentos, elaboração de mapas conceituais como apoio ao estudo e dramatizações a partir dos textos e filmes discutidos.

Os conceitos e temas desenvolvidos são trabalhados de forma integrada com o componente curricular Projeto 1. Ao longo do semestre os alunos executam em equipes 6 tarefas nas quais demonstram os conceitos ou colocam em prática as teorias aprendidas:

1. exercício de compreensão da matéria a partir de texto e filme
2. criação de uma maquete conceitual em classe utilizando cartolina e outros materiais simples
3. exercício de compreensão da matéria a partir de texto e filme
4. dramatização do conteúdo da matéria com participação de todos os alunos da classe
5. exercício de compreensão da matéria a partir de texto e filme
6. exercício de simulação do jogo desenvolvido em Projeto 1 com participação de todos os alunos da classe



NOTAS N1 E N2

As notas N1 e N2 são compostas pelas tarefas 1, 2, 3, 4, 5 e 6, são formadas pela média aritmética das tarefas executadas e têm ambas peso 1.

ROTEIRO DA NOTA N1

15 FEV. / TAREFA 1 PARTE 1 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Na primeira parte da aula cada grupo de alunos discute os 2 capítulos lidos da seguinte forma: metade da equipe fica encarregada de explicar o capítulo lido para a outra metade, que leu o outro capítulo, e vice-versa. Cada grupo entrega para o professor 2 relatos de 1 parágrafo cada correspondendo aos capítulos.

CHAUI, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ática, 2000. (567 p.) p. 39-51. Campos de investigação da filosofia. / p. 52-8. Principais períodos da história da filosofia. Acesso em 4 fev. 2018: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1936981/mod_resource/content/3/aula%201_CHAU%C3%8D%C2%0Marilena.%20Convite%20%C3%A0%20Filosofia.pdf

22 FEV. / TAREFA 1 PARTE 2 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Na primeira parte da aula cada grupo de alunos apresenta para o professor suas anotações das leituras e da aula anterior e, ao final, entrega dois mapas mentais tratando estas questões:

1. Como se obtém saber e conhecimento para Sócrates?
2. Quais as principais características do período moderno da filosofia?

CHAUI, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ática, 2000. (567 p.) p. 39-51. Campos de investigação da filosofia. / p. 52-8. Principais períodos da história da filosofia. Acesso em 4 fev. 2018: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1936981/mod_resource/content/3/aula%201_CHAU%C3%8D%C2%0Marilena.%20Convite%20%C3%A0%20Filosofia.pdf

1 MAR. / TAREFA 2 PARTE 1 / A FORMA DO JOGO

Cada grupo de alunos traz para a aula as referências (textos de apoio, exemplos de outros jogos, etc) que pretende utilizar para a elaboração do jogo de Projeto 1 e monta, em sala de aula, um mapa mental com esses elementos, mostrando os caminhos que a pesquisa inicial está apontando.



FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado** - por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac-Naify, 2007. (222 p.) p. 126-37. O mundo codificado.

8 MAR. / TAREFA 2 PARTE 2 / A FORMA DO JOGO

A partir do mapa da aula anterior e da discussão do filme de McGonigal cada equipe produz, na segunda parte da aula de hoje, uma maquete em cartolina (e outros materiais simples) de um possível jogo e a apresenta para a classe. Uma dramatização do jogo será realizada com a classe. Uma foto de cada maquete deverá ser postada na página Facebook [Design Mackenzie](#).

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado** - por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac-Naify, 2007. (222 p.) p. 126-37. O mundo codificado.

15 MAR. / TAREFA 3 PARTE 1 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Na primeira parte da aula cada grupo de alunos discute o texto lido, apresenta suas reflexões para o professor e produz 1 parágrafo contendo essas mesmas reflexões.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens** – um estudo sobre o elemento lúdico da cultura. Lisboa: Edições 70, c. 2003. (237 p.) p. 17-43. A natureza e o significado do jogo enquanto fenômeno cultural.

22 MAR. / TAREFA 3 PARTE 2 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Cada grupo de alunos escolhe livremente um trecho do filme e explica, em no máximo 3 parágrafos, as questões sobre realidade e virtualidade, verdade e simulação tratadas nele.

WACHOWSKI, Lana, WACHOWSKI, Lilly. **The Matrix**. Produção: Joel Silver, USA/Austrália, 1999, 136 minutos.

ROTEIRO DA NOTA N2

12 ABR. / TAREFA 4 PARTE 1 / CONEXÕES

A ideia de 'conexões' será explorada a partir das teorias de Capra e Flusser, já que ambos trabalham com aproximações holísticas do conhecimento e da cultura, de forma não excludente. Cada grupo de alunos proporá à classe uma situação dramática que envolverá os colegas numa performance para experimentar essas ideias. Na segunda parte da aula os grupos devem preencher e entregar ao professor uma ficha descrevendo um acontecimento do cotidiano que envolva, de seu ponto de



vista, questões acerca da conectividade entre as pessoas, entre as pessoas e as coisas ou apenas entre as coisas. Essa ideia será desenvolvida durante a semana e trazida no início da próxima aula.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida** - uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 2001. (256 p.) p. 90-7. Gaia - a Terra viva.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado** - por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac-Naify, 2007. (222 p.) p. 126-37. O mundo codificado.

19 ABR. / TAREFA 4 PARTE 2 / CONEXÕES

Cada grupo de alunos proporá à classe uma situação dramática que envolverá os colegas numa performance para experimentar as situações propostas por Capra e Flusser. Os grupos devem entregar ao professor, ao final desta aula, uma ficha contendo o roteiro dessa dramatização, com justificativa teórica. A dramatização será executada na próxima aula.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida** - uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 2001. (256 p.) p. 90-7. Gaia - a Terra viva.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado** - por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac-Naify, 2007. (222 p.) p. 126-37. O mundo codificado.

26 ABR. / TAREFA 4 PARTE 3 / CONEXÕES

As dramatizações dos grupos serão realizadas nesta aula.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida** - uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 2001. (256 p.) p. 90-7. Gaia - a Terra viva.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado** - por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac-Naify, 2007. (222 p.) p. 126-37. O mundo codificado.

3 MAI. / TAREFA 5 PARTES 1 E 2 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Na primeira parte da aula cada grupo de alunos responde questionário distribuído pelo professor acerca do texto lido. Ao final da aula, após a exposição do professor sobre Forty, cada grupo entrega mais 1 parágrafo contendo suas conclusões.

FORTY, Adrian. **Objetos de desejo** - design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac-Naify: 2007. (347 p.) p. 43-59. Os primeiros designers industriais.



17 MAI. / TAREFA 6 PARTE 1 / CONTEMPORANEIDADE

Os grupos iniciam, na segunda parte da aula de hoje, a análise do jogo de Projeto 1 do ponto de vista de seus atributos de contemporaneidade, seja enquanto método, seja enquanto resultado obtido, ou ambos. O papel social do design é entendido como sendo atributo contemporâneo e deve ser levado em conta pelo grupo. O professor recebe, ao final da aula, um mapa sucinto das ideias discutidas.

NEVES, Flávia de Barros. Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). **O papel social do design gráfico**: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo: Senac, 2011. (183 p.) p. 45-63.

24 MAI. / TAREFA 6 PARTE 2 / CONTEMPORANEIDADE

A partir do mapa da aula anterior os grupos desenvolvem na primeira parte desta aula, um texto de no máximo duas páginas explicando a sistemática do jogo (roteiro, narrativa, personagens, etc). Fazer capa, páginas com imagens do jogo e explicação de seu funcionamento e, no mínimo, uma página de texto de análise, em corpo 12 e entrelinha 1,5. Na segunda parte da aula o jogo é apresentado para a classe e perguntas são respondidas. Os grupos que quiserem podem também praticar o próprio jogo com a classe, distribuindo as peças e/ou artefatos necessários, que deverão ser produzidos previamente e em número suficiente.

NEVES, Flávia de Barros. Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). **O papel social do design gráfico**: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo: Senac, 2011. (183 p.) p. 45-63.



Critério de Avaliação:

A avaliação é contínua e processual e alinha-se à metodologia ativa adotada no componente curricular. Como instrumento de diagnóstico e correção de rotas seu foco está não somente na qualidade final do trabalho como também na atuação do aluno em seu próprio percurso de aprendizagem.

As avaliações intermediárias são em número de duas e suas notas finais N1 e N2 são compostas pela média aritmética das tarefas executadas. As avaliações intermediárias têm peso 1.

$$N1 = (TAREFA 1 + TAREFA 2 + TAREFA 3) / 3$$

$$N2 = (TAREFA 4 + TAREFA 5 + TAREFA 6) / 3$$

A média parcial MP é obtida a partir da fórmula: $N1 + N2 / 2$. O aluno está aprovado com $MP = 7,5$. Caso a MP seja 7,4 ou menor o aluno fará a prova substitutiva, contemplando todo o conteúdo do semestre. Todos os alunos têm direito à prova substitutiva para substituir uma das notas parciais (N1 e N2), valendo a melhor. A prova substitutiva será realizada na semana anterior à prova final PF, contemplando todo o conteúdo do semestre. Ambas serão individuais.

A média final MF do semestre é obtida a partir da fórmula $MP + PF / 2$ e o valor mínimo para aprovação é 6.

Bibliografia Básica:

BELL, Daniel. **O advento da sociedade pós-industrial** - uma tentativa de previsão social. São Paulo: Cultrix, 1977. 540 p.

CAPRA, Fritjof. **As conexões ocultas: ciência para uma vida sustentável**. São Paulo: Cultrix/Amana-Key, 2002.

SENNETT, Richard. **A corrosão do caráter**. 17ª ed. São Paulo: Record, 2012. 204 p.

Bibliografia Complementar:

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: Ática, 2000. (567 p.) p. 39-51. Campos de investigação da filosofia. / p. 52-8. Principais períodos da história da filosofia. / p. 59-67. Aspectos da filosofia contemporânea. Acesso em 4 fev. 2018:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/1936981/mod_resource/content/3/aula%201_CHAU%C3%8D%2C%20Marilena.%20Convite%20%C3%A0%20Filosofia.pdf



FRASCARA, Jorge. **Diseño gráfico para la gente**: comunicación y cambio social. Buenos Aires: Infinito, 2000.

MILLS, C. Wright. **Sobre o artesanato intelectual e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009. 95 p.

MORIN, Edgar. **O método - 1**. A natureza da natureza. 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2008. 479 p.

VOLPATO, Gilson. **Ciência: da filosofia à publicação**. 6ª ed. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2013. 377 p.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA: FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
CURSO: DESIGN		
COMPONENTE CURRICULAR: Histórias e Teorias do Design 1	TIPO DO COMPONENTE CURRICULAR: Teórico	CÓDIGO DO COMPONENTE CURRICULAR: ENEX 01102
PROFESSOR(ES): Ana Paula Calvo Zuleica Schincariol		ETAPA: 1º Semestre
CARGA HORÁRIA: 38,75		SEMESTRE LETIVO: 1º - 2018
EMENTA: Problematização de elementos de história contemporânea da arte, da arquitetura e do design no Brasil e no mundo. Estudo da linguagem como elemento comunicacional e indutor de relações culturais e sociais. Semiótica aplicada ao design.		
OBJETIVOS		



FATOS E CONCEITOS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDES, NORMAS E VALORES
<p>Conhecer e refletir sobre a história contemporânea da arte, arquitetura e design no Brasil e no mundo. Refletir sobre o papel dessa produção na sociedade da tecnologia de informação.</p> <p>Compreender a linguagem como elemento comunicacional e indutor de relações culturais e sociais.</p> <p>Conhecer os princípios da semiótica.</p>	<p>Detectar aspectos fundamentais da história contemporânea da arte, arquitetura e design que se interligam, e aplicar em análises específicas no campo do design. Reconhecer características formais e estilísticas das tendências atuais do design, levando em consideração as questões culturais e sociais envolvidas. Aplicar os princípios da Semiótica em análises de projetos de design.</p>	<p>Conscientizar-se do papel social do design, do impacto de qualquer projeto sobre o meio em que está inserido e da necessidade e valor da atuação crítica e consciente do designer. Conscientizar-se acerca da natureza interdisciplinar do campo do design.</p>
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO <ol style="list-style-type: none">O design na contemporaneidade:<ul style="list-style-type: none">sociedade do espetáculo e do consumodesigners contemporâneos brasileiros e estrangeiros: estúdios, ateliês, coletivoshistória do design, da arte, da arquitetura e da tecnologia (questões atuais)O design como habilidade especificamente humana: arte e técnica (a natureza do processo projetual: arte, artesanato e design)O design como instrumento da produção industrialSemiótica como ferramenta de análise em designA natureza do processo projetual: artesanato indígena e afro-brasileiro, a tradição asiática, o manuscrito iluminado medievalDesign e industrialização:<ul style="list-style-type: none">Padronização e racionalização dos métodos de produçãoExposições universais, mecanização, reformismo socialo império dos estilos: o art nouveauDesign no Brasil: aproximações e distanciamentos em relação ao design europeu.		
METODOLOGIA <p>O eixo temático: O Homem e a Contemporaneidade orienta a componente curricular de Projeto I que, por sua vez, faz convergir as atividades das demais componentes alocadas na 1a etapa.</p> <p>Serão desenvolvidas aulas teóricas, discussões em sala de aula, atendimentos aos grupos, avaliações. A participação dos discentes deverá ocorrer no debate no decorrer da aula, através da realização de pesquisas, leitura dos textos indicados, reflexão com acompanhamento de textos específicos nas avaliações correntes, visitas à exposições de arte e design.</p>		



CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

No decorrer do semestre serão observadas continuamente participação do aluno em sala de aula, duas avaliações parciais serão realizadas e servirão como instrumento para análise dos avanços e dificuldades que se apresentem durante o processo ensino-aprendizagem da disciplina. Seminários e trabalhos de pesquisa em grupo serão realizados para medir a habilidade de defender um ponto de vista ou a aplicação de um conceito nas discussões propostas e análises de exemplos durante as aulas expositivas. Prova (individual e/ou dupla com consulta) além de individuais.

A média parcial (MP) é obtida a partir da fórmula: $N1 + N2 (x2) / 3$

O aluno está aprovado com média parcial MP=7,5. Caso a MP seja MENOR que 7,5, o aluno fará avaliação final. A média final é obtida a partir da fórmula: $MP + NF / 2$, o valor mínimo para aprovação é 6,0.

Avaliação substitutiva

Todos os alunos têm direito a uma avaliação que substituirá uma das notas parciais, a de menor valor, e que será realizada na semana anterior ao período da avaliação final, contemplando todo o conteúdo do semestre. Prova será individual sem consulta.

Avaliação Final: o aluno fará avaliação final quando a média final for menor que 6,0 obtida a partir da fórmula: $MP + NF / 2$

AVALIAÇÃO 1 (N1) - Reflexão sobre os conceitos abordados e temas abordados

AVALIAÇÃO 2 (N2) – Elaboração de um audiovisual expressando os temas, problemáticas e conceitos abordados.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. FERRARA, Lucrecia D'Alessio. **Leitura sem palavras**. São Paulo: Ática, 2007.
2. FORTY, Adrian. **Objetos de desejo**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
3. MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.
2. CAMPANA, Humberto. **Cartas a um jovem designer: do manual à indústria, a transfusão dos Campana**. Rio de Janeiro. Elsevier, 2009.
3. CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2000.
4. COSTA, Carlos Zibel. **Além das formas: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura**. São Paulo, Annablume, 2010.
5. DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
6. HESKETT, John. **Desenho industrial**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.
7. HOFFMAN, Donald D. **Inteligência visual: como criamos o que vemos**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.
8. SCHNEIDER, Beat. **Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Blucher, 2010.