

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

Curso		DESIGN				Núcleo Temático		O HOMEM E A SOCIEDADE			Etapa		6	
Comp. Curricular		PROJETO VI								Código		ENEX 50915		
Componente Curricular (CC)		Carga horária (horas)		126,67		EIXO		Projetual		Não				
		Créditos			Universal		Sim							
		Teórica		Prática	Ateliê	Comum		Creditação da Extensão		Não				
Presencial				x		Específico	x							
Online	Síncrono					Optativo				Sim				
	Assíncrono					Prática como CC				x				
EaD						Outras Modalidades				Percentual		100		
Professores(as)						DRT								
Marcos Aurélio Castanha Junior Grace Kishimoto						1098515 1122059								
Ementa														
Estudo das metodologias operacionais e estratégicas de projeto com ênfase na gestão ágil de projetos. Reflexão sobre o projeto e o papel do design na produção da cultura material para comunidade. Articulação entre aspectos técnicos, culturais, sociais e políticos para a configuração de objetos, ambientes e serviços em projetos. A replicação do design como ideologia e metodologia de planejamento para outros campos disciplinares.														
Objetivos Conceituais				Objetivos Procedimentais e Habilidades				Objetivos Atitudinais e Valores						
Desenvolvimento de Projeto, método e organização de trabalho, de maneira ágil. Design centrado no usuário. <i>Experiência Design</i> . Gestão de pessoas para atuar com projetos de Design. Conhecer a metodologia ágil e estudar as suas bases conceituais necessárias ao processo de gestão em design.				Manejar as diversas ferramentas consagradas no método Ágil para a criação, desenvolvimento e gestão de tarefas e projetos simultâneos.				Agir de maneira colaborativa e empreendedora com vistas a resultados inovadores no processo de projeto.						
Conteúdo Programático														
O eixo temático: O Homem e a Sociedade orientam a componente curricular de Projeto VI que, por sua vez, faz convergir as atividades das demais componentes alocadas na 4ª e 5ª etapas. Os temas, assuntos e conceitos a serem abordados contemplarão a dimensão teórica e prática da atividade projetual: 1 – Design, Design Industrial, Design Gráfico e Design de Serviços; 2 – Metodologia de projeto: Ágil, Scrum, Lean, Sprint; 3 – Gestão de pessoal, soft skill e Gestão em Design; 4 – Frameworks, Linguagem gráfica /contato com clientes/vivência;														
Metodologia														



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

A natureza da Componente Curricular Projeto VI é “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 proativa 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.

As aulas acontecerão às quintas e sextas feiras e estão divididas em dois momentos distintos:

A e B. Projeto VI A está alocado às quintas-feiras e terá um caráter conceitual e de planejamento e direcionamento das proposições dos projetos, enquanto Projeto VI B está alocado às sextas-feiras e terá um caráter instrumental e executivo das atividades dos projetos.

As principais metodologias e conceitos do Ágio e suas ferramentas mais consagradas serão operacionalizadas de modo a construir um projeto contínuo no decorrer do semestre. 1º Montagem de um núcleo de trabalho e suas características e perfil de atuação com identidade atrelada a empresa Jr, e ou timbre Design Mackenzie 2º organização e estratégia contínua de captação de clientes e seus projetos a serem executados no decorrer do semestre, 3º Projeto/ Revisão dos conceitos do Projeto ao longo do semestre. Produtos: Entregáveis relacionados aos projetos e prospectados na empresa/ resultados.

Avaliação

Avaliação (N1):

Montagem de um núcleo de trabalho e suas características e perfil de atuação com identidade podendo ser atrelada a empresa Jr.

Produtos: Ágil e, Scrum,

Apresentação do negócio/empresa

Avaliação (N2):

Organização e estratégia contínua de captação de clientes/projetos a serem executados no decorrer do semestre

Produtos: Scrum, Lean, análise das Sprints.

Prova Comum, que combina questões dissertativa e múltipla escolha, objetiva sondar o entendimento de conteúdos-chave ministrados nas componentes curriculares da sexta etapa quando existir, alocada como avaliação I (N2), compõem as Médias Finais de todas as componentes curriculares.

Avaliação Final (AF):

Revisão dos conceitos do Projeto ao longo do semestre.

Produtos: Entregáveis relacionados aos projetos e prospectados na empresa/ resultados finais

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, mas também na atuação do aluno diante de seu próprio percurso de aprendizagem.

Todas as notas serão de 0 à 10

Projeto: N1

N1 A: Avaliação de processo conforme anotações aula a aula (peso 2)

N1 B: Apresentação: 6ª Semana (peso 2)

Projeto: N2

N2 F: Avaliação de processo e resultados conforme anotações aula a aula (peso 4)

N2 G: Apresentação Cliente externo (peso 3)

N2 I: Prova Comum (peso 3)

Avaliação Final AF

$AF = (MP + AF) / 2$

Bibliografia básica



UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE

LEMAY, Matt. Agile Para Todos: Criando Empresas Rápidas, Flexíveis e com Foco no Cliente. São Paulo, Novatec, 2019.

KNAPP, John. Sprint. O Método Usado no Google Para Testar e Aplicar Novas Ideias em Apenas Cinco Dias. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

SUTHERLAND, Jeff. SCRUM: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. Rio de Janeiro: Sextante, 2019.

Bibliografia Complementar

COLLINS, JIM. Empresas feitas para vencer: Porque algumas empresas alcançam a excelência... e outras não. Rio de Janeiro: Alta Books, 2018

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. Administração de marketing. 14. ed. São Paulo: Pearson, 2013

SINEK, SIMON. O Jogo infinito. Editora sextante, 2020.

Bibliografia Adicional

FRUTIGER, Adrian. Sinais & símbolos. Desenho, projeto e significado. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

RAFÓLS, R., COLOMER, A. El Diseño Audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

COSTA, Joan. A imagem da marca. Um fenômeno social. São Paulo, Rosari, 2008.

HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

LUPTON, Ellen. Intuição, ação, criação - graphic design thinking. São Paulo: Gustavo Gili, 2012.

SPIEKERMANN, Erik. A linguagem invisível da tipografia: escolher, combinar e expressar com os tipos. São Paulo: Blucher, 2011.

PEÓN, Maria Luísa. Sistemas de identidade visual. Rio de Janeiro, 2AB, 2001.

Coordenador do Curso	Prof. Ivo Eduardo Roman Pons	Diretor da Unidade	Prof. Carlos Leite de Souza