



O conteúdo programático do Componente Curricular Projeto 2 organiza-se por meio das seguintes habilidades e competências aplicadas em três núcleos descritos abaixo. O desenvolvimento integral do projeto considera, os procedimentos utilizados, a inter-relação do Eixo 2 - O HOMEM, A CASA E O ESPAÇO DE TRABALHO com os preceitos estabelecidos nas habilidades e competências e os demais componentes curriculares envolvidos até o resultado final apresentado.

1. Design do Espaço Físico e os Ambientes Habitados

- Estudo e reflexão sobre: os sistemas que configuram a inter-relação: espaço-homem-objeto;
- As estruturas do arranjo e da ambiência do espaço físico (moradia e/ou trabalho); as dimensões objetivas e subjetivas.
- Compreensão da complexidade da cultura material: equipamentos, utensílios e meios de comunicação do ambiente habitado.
- Taxonomia dos objetos relacionados aos ambientes habitados - tipologias e morfologias; funções/tarefas e as ações/usos dos objetos.

2. Design, Métodos de Pesquisa e Desenvolvimento

- Design e processos: Observar, Aprender, Perguntar, Criar, Testar, Avaliar, Comunicar.
- A técnica da Etnografia - estudo direcionado pessoa-ambiente.
- Etapas Metodológicas - Reconhecimento e exploração; Síntese da informação; Conceito; Desenvolvimento; Detalhamento; Produção e Apresentação.
- Estudo e aplicação dos preceitos da ergonomia, antropometria aplicada e proxêmica;

3. Representação e Expressão

- Procedimentos que envolvem os meios de expressão e representação e suas diferentes técnicas e linguagens. Painéis Semânticos; Moodboards; Personas; Fotos e Vídeo diários; Cenário e Ambientação; Checklists; Mind Mapping. Representações Gráficas - Thumbnails; Sketch; Desenhos Técnicos. Representações físicas tridimensionais: Mockups, Protótipos, Prototipagem Rápida; outras formas de representação e expressão.

Metodologia

O componente visa a ênfase na metodologia operacional do Design em todas as atividades projetuais.

Todo o material de apoio e cronograma de trabalho é postado no ambiente Moodle - Projeto 2

As Atividades Práticas são:

Atividade Prática 1 (individual) Observação, expressão e representação - “A laranja”.

Atividade Prática 2 (dupla) Quais são suas referências de personalidades no campo do Design?

Atividade Prática 3 (individual) – Observação e representação, análise da função e tarefa – Utensílio doméstico Atividade

Prática 4 (vídeo/individual) Diário Visual Doméstico – Etnografia

Atividade Prática 5 (dupla) – Luminária, investigação e reconhecimento de bom design por meio de produtos exemplares.

Atividade Prática 6 (individual) - Painel Semântico Amigo oculto

Atividade Prática 7 (equipe) - Reconhecendo o mercado da iluminação e componentes. Levantamento de campo digital e elementos de análise (tipologia, materialidade, fonte de luz, dimensão e estilo)

Atividade Prática 8 (equipe) - Cenários possíveis e definição da proposta de projeto e painéis semânticos-estilo de vida e conceito.

Atividade Prática 9 (equipe) Processo Criativo – Clínicas (Nota G 0-6)

Atividade Prática 10 (equipe) Desenhos e produção do modelo

Atividade Prática 11 (equipe) Sistema de comunicação do produto

Avaliação



1ª Avaliação (N1):

N1

Nota A peso 2:

Atividade Prática 1 (individual) Observação, expressão e representação - “A laranja”. (Nota A 0-6)

Atividade Prática 2 (dupla) Quais são suas referências de personalidades no campo do Design? (Nota A 0-4)

Nota B peso 3:

Atividade Prática 3 (individual) – Observação e representação, análise da função e tarefa – Utensílio doméstico (Nota B 0-6)

Atividade Prática 4 (vídeo/individual) Diário Visual Doméstico – Etnografia (Nota B 0-2)

Atividade Prática 6 (individual) - Painel Semântico Amigo oculto (Nota B 0-2)

Nota C peso 5:

Atividade Prática 5 (dupla) – Luminária, investigação e reconhecimento de bom design por meio de produtos exemplares. (Nota C 0-10)

2ª Avaliação (N2):

N2

Nota F peso 4:

Atividade Prática 8 (equipe) - Cenários possíveis e definição da proposta de projeto e painéis semânticos-estilo de vida e conceito. (Nota F 0-10)

Nota G peso 6: Atividade Prática 9 (equipe) Processo Criativo – Clínicas (Nota G 0-10)

3ª Avaliação Final (AF):

AF:

Compreende a Apresentação Final do Projeto: Relatório Final de Projeto com as Atividades Práticas 8, 9, 10 e 11 + Pranchas de apresentação e modelo físico final (0-10)

Critério de Avaliação

O escopo de cada avaliação, assim como os dias específicos está brevemente descrito no Planejamento Semanal e será detalhado durante as aulas. São duas avaliações intermediárias N1 e N2 e a Avaliação Final. Também são considerados no critério de avaliação o engajamento do aluno, sua presença e participação nas atividades e discussões na aula.

N1 e N2

$N1 = (A*5 + B*5)/10$ e $N2 = (F*3 + G*7)/10$

AF

$MF = [(N1*2 + N2*3)/5 + AF]/2$

Bibliografia básica

BAUDRILLARD, Jean. O sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva, 2000.

BAXTER, M. Projeto do Produto. São Paulo: Blücher, 2000.

GUNTHER, Hartmut, PINHEIRO, J. de Queiroz. Métodos de pesquisa nos estudos pessoa-ambiente. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008.

Bibliografia Complementar

BONSIEPE, Gui. Design: como Prática de Projeto. São Paulo: Blucher, 2012

FIELL, Charlotte & Peter (Ed.). 1000 Lights. Taschen, 2013.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Bibliografia Adicional

Coordenador do Curso

Nara Sílvia Marcondes Martins

Diretor da Unidade

Angélica Tanus Benatti Alvim

Coordenador Adjunto