



PLANO DE ENSINO

Unidade Universitária: FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO	
Curso: DESIGN	
Disciplina: PROJETO 4	Código da Disciplina: ENEX01502
Carga horária: 127,5 HORAS	Etapas: QUARTA
Ementa: Estudo e reflexão sobre os sistemas físicos, virtuais e híbridos. Estudo das metodologias operacionais de projeto, com ênfase nas de caráter comercial e industrial. Estabelecimento de relações entre produtos e serviços, usos e posse.	
Objetivos: Conhecer a metodologia de projeto a ser aplicada na criação e desenvolvimento de um brinquedo, com ênfase no cenário comportamental e simbólico da sociedade contemporânea. Elaborar um projeto de brinquedo envolvendo as questões de funcionalidade do brinquedo em sua adaptação ao usuário; experimentais, científicas, didáticas ou culturais e de estímulo à criatividade; de estruturação da personalidade de crianças e adultos, envolvendo conteúdo simbólico como projeção, transferência, imitação, bem como sensações e emoções; e de relação com o outro através do estabelecimento de regras, de comportamentos. Aplicar a interdisciplinaridade entre as disciplinas da etapa correspondente. Interessar-se por questões econômica/social/ecológica e cultural que estão diretamente relacionadas com a concepção de objetos artificiais que configuram a cultura material da sociedade. Agir de modo ético, proativo e cidadão indispensável ao exercício da prática profissional de design.	



Conteúdo Programático:

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Planejamento e Desenvolvimento do projeto de brinquedo
- Parâmetros de Levantamento de dados e análise:
 - Repertório sócio-cultural;
 - Mobilidade social: diferenças de classe; diferenças grupos etários; diferenças regionais;
 - Lógica de consumo do usuário.
- Observar especialmente os valores:
 - Funcional - são as qualidades intrínsecas do brinquedo em sua adaptação ao usuário.
 - Experimental – o que o usuário (criança ou adulto) pode fazer ou aprender com o brinquedo - manipulações sensório-motoras, construções, operações lógico-matemáticas, experiências científicas, didáticas ou culturais e de estímulo à criatividade.
 - De estruturação - tudo que concorre à elaboração da área afetiva, ao desenvolvimento da personalidade de crianças e adultos, envolvendo conteúdo simbólico como projeção, transferência, imitação, bem como sensações e emoções.
 - De relação - a contribuição do brinquedo na relação com as outras crianças e com os adultos, através do estabelecimento de regras, de comportamentos.
- Elaboração do projeto com as demais disciplinas da atual etapa do curso envolvidas no processo de modo a ratificar os conceitos teóricos e práticos apreendidos;
- Avaliação global do projeto considerando, o procedimento utilizado, a inter-relação com as demais disciplinas envolvidas e o resultado final apresentado.

Bibliografia Básica:

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

MORAES, Dijon de. Metaprojeto. São Paulo: Blucher, 2009.

MOZOTA, Brigitte Borja de. Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.

Bibliografia Complementar:

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

MIETTINEM, Satu. Designing services with innovative methods. Helsinki: Paperback, 2009.

VASSÃO, Caio Adrono. Metadesign - ferramentas estratégicas e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010.

VEZZOLI, Carlo, MANZINI, Ezio. Desenvolvimento de produtos sustentáveis - os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: Edusp, 2008. 366 p.



STICKDORN, Marc. This is service design thinking. __: John Wiley, 2012

TEXTOS

NICOLACI-DA-COSTA, A.M. e ROMÃO-DIAS, O brincar e realidade virtual. D.Cad. Psicanál.-CPRJ, Rio de Janeiro, v. 34, n. 26, p. 85-101, jan./jun. 2012

http://www.cprj.com.br/imagenscadernos/caderno26_pdf/11-O-BRINCAR.pdf

PEREIRA, R.M.R. Uma história cultural dos brinquedos: apontamentos sobre infância, cultura e educação. <http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php/revistateias/article/viewFile/444/388>, v.10, n.20, 2012

Site da Associação Brasileira dos Fabricantes de Brinquedos possui na seção Institucional o conteúdo Guia de Brinquedos e Jogos e na seção Publicações os conteúdos Código de Ética e Conduta da Indústria de Brinquedos, Instruções para comprar brinquedos, Guia do Designer, Guia dos Brinquedos e do Brincar. www.abring.com.