



## PLANO DE ENSINO

<b>Unidade Universitária: FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO</b>	
<b>Curso: DESIGN</b>	
<b>Disciplina: SEMINÁRIOS DE INTEGRAÇÃO 2</b>	<b>Código da Disciplina: ENEX04921</b>
<b>Carga horária: 25,5 HORAS</b>	<b>Etapa: QUARTA</b>
<b>Ementa:</b> <p>Conferências com profissionais e pesquisadores para subsidiar a reflexão acerca dos sistemas de objetos e serviços (físicos, virtuais e híbridos) e promover a comparação entre os serviços tradicionais e os produtos-serviço. Visitas a equipamentos públicos voltados aos serviços sociais (hospital, escola e centro cultural, etc) observando ações administrativas e as atividades de lazer. Construção de seminário sobre o projeto integrador do semestre atual, com ênfase no eixo temático "O Homem, os bens e os serviços", para refletir o caráter comercial e industrial dos projetos propostos.</p>	
<b>Objetivos:</b> <p>Refletir sobre os sistemas de objetos e serviços, sejam eles portadores de características físicas, virtuais ou híbridas, e suas relações com usuários e contextos contemporâneos. Conhecer e analisar referências conceituais e experiências projetuais para subsidiar a discussão do eixo O homem, os bens e os serviços, bem como do tema abordado no projeto da etapa 4. Exercitar a capacidade de problematizar o objeto de estudo por vários meios. Explorar a natureza integradora do projeto. Interessar-se por ampliar repertório acerca das atribuições do designer na sociedade. Compartilhar conhecimentos e perceber a diversidade de contribuições para o debate de um tema. Aprofundar autonomia na relação ensino-aprendizagem e a flexibilidade curricular.</p>	
<b>Conteúdo Programático:</b> <p>Estudos de temas relativos ao eixo O Homem, os bens e os serviços, selecionados segundo abordagem do projeto definida a cada semestre, a partir dos seguintes tópicos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>. Sistemas de objetos e serviços: físicos, virtuais e híbridos.</li><li>. Miniaturização e hiper-realidade.</li><li>. Aparatos eletromecânicos, eletrônicos e próteses.</li><li>. Comunicação e fluxo de informação.</li><li>. Construção de identidades para consumo.</li><li>. Status do objeto: entre o uso e a posse.</li><li>. Projetos digitais compartilhados e abertos.</li><li>. Universo de serviços sociais: hospitalares, educacionais, culturais, administrativos e de lazer.</li></ul> <p>No semestre 1 de 2016, o tema abordado pelo projeto é Brincar.</p>	



**Bibliografia Básica:**

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

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

RHODEN, Cacau . Tarja Branca: a revolução que faltava . Documentário. produção Maria Farinha Filmes . Brasil, 2014, 80 min <<https://www.youtube.com/watch?v=Yls6vrqwtCg>>

**Bibliografia Complementar:**

Selecionada a partir dos interesses manifestados pelos alunos em Projeto 4.