



UNIDADE UNIVERSITÁRIA: FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
CURSO: DESIGN		
COMPONENTE CURRICULAR: PROJETO 6	TIPO DO COMPONENTE CURRICULAR: ESTÚDIO	CÓDIGO DO COMPONENTE CURRICULAR: ENEX01504
PROFESSOR(es) e DRT(s): Ivo Pons - DRT 1119279 Juliana Bertolini - DRT 1125946 Marcos Aurélio castanha Junior - DRT 1098515 Carlos Marcelo Campos Teixeira - DRT 1150779		ETAPA: 6
CARGA HORÁRIA: 8		SEMESTRE LETIVO: 2018/1º
EMENTA DO EIXO TEMÁTICO: Estudo sobre a dimensão social embutida nos dispositivos, objetos e serviços. Definição de desenho universal. Reflexão sobre confronto e colaboração entre os atores sociais e os métodos do designer: agenciamento, projeto e programação. Participação em produções associativas locais e arranjos produtivos empresariais. Compreensão do design como agenciador de elementos técnicos, culturais, sociais e políticos para a forma dos objetos, dos ambientes e dos serviços. Reflexão sobre a cultura local, o Estado, a empresa e a ONG, na formação do programa político do design. Reflexão sobre o direito ao trabalho e ao bem estar.		
EMENTA DO COMPONENTE CURRICULAR: Reflexão sobre o papel do design na produção da cultura material da comunidade. Estudo das metodologias operacionais de projeto, com ênfase nas de caráter transdisciplinar. Articulação entre aspectos técnicos, culturais, sociais e políticos para a configuração de objetos, ambientes e serviços. Análise de projetos a partir de parâmetros do design inclusivo e universal.		
OBJETIVOS		
FATOS E CONCEITOS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDES, NORMAS E VALORES
Pautados em conceitos de Criatividade e Inovação, Indicar e aplicar métodos e processos advindos de ferramentas do Design Estratégico e Design Thinking, de forma que melhor se aplique à natureza do projeto, bem como ampliar sua compreensão para a proposição de soluções diferenciadas em produtos, gráficos, serviços e ambientes.	Observar novas possibilidades de sistematização, adequação, diferenciação e contextualização com o intuito de projetar soluções inovadoras ao tema do produto escolhido, aguçando o senso crítico para discutir questões sobre tendências, estética, percepção, experiência sensorial, para se desenvolver e que proporcionem maior coerencia em termos de processos produtivos além de ativar um novo olhar estratégico para a para a pesquisa, análise e desenvolvimento de projetos em questão. Articular as devidas integrações entre os conhecimentos já adquiridos nas disciplinas de projeto 1,2,3,4 e 5.	Interessar-se por questões economicas/sociais/ ecológicas/culturais/ tecnológicas e metodológicas que estão diretamente relacionadas com a concepção de objetos artificiais que configuram a cultura material da sociedade. Agir de modo ético, pró ativo e cidadão indispensável ao execício da prática do profissional de design.



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O conteúdo programático da disciplina **Projeto 06**, localiza-se no Eixo – *O Homem e a Sociedade*. Nivelamento básico do conceito de Design, Conceitos de Criatividade, Inovação e Mercado. Diversidade Metodológica: Clássica x Estratégica. Apresentação de Ferramentas de Geração de Alternativas. Apresentação das Ferramentas do Design. Desenvolvimento do projeto sob as bases do Design Thinking.



METODOLOGIA

A fim de atingir os objetivos propostos serão ministradas aulas expositivas, com o apoio de material ilustrativo, com conteúdos do componente em questão e sua possível aplicação no contexto do eixo temático do semestre. Aulas práticas com experimentações serão realizadas individualmente e em grupo, levando-se em conta a sensibilidade do aluno e o desenvolvimento de habilidades, sob a orientação do professor durante as fases de execução, e dos resultados obtidos que poderão ser apresentados em discussão aberta. No qual poderá se realizar um sistema de auto-avaliação como um dos instrumentos para o desenvolvimento do senso crítico da sua produção.

As aulas são organizadas propiciando espaços para que os alunos contribuam com informações e anseios, com conteúdos para discussão e reflexão em sala de aula, possibilitando a ampliação do conhecimento, beneficiando tanto o discente como o docente.

As atividades dessa disciplina possibilitarão experimentações de materialidade e de representação, proporcionando meios para pesquisas e/ou elaboração de projetos de extensão.

O aluno quando solicitado deverá efetuar leitura obrigatória de textos recomendados, antecipando as aulas correspondentes. Exercícios e discussão de textos serão desenvolvidos, em grupo, visando a compreensão dos conceitos apresentados. O aluno terá indicação de leituras para o aprofundamento de assuntos de interesse de sua pesquisa e prática profissional.

Os alunos serão observados constantemente em suas condutas no desenvolvimento das atividades, para identificar e suprir dificuldades que possam surgir juntamente com docentes correlatos.

Material utilizado em sala de aula, Post-it, sulfite, lapis, marcador, revistas, papel kraft, fita crepe ...

Os instrumentos relacionados à flexibilidade, experimentação, sistemas de avaliação e protagonismo estudantil e como estes estão sendo aplicados à sua disciplina, além dos já tradicionais utilizados (aulas expositivas, orientações, seminários, bancas, etc.), serão os seguintes:

FLEXIBILIDADE: as reuniões semanais, os espaços de discussão em sala de aula e as ferramentas de comunicação digitais não presenciais estão sendo utilizados para o diálogo entre os professores e os alunos, com isso o conteúdo as demandas e a as necessidades podem ser identificadas e discutidas para a pactuação de soluções.

EXPERIMENTAÇÃO: a experimentação está sendo instrumentalizada no estímulo a prototipação rápida em métodos *lean* e na integração com a extensão na parceria com a Secretaria do Trabalho do Município de São Paulo que participa com o tema e a articulação de problemas do projeto.

PROTAGONISMO ESTUDANTIL: está sendo estimulado através da articulação de temas relevantes e contundentes ao cotidiano (onde eles também têm a possibilidade de contribuir e argumentar) e da proposição para que com o envolvimento em demandas reais as propostas de projeto dialoguem com a construção de políticas públicas nas áreas temáticas articuladas.

O papel do protagonismo estudantil no sistema de aula desta disciplina acontece da seguinte forma:

O projeto centraliza a ação no estudante estimulando sua tomada de decisão, criando ferramentas para o diálogo interno (entre os participantes, entre os grupos e com os professores) e externo com a sociedade, órgãos municipais e seus gestores. A articulação de entregas de conteúdos claros e a liberdade de formato também estimulam o protagonismo e o compartilhamento das habilidade e individualidade dos participantes.

O papel das atividades de experimentação, pesquisa e extensão são protagonistas da disciplina, a temática é integrada a uma linha extensionista e desenvolvida em parceria com órgão público, o tema, bem como as atividades apoiam-se nas linhas de pesquisa desenvolvidas pelos professores e os alunos são convidados a participar e atuar de modo colaborativo.

Serão desenvolvidos 3 avaliações com grau de complexidade específico e gradativo:

. **Avaliação 1** – Problematização (com definição do problema principal). Elaboração das pesquisas bibliográficas, mercado e campo, para construção de um cenário do ambiente natural/artificial, público/privado de possibilidades projetuais que atendam as necessidades do tema. Metodologia de projeto empregada e cronograma de trabalho.

. **Avaliação 2** – Síntese das pesquisas realizadas e concepção do partido de projeto, com hipóteses que levem a solução do problema recortado, concepção ideológica do projeto. Cronograma de trabalho, planejamento dos detalhamentos executivos que serão realizados.

. **Avaliação 3** - Desenvolvimento de um sistema de produtos (gráfico, espaço, de uso e serviços) que envolva o esclarecimento da potencialidade do tema, a efetivação de projetos sistêmicos que especulem e viabilizem



soluções criativas (inovação/tecnologia), econômicas (viabilidade produtiva artesanal e/ou industrial), ecológico, cultural (artística).



CRITÉRIOS 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.

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 autoavaliação 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

Avaliação 1 – Apresentação das primeiras possibilidades, comentários e críticas dos professores. Elementos e modelos de pesquisa, levantamento de percepções

2ª Avaliação: 13ª Semana

Avaliação 2 – Apresentação das possibilidades relacionadas ao texto Microtendências, comentários e críticas dos professores. Elementos e modelos de pesquisa, levantamento de percepções e solução parcial de resposta em estratégia.

3ª Avaliação: 17ª Semana

Avaliação 3 – Apresentação das possibilidades relacionadas ao briefing construído pelo grupo de trabalho, comentários e críticas dos professores. Elementos e modelos de pesquisa, levantamento de percepções e solução final de resposta em estratégia.

Prova Final – 19ª 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). 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.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. - BROWN, Tim. **DESIGN THINKING - UMA METODOLOGIA PODEROSA PARA DECRETAR O FIM DAS VELHAS IDÉIAS**. São Paulo: Elsevier Editora, 2010.
2. - BRUNER, Robert e EMERY, Stewart. **GESTÃO ESTRATÉGICA DO DESIGN – COMO UM ÓTIMO DESIGN FARÁ AS PESSOAS AMAREM SUA EMPRESA**. São Paulo: MBooks, 2010.
3. - KELLEY, Tom. **AS 10 FACES DA INOVAÇÃO**. São Paulo: Elsevier Editora, 2007.



BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. - AMARAL, Daniel C. **GESTÃO NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS**. São Paulo: Saraiva, 2006.
2. - BAXTER, Mike. **PROJETO DE PRODUTO: GUIA PRÁTICO PARA O DESIGN DE NOVOS PRODUTOS**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001
3. - BONSIPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Ed. Edgar Blucher, 2011.
4. - DOMER, Peter. **OS SIGNIFICADOS DO DESIGN MODERNO, A CAMINHO DO SÉCULO XXI**, Coleção Design, Tecnologia e Gestão, Portugal: Centro Português de Design, 1995.
5. - HESKETT, John. **DESENHO INDUSTRIAL**, Rio de Janeiro: José Olimpio, 1998.
6. - LOBACH, Bernd. **DESIGN INDUSTRIAL: BASES PARA A CONFIG. DOS PRODUTOS INDUSTRIAIS**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
7. - MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Trad. José Manuel de Vasconcelos. Edit. Martins Fontes. São Paulo - SP. 1998.
8. - PHILLIPS, Peter L. **Briefing: A gestão do projeto de design**. São Paulo: Ed. Edgar Blucher, 2008.
9. - PINHEIRO, Tennyson; ALT, Luis. **DESIGN THINKING BRASIL**. São Paulo: Campus Elsevier Editora, 2012.
10. - VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; ADLER, Isabel K. **DESIGN THINKING: INOVAÇÃO EM NEGÓCIOS**. São Paulo: MJV Tecnologia LTDA. (Edição Digital), 2012.

BIBLIOGRAFIA DE APOIO

- BURNETTE, Charles. **A theory of design thinking**. Acesso em 31 jan. 2017:
https://www.academia.edu/209385/A_Theory_of_Design_Thinking
- BURNETTE, Charles. **Issues, assumptions, and components of design thinking**. Acesso em 31 jan. 2017:
https://www.academia.edu/4878778/Issues_Assumptions_and_Components_in_A_Theory_of_Design_Thinking
- BURNETTE, Charles. **The morals and ethic of a theory of design thinking**. Acesso em 31 jan. 2017:
https://www.academia.edu/4390557/The_Morals_and_Ethics_of_A_Theory_of_Design_Thinking
- DESIGN THINKING** para educadores. Acesso em 31 jan. 2017:
http://www.designthinkingforeducators.com/DT_Livro_COMPLETO_001a090.pdf
- LUPTON, Ellen (ed.). **Graphic design thinking: beyond brainstorming**. New York: Princeton Architectural, 2011. 184 p.

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso: DESIGN		
Disciplina: PROJETO PROFISSIONALIZANTE 4 VISUAL MERCHANDISING AVANÇADO		Código da Disciplina: ENOP12484
Professor(es) Marilia Malzoni Marchi	DRT: 111841-2	Etapas: SEGUNDA
Carga horária: 60 HORAS		Semestre Letivo: PRIMEIRO 2018



Ementa:

Concepção, métodos, processos, instrumentos e procedimentos para criação de espaços de exposição de produtos em suas múltiplas manifestações. Estudos teóricos sobre marketing, merchandising e linguagem visual tridimensional. Desenvolvimento de projetos: expositor, vitrine, loja ou estande, por meio de desenhos, modelos e maquetes.

Objetivos:

Fatos e Conceitos	Procedimentos e Habilidades	Atitudes, Normas e Valores
<p>Conhecer, explorar e analisar os espaços de exposição de produtos, identificando e integrando os elementos componentes do design. Compreender um campo de trabalho onde o designer é muito requisitado.</p>	<p>Criar, experimentar e se expressar por meio da linguagem visual bidimensional e tridimensional. Elaborar e realizar projetos, da concepção à finalização, integrando os elementos do design.</p>	<p>Demonstrar autonomia, envolvimento e atitude proativa na proposição, realização e solução dos projetos.</p> <p>Conscientizar-se da interdependência entre as diferentes fases do projeto portanto, da necessidade de trocar ideias, buscar referências, discutir concepções e estratégias desde as fases iniciais de projeto.</p> <p>Valorizar a organização e a colaboração no trabalho em equipe.</p>

Conteúdo Programático:

- Comunicação, marketing e merchandising
- . Conceitos e técnicas de marketing e merchandising visual
 - Sintaxe da linguagem visual tridimensional
 - Exposição de produtos
 - . Expositores
 - Projeto expositor
- Lojas e vitrines
- . Tipologias de manequins
 - Arquitetura promocional
 - Projeto vitrine
 - Iluminação
- Magazines, Shopping Centers, Feiras Comerciais
- Estandes
 - Quiosques
 - Projeto estande.

Metodologia:

Aulas expositivas apoiadas por recursos visuais e aulas práticas, mais bibliografia especializada, dão suporte aos três projetos de visual merchandising desenvolvidos: expositor, vitrine e estande, que os alunos executam individualmente, em duplas ou trios de trabalho. Também aulas de supervisão de criação e desenvolvimento dos projetos, tanto em sua dimensão teórica: brain stormings, pesquisas (bibliográficas, visuais e de materiais) e proposta comercial. Como de sua dimensão prática: desenhos técnicos, representações gráficas, modelos e maquetes. A cada final de projeto os alunos os apresentam na forma de exposição: desenhos de representação e técnicos impressos, mais o modelo ou maquete física em escala.

Durante o curso são convidados ex alunos que desenvolveram seu TCC sobre o tema ou trabalham na área, para explanar suas experiências aos alunos. Será feita uma visita técnica ao Shopping Pátio Higienópolis, para levantamento das medidas e fotografias do espaço utilizado



como modelo para o Projeto 3 e também observação das formas de comunicação e exposição de produtos das lojas.

Crítérios 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 Avaliações Intermediárias são em número de três, suas notas finais são compostas pela média aritmética dos atendimentos (cada um com nota de 0 à 10) valendo 40% mais a nota da apresentação final do projeto (de 0 à 10) valendo 60%. Todas as Avaliações Intermediárias tem Peso 1.

$$AV = \frac{\text{Atendimentos } \times 4 + \text{Apresentação final } \times 6}{10}$$

1ª Avaliação: 6ª Semana

2ª Avaliação: 11ª Semana

3ª Avaliação: 18ª Semana

Avaliação Intermediária 1 Projeto Expositor, apresentação dia 12/03, nota 0 à 10

Apresentação prancha A3 com carimbo e desenhos técnicos, prancha A3 com carimbo e perspectiva colorida com especificação dos materiais impressas, modelo finalizado com o produto em escala 1:1.

Avaliação Intermediária 2, Projeto Vitrine, apresentação, dia 16/04, nota 0 à 10

Apresentação proposta comercial com especificação e custo dos materiais em folha A4, prancha A3 com carimbo e desenhos técnicos, prancha A3 com carimbo, perspectiva colorida com especificação dos materiais impressas, maquete finalizada em escala 1:10.

Avaliação Intermediária 3, Projeto Estande, apresentação dia 04/06, nota 0 à 10

Apresentação prancha A3 com carimbo e desenhos técnicos, 02 pranchas A3 com carimbo, perspectiva colorida com especificação de materiais impressas, maquete finalizada em escala 1:50 ou 1:75.

A média das avaliações intermediárias será obtida da média aritmética entre a nota da terceira avaliação (AVI 3) e a maior nota obtida nas duas primeiras avaliações (AVI 1 e AVI 2).

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: 18/06

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 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

BAHAMÓN, Alejandro; SOLER, Anna Vicens. **Escaparates**: diseño de montajes efímeros. Barcelona: Parramón, 2009.

LOURENÇO, Fátima; SAM, José. Vitrina, veículo de comunicação e venda. **1. ed. São Paulo: Senac, 2011.**

SACKRIDER, Françoise; GUIDÉ, Gwenola; HERVÉ, Dominique. Entre vitrinas: distribuição e visual merchandising na moda. **São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2009.**

**Bibliografia Complementar:**

GADE, Christiane. **Psicologia do consumidor e da propaganda**. ed. rev. e ampl São Paulo: 2003.

DEMETRESCO, Sylvia. **Vitrina construção de encenações**. 2. ed. São Paulo: Senac, 2001.266 p.

KOTLER, Philip – **Administração de Marketing** – 10ª Edição, 7ª reimpressão – Tradução Bazán Tecnologia e Lingüística; revisão técnica Arão Sapiro. São Paulo: Prentice Hall, 2000. 189 p.

Periódicos:

INSPIRATION: INTERNATIONAL PUBLICATION FOR BEST VISUAL DESIGN AND MERCHANDISING. Switzerland: Inspiration Press Corp., 19---. Bimestral

STYLE GUIDE. Alemanha: L.I.S. Verlag GmbH,19---. Mensal.

VM + SD: visual merchandising and store design. Cincinnati, Ohio: St publications,1987-. Mensal. Continuação de Visual merchandising & store design

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso / Núcleo Temático: DESIGN		Núcleo Temático: O Homem e a Sociedade
Disciplina: Projeto Profissionalizante Audiovisual		Código da Disciplina:
Professor (es): Ariane Daniela Cole	DRT: 109637-8	Etapa: 6ª.
Carga horária: 2h/aulas semanais	(x) Teórica (x) Prática	Semestre Letivo: 1º/2018
<i>Ementa:</i> Concepção, métodos, processos, instrumentos e procedimentos para criação audiovisual em suas múltiplas manifestações expressivas. Desenvolvimento de projetos: concepção, roteiro, storyboard, captação, tratamento e edição de imagens e sons.		
<i>Objetivos:</i>		
<i>Fatos e Conceitos</i>	<i>Procedimentos e Habilidades</i>	<i>Atitudes, Normas e Valores</i>



<p>Conhecer, explorar e analisar a linguagem audiovisual, identificando e integrando os elementos componentes do design. Compreender o audiovisual em suas múltiplas possibilidades expressivas, comunicativas, de experimentação e sua potencialidade como ferramenta de pesquisas e sua difusão.</p>	<p>Pesquisar, criar, experimentar e se expressar por meio da linguagem audiovisual. Elaborar e realizar de um projeto de design audiovisual do projeto, roteiro à finalização integrando elementos do design e do design em movimento.</p>	<p>Demonstrar autonomia, espírito investigativo, envolvimento e atitude proativa na proposição, realização e solução dos desafios que se apresentarem nos projetos.</p> <p>Observar os princípios éticos na produção e difusão de imagens. Conscientizar-se da interdependência entre as diferentes fases do projeto audiovisual e, portanto, da necessidade de trocar ideias, buscar referências, discutir concepções e estratégias desde as fases iniciais de projeto. Valorizar a organização e a colaboração no trabalho em equipe. Observar as normas de utilização dos laboratórios.</p>
--	--	--

Conteúdo Programático

- Panorama histórico do audiovisual e a Antropologia Visual
- Análise de obras
- O video como instrumento de pesquisa
- Fundamentos da Linguagem audiovisual
- Produção de documentários
- Projeto: Proposição, conceituação, argumento, roteiro, storyboard
- Planejamento de produção
- Conceitos de iluminação, enquadramento, movimento de câmera
- Construção de significados através da imagem em movimento
- Composição audiovisual
- Incorporação de elementos do design gráfico na linguagem audiovisual
- Incorporação de pequenas animações ao vídeo
- Prática e experimentação, processamento de imagens em movimento, de edição, tratamento de imagens e sons.

Metodologia

Análise de filmes e obras de referência, aulas teóricas e práticas de produção de audiovisuais, do projeto à finalização, incluindo créditos de abertura e finalização, compreendendo as etapas de desenvolvimento de pesquisa, roteiro, storyboard, pré-produção, produção, pós produção e finalização, incluindo e incorporação de vinhetas de abertura e finalização, a partir de temática proposta pelos próprios alunos. Os alunos poderão, de modo flexível e autônomo, pesquisar, escolher, elaborar e propor um projeto audiovisual, que utilize o audiovisual como instrumento de pesquisa e que pode eventualmente estar vinculado ao desenvolvimento dos Trabalhos de Conclusão de



Curso, se dirigir a uma finalidade para além do curso, ou mesmo da Universidade, constituindo-se como uma atividade extensionista.

Os projetos serão discutidos, problematizados, conceituados, elaborados, aprovados, detalhados, e finalmente produzidos pelos alunos, gravados, animados e editados com o acompanhamento e orientação do professor e apoio de um técnico em edição.

- Aulas teóricas expositivas.
- Análise de obras
- Pesquisa dirigida
- Desenvolvimento de projetos e roteiros
- Elaboração de roteiros e storyboards
- Elaboração de vinhetas de abertura e finalização
- Captação de imagens e sons
- Edição, sonorização, elaboração de vinhetas e finalização do vídeo em ilhas não lineares de edição com a utilização de software apropriado.

Está previsto o uso intensivo dos laboratórios de edição e sonorização, com acompanhamento e orientação do professor responsável. As atividades serão dirigidas no sentido de resultar em um audiovisual finalizado e sonorizado ao final do semestre, de tal modo que transpareça o desenvolvimento da pesquisa, o domínio dos elementos de linguagem, avanços técnicos e dedicação no processo de realização dos trabalhos.

Critério De Avaliação

A avaliação incidirá sobre as principais etapas da elaboração do audiovisual, a saber: a pesquisa, a criação, a produção e a finalização, considerando: o conhecimento da linguagem audiovisual e do design audiovisual, a capacidade de desenvolver e apresentar um projeto realizado de acordo com a conceituação e os objetivos estabelecidos no projeto.

As avaliações, de caráter contínuo, convergem nestes três momentos, sempre considerando a participação ativa do aluno nas atividades propostas, expressando-se na qualidade do trabalho final apresentado:

N1 (peso 1): Elaboração do Projeto, consubstanciando-se na entrega do Projeto (objetivos, justificativa, metodologia, cronograma, orçamento, roteiro, storyboard).

N2 (peso5): Será avaliada a captação das imagens e sonoridades correspondentes ao projeto.

N3: Avaliação dos projetos finalizados, em apresentação da peça audiovisual finalizada, sonorizada, dotada de créditos de abertura e finais animados.

A cada uma das atividades é atribuída uma nota entre 0 (zero) e 10 (dez), segundo a seguinte composição:

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

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.

Não alcançada a média mínima de 7,5 (sete e meio), o(a) discente apresentará o projeto revisado na 19ª semana, 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: $MP + NF / 2$.

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



Bibliografia Básica

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e linguagem cinematográfica.** São Paulo: Blucher, 2012.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário.** Trad. Mônica Saddy Martins. Campinas. Papyrus. 2005.

RODRIGUES, Cris. **O Cinema e a produção.** Rio de Janeiro. Ed. Lamparina. 2007

Bibliografia Complementar

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas.** São Paulo: Papyrus, 1997.

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário. Da pré-produção à pós-produção.** Campinas. SP. Papyrus. 2009.

RÀFOLS, Rafael, COLOMER, Antoni. **Diseño audiovisual.** Barcelona: GG Diseño, 2003.

RIBEIRO, José da Silva. **Antropologia Visual: da minúcia ao olhar distanciado.** Biblioteca das Ciências Sociais. Edições Afrontamento. Porto. 2004

RODRÍGUEZ, Ángel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual.** São Paulo: Senac, 2006.

Bibliografia Sugerida

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia.** Trad. Coordenada por Alfredo Bosi. Ed. Martins Fontes. São Paulo. 1999.

BENJAMIN, Walter. A obra de Arte na época de sua reprodutibilidade técnica e O narrador In: **Obras escolhidas, magia e técnica, arte e política Vol 1.** São Paulo. Ed. Brasiliense. 1985

CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de Símbolos.** Trad. Vera da Costa e Silva. 13º ed. Rio de Janeiro< José Olympio. 1999

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo.** Rio de Janeiro. Elsevier/Campus. 2003.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência** Rio de Janeiro. Paz e Terra.1984.

_____ (Org). **A experiência do cinema: antologia.** Rio de Janeiro. Edições Graal. Embrafilme. 1983.

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo	
Curso / Núcleo Temático: DESIGN	Núcleo Temático: Não se aplica
Disciplina: PROJETO PROFISSIONALIZANTE EQUIPAMENTOS E COMPONENTES DA CONSTRUÇÃO	Código da disciplina: ENOP51432



Professor(es): Luís Alexandre F. Ogasawara	DRT: 1122067	Etapa(s): 5ª / 6ª
Carga Horária: 4 h/ aulas semanais	(X) Sala de aula (X) Laboratório	Semestre Letivo: 1º / 2018
EMENTA: Desenvolvimento de projeto de design de equipamentos e componentes da construção. Interações com o ambiente. Interações com o usuário. Aspectos fabris, de uso, instalação e manutenção. Aspectos legais.		
OBJETIVOS		
FATOS E CONCEITOS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDES, NORMAS E VALORES
Conhecer os processos técnicos, teóricos e práticos que possibilite a execução de projeto e produção de maçanetas.	Projetar uma maçaneta que atenda às demanda do briefing do cliente.	Conscientizar-se sobre a atuação profissional do designer no segmento de equipamentos e componentes da construção.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO O mercado de maçanetas no Brasil – O grupo Assa Abloy, a LaFonte e a concorrência. Processo de desenvolvimento de maçanetas e parâmetros. Processo de fabricação. Normas e regulamentação técnica. Metodologia do projeto para design de Produtos. Desenvolvimento do projeto de Produto. Desenvolvimento do material para o Concurso.		
METODOLOGIA A natureza da Componente Curricular Projeto Profissionalizante caracteriza-se pelo estrito compromisso com os diversos parâmetros reais que afetam o projeto, a saber: produtivos, normativos, sociais e ambientais compatibilizados às forças que regem seus respectivos mercados. Seus processos devem primar pela precisão e suas entregas estar as mais próximas possível do nível praticado por designers profissionais. As atividades a serem realizadas durante o semestre, além de estarem comprometidas aos objetivos pedagógicos da componente curricular estarão alinhadas à agenda do Prêmio La Fonte de Design Mackenzie conforme convênio firmado entre a Universidade Presbiteriana Mackenzie e o grupo ASSA ABLOY BRASIL INDÚSTRIA E COMÉRCIO LTDA cujo Edital será divulgado aos alunos no primeiro dia de aula (06/02/2018).		
CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO Nas avaliações propostas serão consideradas as reflexões e articulações dos conceitos aplicados em fases da atividade projetual. Para cada uma das fases será atribuída uma nota entre 0 (zero) e 10 (dez), seguindo a seguinte composição: 1ª Avaliação: 7ª semana 2ª Avaliação: 12ª semana		



3ª Avaliação: 18ª semana

O aluno está aprovado com MP maior ou igual a 7,5. Caso a MP seja inferior a 7,5, o aluno deverá fazer a avaliação final. A nota mínima da MF (média final) para aprovação é 6,0.

PROVA FINAL: 19ª semana

A aprovação na Componente não está vinculada ao resultado do Concurso.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BAXTER, Mike, IIDA, Itiro. **Projeto de produto:** guia prático para o design de novos produtos. 2ª ed. rev. São Paulo: Blücher, 2008.

MORAES, Anamaria de, FRISONI, Bianka Cappucci. **Ergodesign:** produtos e processos. Rio de Janeiro: 2AB, 2001. 206 p.

OKAMOTO, Jun. **Percepção ambiental e comportamento:** visão holística da percepção ambiental na arquitetura e na comunicação. 2ª ed. São Paulo: Mackenzie, 2014.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ASHBY, M. F., JOHNSON, Kara. **Materiais e design:** arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. Rio de Janeiro: Elsevier/Campus, 2011. 346 p.

BELL, Victoria Ballard, RAND, Patrick. **Materials for design.** New York: Princeton Architectural, 2006.

CHING, Francis C. K, BINGGELLI, C. **Arquitetura de interiores ilustrada.** Porto Alegre: Bookman, 2006.

GIBBS, Jenny. **Design de interiores:** guia útil para estudantes e profissionais. Barcelona: Gustavo Gili, 2010.

LESKO, Jim. **Design industrial:** materiais e processos de fabricação. São Paulo: Edgard Blücher, 2004. 272.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA:

FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO

CURSO:

DESIGN

COMPONENTE CURRICULAR:

PROJETO PROFISSIONALIZANTE

SOCIAL IMPACT DESIGN- DESIGN MATTERS

TIPO DO

COMPONENTE CURRICULAR:

Teórico Prática

CÓDIGO DO COMPONENTE CURRICULAR:

PROFESSOR(ES):

Prof. Ms. Juliana Bertolini DRT 1125946

Prof. Susan Melsop -Ohio State University

ETAPA:

6



CARGA HORÁRIA: 60		SEMESTRE LETIVO: 1º 2018
EMENTA: Estudos sobre o design de impacto social na contemporaneidade. Aplicação de pesquisas práticas e investigativas no campo do design participativo. Desenvolvimento de projetos com impacto social. Desenvolvimento de projetos extensionistas no contexto da vulnerabilidade social.		
OBJETIVOS		
FATOS E CONCEITOS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDES, NORMAS E VALORES
Identificar e praticar design com impacto social, através da teoria e prática projetual. Contextualizar o design de impacto social na contemporaneidade dentro de suas problemáticas e complexidades. Conceituar projetos de impacto social.	Conduzir metodologias de pesquisa em design participatório. Analisar e visualizar dados. Sintetizar resultados das pesquisas direcionando para a criação de propostas de design. Propor soluções de design para implementação (incluindo protótipos, desenhos, modelos, etc). Criar projetos de design para registrar o processo do projeto (livro, video, multimedia, etc). Fazer intervenções no espaço (engajando membros da comunidade a participarem) para o impacto social.	Desenvolver empatia pelos outros. Engajar-se em questões ambientais e serem agentes de mudança social através do design e do esforço cooperativo. Praticar design socialmente responsável e trocar ideias em ambientes multiculturais para resolver questões de mudança social e gestão ambiental. Pensar e solucionar os problemas de design de forma colaborativa co-criando soluções de design com seus companheiros.



CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- introdução design de impacto social
- metodologias de pesquisa em design participatório
- análise e visualização de dados
- criação de propostas de design através da síntese de resultados das pesquisas
- soluções de design para implementação, detalhamento das propostas (incluindo protótipos, desenhos, modelos, etc.
- documentação de processos e projeto

METODOLOGIA

Para atingir os objetivos propostos seguindo o planejamento de aulas, 20% serão aulas expositivas e os demais 80% serão ocupados pelo desenvolvimento do projeto proposto, pela pesquisa , processos de criação, desenvolvimento e implementação dos projetos.

O projeto semestral tem caráter extensionista internacional, promovendo a integração entre duas universidades. Estudantes do curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo do Mackenzie e da Ohio State University trabalharão em grupos ao longo de um semestre para desenvolver projetos que atenderão as necessidades de uma população socialmente vulnerável. Em março, os estudantes da Ohio State University visitarão o Mackenzie e terão uma experiência prática, desenvolvendo parte do projeto com seus colegas brasileiros. Como uma experiência internacional, o curso busca fortalecer a troca cultural, fomentar o design thinking e a prática do design e demonstrar como o design pode ser um agente para a mudança social, especificamente o grupo de população em situação de rua.

Os grupos internacionais desenvolverão projetos que serão implementados no espaço da CISARTE (Centro de Inclusão Social pela Arte, Trabalho e Educação) , um centro voltado à pessoas em situação de rua. A metodologia de projeto consiste sobretudo em integrar as necessidades do espaço e dos usuários, desenvolvendo projetos de forma colaborativa em grupos de alunos internacionais.

Serão aplicadas avaliações das etapas projetuais, divididas em três momentos: Pesquisa/Criação, Desenvolvimento/Implementação e Finalização/Conclusão.

O conteúdo dividido em 3 pilares que se inter-relacionam no desenvolvimento do projeto:

-conceitos/teoria, técnicas, prática de criação e avaliações;

-uso de recursos para compreensão da propostas como palestras com os envolvidos no projeto, aulas expositivas , leitura de textos , visitas de campo.

-Ação participativa dos estudantes através de exposição de pesquisas para o desenvolvimento dos projetos

-Acompanhamento/tutoria de projeto em grupos internacionais

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

A avaliação consistirá no acompanhamento do desenvolvimento do projeto e da participação dos alunos em sala de aula. Será avaliada a coerência e qualidade da

proposta em relação aos objetivos da disciplina, qualidade projetual e de apresentação das propostas.

Os grupos internacionais desenvolverão projetos que serão implementados no espaço da CISARTE (Centro de Inclusão Social pela Arte, Trabalho e Educação), um centro voltado à pessoas em situação de rua.

As etapas de projeto representarão

N1- 06/03 - Apresentação da pesquisa de campo e proposta projetual, plano de trabalho

N2- 03/04 - Conclusões da primeira etapa

N3 - 29/05- Apresentação final dos projetos

PF- memorial do projeto com análise crítica, fazendo referência à bibliografia proposta pelo professor

Bibliografia básica:

KRUCKEN, Lia. Design e território: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

MANZINI, Ézio. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008

SANDERS, Liz. Convivial Toolbox: Generative research for the front end of design. Bis Publisher,

THACKARA, John. Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva, 2008

Bibliografia complementar:

CAPRA, Fritjof (org.), STONE, Michael K. (org.), BARLOW, Zenoiba (org.). Alfabetização ecológica: a educação das crianças para um mundo sustentável. São Paulo: Cultrix, 2006.

KAZAZIAN, Thierry. Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. São Paulo: Senac, 2005.

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

PAPANEEK, Victor J. Arquitetura e design. Lisboa: Edições 70, 1995.

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso: DESIGN		Núcleo Temático: O Homem e o Ambiente
Disciplina: Oficina Optativa Tipografia		Código da Disciplina: ENOP03301
Professor (es): Zuleica Schincariol	DRT: 1114650	Etapa: 5ª
Carga horária: 3h/aulas semanais	() teórica (X) prática	Semestre Letivo: 1º/2018
<i>Ementa:</i> Estudo de diferentes formas de expressão e técnicas de configuração das letras e seus espaçamentos. Experimentação de técnicas de caligrafia, letreiramento, estêncil. Introdução ao processo de design de tipos: da configuração do conceito à vetorização.		
<i>Objetivos:</i>		
<i>Fatos e Conceitos</i>	<i>Procedimentos e Habilidades</i>	<i>Atitudes, Normas e Valores</i>

<p>Compreender, distinguir e explorar meios de configuração de letras. Conhecer critérios, convenções, possibilidades de uso, procedimentos e técnicas específicas da tipografia, para formar instrumental que propicie discernimento nas escolhas de design e na expressão de elementos textuais no espaço gráfico.</p>	<p>Experimentar técnicas de caligrafia, letreiramento e tipografia. Aguçar a percepção sobre as características específicas do design de letras e de família de tipos, relacionar significados verbal/visual da tipografia, ponderar sobre critérios de usabilidade e expressão, organizar elementos textuais no espaço gráfico. Relacionar conceitos, configurações e processos técnicos que envolvem a tipografia no design gráfico.</p>	<p>Sensibilizar-se para a atuação do designer como profissional reflexivo, criativo, ético e consciente da contribuição social de seus projetos. Interessar-se em articular conceitos, capacidades e habilidades pertinentes à dimensão tipográfica na comunicação.</p>
--	--	---

Conteúdo Programático:

- . Formas de expressão, técnicas de configuração e reprodutibilidade das letras e suas origens históricas.
- . Distinções entre métodos de obtenção de letras e exploração de seus procedimentos técnicos: caligrafia, letreiramento e tipografia.
- . Estrutura, anatomia e atributos formais das letras. Proporções e espaçamentos. Sistema e identidade na configuração de alfabetos e famílias tipográficas.
- . Elementos textuais no espaço gráfico: relação entre significados verbal/textual, critérios de usabilidade e expressão, forma e significado, articulação no espaço gráfico segundo intenções de comunicação – escala, espaçamentos, alinhamentos, parágrafos, hierarquia, relação figura-fundo, cor, texturas.

Metodologia:

Os instrumentos metodológicos buscam evidenciar a prática fundamentada, tanto quanto o papel dos alunos como protagonistas do processo de ensino-aprendizagem, considerando a articulação entre competências, habilidades e atitudes a serem desenvolvidas em Oficina de tipografia.

- . Apresentação e discussão de conceitos, linguagens visuais, contexto histórico, parâmetros e técnicas específicas da tipografia, a partir de leitura de textos indicados, recursos audiovisuais e estudos de caso.
- . Práticas de configuração de letras e articulação de elementos textuais no espaço gráfico, segundo definições de finalidade e intenção de comunicação, e relacionadas aos estudos realizados, explorando procedimentos técnicos distintos. As práticas são elaboradas individualmente, com abertura para acomodar escolhas temáticas de interesse de cada aluno, e têm orientação do professor durante as fases de elaboração. Os resultados parciais e finais são compartilhados e analisados por todos, alunos e professor.
- . Elaboração individual de caderno de estudos com registros, reflexões, experimentações que documentam o processo de elaboração das práticas tipográficas realizadas.
- . Publicação de materiais básicos de aulas no Moodle, assim como outras indicações de bibliografia, visitas, produções na área da tipografia, e demais referências comentadas em sala de aula.

Critério de Avaliação:

Os critérios gerais de avaliação consideram, de acordo com os procedimentos de cada prática, compreensão conceitual, observação dos procedimentos metodológicos, consistência e qualidade expressiva na relação entre fundamentação e escolhas de design tipográfico, contribuição da intervenção projetual, adequação dos materiais e processos técnicos, clareza e qualidade de expressão na apresentação oral e material dos resultados.

A avaliação tem caráter diagnóstico e formativo, possibilitando ajustes na dinâmica do processo ao longo do semestre.

O desempenho do aluno é avaliado ao longo do processo de elaboração dos exercícios, segundo planejamento das etapas correspondentes, por registros individuais em caderno de estudos e pelo aprofundamento de sua autonomia no processo de ensino-aprendizagem.

Haverá 3 avaliações intermediárias:

N1 (0-10): avaliação de processo e apresentação do exercício 1.

N2 (0-10): avaliação de processo e apresentação do exercício 2.

N3 (0-10): avaliação de processo e apresentação do exercício 3.

A média parcial (MP) é obtida a partir da média aritmética entre a nota da avaliação 3 e a maior nota obtida nas duas primeiras avaliações: **$N1 + N2 + N3 / 3$**

Avaliação substitutiva: todos os alunos têm direito a uma avaliação que substituirá uma das notas parciais, a de menor valor, contemplando todo o conteúdo do semestre.

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:

HARRIS, David. **A arte da caligrafia** - um guia prático, histórico e técnico. São Paulo: Ambientes & Costumes, 2009. 128 p.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. 2ª. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 224 p.

NOORDZIJ, Gerrit. **O traço**. São Paulo: Blucher, 2013. 90 p.

Bibliografia Complementar:

COLES, Stephen. **The anatomy of type**: a graphic guide to 100 typefaces. London: Harper Design, 2012. 256 p.

ESTEVES, Ricardo. **O design brasileiro de tipos digitais**. São Paulo: Blucher, 2010. 120 p.

FARIAS, Priscila L. Aprendendo com as ruas: a tipografia e o vernacular. In: BRAGA, Marcos da Costa (Org.). **O papel social do design gráfico**: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo: SENAC, 2011. p. 163-183.

FRUTIGER, Adrian, OSTERER, Heidrun, STAMM, Philip. **Adrian Frutiger typefaces**: the complete works. Basel: Birkhäuser, 2009. 450 p.

HENESTROSA, Cristóbal, MESEGUER, Laura, SCAGLIONE, José. **Cómo crear tipografias**: del boceto a la pantalla. Madri: Tipo E, 2012. 144 p.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer C. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008. 247 p.

WILLEN, Bruce, STRALS, Nolen. **Lettering & type**: creating letters and designing typefaces. New York: Princeton Architectural, 2009. 129 p.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso: DESIGN	Núcleo Temático: O HOMEM E O AMBIENTE	
Componente curricular Oficina Sketch e Ilustração		Código da Disciplina:
Professor: Olavo Aranha	DRT: 112446-9	Etapa: 5ª
Carga horária: 3h/aulas semanais	(X) Sala de aula () Laboratório	Semestre Letivo: 1º/2018
<i>Ementa:</i> Estudo de diferentes formas de expressão e técnicas de configuração de sketches. Experimentação de técnicas de ilustração de objetos.		
<i>Objetivos:</i>		
<i>Fatos e Conceitos</i>	<i>Procedimentos e Habilidades</i>	<i>Atitudes, Normas e Valores</i>
<p>Conhecer os elementos básicos e fundamentos teóricos que acelerem a produção de imagens para a concepção do projeto.</p> <p>Identificar a maneira ótima de representação de acordo com a proposta a ser investigada ou representada.</p> <p>Explorar as diferentes formas de promover a compreensão e criação com ênfase na exploração e representação para comunicação de ideias.</p> <p>Conhecer os materiais, suas qualidades e aplicações.</p>	<p>Praticar as técnicas do desenho voltadas para o uso no desenvolvimento de projeto.</p> <p>Desenvolver o hábito do desenho por observação e como representação de um conceito ou ideia.</p> <p>Desenvolver a expressividade compatível com a identidade do produto, do cliente e do autor.</p> <p>Formar repertório de formas e linguagens adequados para a comunicação entre o autor e as partes envolvidas no processo de criação, fornecedores e clientes.</p>	<p>Agir de modo profissional e condizente com as expectativas de qualidade decorrentes disso.</p> <p>Cuidar da seleção de materiais e seus usos respeitando o meio ambiente, o cliente e o próprio autor, especialmente quanto à possíveis toxicidade.</p> <p>Identificar potencialidades, aptidões, habilidades e investir de forma colaborativa e com coleguismo.</p>
Conteúdo Programático: O conteúdo Programático da componente curricular Oficina Optativa 3 Sketch e Ilustração, localiza-se no Eixo 5 – <i>O Homem, e o Ambiente</i> . Apresenta noções básicas de desenho, ilustração, sketching e render e seus materiais e equipamentos. A ênfase na prática do desenho seus processos e principais características para escolha e aplicações de acordo com o objeto ou informação representada. - Estudos de materiais, suportes, equipamentos. - Critérios de seleção (linguagem dos materiais) - Perspectiva e composição. - Cores e contraste. - Produção de material para inclusão no portfólio do aluno.		
Metodologia:		

Para atingir os objetivos propostos seguindo a agenda do planejamento de aulas, 10% serão aulas expositivas e os demais 90% serão dedicados à prática do desenho, exploração de técnicas e materiais, desenvolvimento das habilidades específicas e correção dos trabalhos.

Discussão e clínicas em grupo. Exposição dos trabalhos e indicação de atividades para aumentar a qualidade e eficiência na produção de formas gráficas de representação de objetos, produtos, idéias ou conceitos.

Critério de Avaliação:

A avaliação considera o desenvolvimento dos alunos, realização das tarefas, sua completude e qualidade. Observação dos prazos também será levada em consideração.

Cada clínica realizada será avaliada individualmente com um retorno durante as aulas.

Ao final do processo o aluno deverá produzir um caderno de sketches e um portfólio profissional. Este portfólio deverá ser avaliado com peso 2.

São 2 Avaliações Parciais obrigatórias + Avaliação Total, para cada avaliação será atribuída uma nota entre 0 (zero) e 10 (dez), segundo a seguinte composição: (A ou B)+C=MI

8ª semanas – 1ª Avaliação Parcial (nota A) - a nota é composta pelas média das notas das apresentações solicitadas para as clínicas até esta data.

16ª semana – 2ª Avaliação Parcial (nota B) - a nota é composta pelas média das notas das apresentações solicitadas para as clínicas até esta data.

18ª semana - Avaliação Total 3 (nota C) - Avaliação com a Apresentação Final dos Cadernos de Sketch e do Portfólio.

19ª semana – PF - Avaliação do Relatório com as correções dos tópicos apontados na avaliação parcial 3.

Bibliografia Básica:

DOYLE, Michael. **Desenho a Cores**. Porto Alegre: Bookman, 2001

ESTAMPA EDITORIAL, **Desenho para Designers Industriais**. Lisboa: Editorial Estampa, 2004.

PIPES, Alan. **Desenho para Designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção**. São Paulo: Blucher, 2010.

POWEL, Dick. **Design Rendering Techniques: A guide to drawing and presenting design ideas**. New York: North Light Books, 1986.

STRAUB, Ericson et al. **ABC do Rendering**. Curitiba: Infolio, 2004

Bibliografia Complementar:

CAMPOS, Cristian. **Product Design Now: design and sketches**. New York: Collins Design, 2006.

DONG, Wei. **Color Rendering: A guide for interior designers and architects**. New York: MacGraw-Hill Trade, 1997.

ESTAMPA. **Desenho para joalheiros**. Lisboa: Editorial Estampa, 2004.

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

POWEL, Dick. **Advanced marker techniques**. New York: Little Brown and Company, 1994.

Curso / Núcleo Temático: DESIGN		Núcleo Temático: O Homem e o Ambiente
Disciplina: Oficina Madeira		Código da Disciplina:
Professor: Ivo Pons	DRT: 1119279	Etapa: 5ª
Carga horária: 3h/aulas semanais	(X) Sala de aula (X) Laboratório	Semestre Letivo: 1º/2018
Ementa: Conhecimento e aplicação de vários tipos de madeiras e fixações na composição estrutural e execução do projeto. Tratamento de superfícies, revestimento e acabamento final. Demonstração e aplicação prática do instrumental e ferramentas próprias.		
<i>Objetivos:</i>		
<i>Fatos e Conceitos</i>	<i>Procedimentos e Habilidades</i>	<i>Atitudes, Normas e Valores</i>
Descobrir, sensibilizar, observar ao experimentar procedimentos práticos e técnicos diversos de criação em design, utilizando múltiplos meios a partir do estímulo dos sentidos.	Pesquisar e construir objetos estruturais, formais e informais, utilizando conceitos, materiais e ferramentas adequadas.	Aprimorar a exploração dos elementos necessários para o desenvolvimento da comunicação visual sensível. Preocupar-se com os cuidados e a atenção a aspectos individuais e coletivos na atividade ferramental e com apoio do técnico.
<i>Conteúdo Programático:</i> Reconhecimento do espaço específico para trabalhos em madeira: a marcenaria, com seus equipamentos e ferramentas como elementos transformadores de materiais; Orientação quanto aos cuidados necessários na utilização do ferramental; Apresentação das ferramentas considerando-as como uma extensão do corpo do homem, conscientizando o aluno para o exercício do fazer, considerando a mão como a primeira ferramenta; Aspectos ergonômicos do ferramental; Funções e funcionamento da mão para executar uma idéia; Construção de objetos para estabelecer conexões, através dos procedimentos adotados em aula, elos de conhecimento e relacionamento com outras disciplinas. Projeto em marcenaria, nas aulas de Madeira (o planejamento e elaboração do esboço (desenho técnico) do projeto; Conhecimento do material necessário para desenvolvimento do projeto (madeira, cola, pregos, lixa, cera, medidas; processo de serrar, recortar e usinagem das peças Conhecimento de encaixes diversos (espiga, cavilha, rebaixos) Conhecimento de acabamentos diversos: pátina, extrato de noqueira, envelhecimento, encerar, envernizar, pintar.		
<i>Metodologia:</i>		

A disciplina Madeira é desenvolvida no Laboratório de Marcenaria. Dispõe de ferramentas manuais: bancadas, plainas, formões, serrotes, martelos, etc. Também dispõe de ferramentas elétricas fixas: serra circular, de fita, tico-tico, esquadrejadeira, desengrossadeira, torno, desempenadeira e lixadeiras.

Os trabalhos práticos orientados visam à aplicação dos conceitos teóricos apresentados e ao acompanhamento sistemático dos alunos na elaboração dos mesmos.

As aulas ocorrerão através de exercícios práticos visando fundamentalmente a utilização da madeira como suporte das ações das ferramentas.

Critério de Avaliação:

O aluno será avaliado conforme as normas do regimento interno e de acordo com a sua sensibilidade e criatividade na resolução das propostas do programa.

Avaliação continuada nas etapas programadas realizadas em sala de aula (0,0 a 10,0). Outros critérios são avaliados: qualidade dos desenhos, desempenho na execução, pontualidade na apresentação do trabalho e utilização de material adequado; dividida em duas etapas, uma no meio do semestre e a outra no final do semestre.

Serão realizados três trabalhos individuais durante o semestre:

O primeiro com o objetivo de reconhecimento do laboratório de marcenaria, das madeiras, ferramentas.

O segundo com um projeto de escolha do aluno visando o desenho do objeto, sua elaboração e construção.

O terceiro será experimentação de acabamentos em madeira.

Também farão parte das avaliações, sem nota, visitas a museus, galerias, escritórios e oficinas de outros designers, e atitudes externas às aulas, com a leitura de artigos de revistas jornais e livros.

Peso das notas

N1 (0 A 10) – peso 1 – trabalho de pesquisa em grupo.

N2 (0 a 10) – peso 2 – reprodução de objeto individual.

N3 (0 a 10) – peso 2 – trabalho em grupo.

Avaliação Final (0 a 10) – peso 5 (apresentação de uma relatório de construção e desenvolvimento de projeto na área de madeira).

Prova substitutiva: Em casos de ausência em uma das avaliações intermediárias, o aluno poderá requerer uma avaliação substitutiva no período estipulado no calendário A avaliação substitutiva compreenderá todo o conteúdo programático da disciplina e a avaliação substitutiva ocorrerá apenas na semana indicada no plano de ensino.

Bibliografia Básica:

LEROY-GOURHAN, André. **Evolução e Técnicas**. Lisboa: Edições 70, 1971.

NAPIER, John. **A mão do Homem**. Rio de Janeiro: Zahar Editores. 1983.

SANTOS, Eurico. **Nossas madeiras**. Editora Itatiaia, Belo Horizonte, 1987.

Bibliografia Complementar:

BRACHER, Elisa. **Madeira sobre madeira**. São Paulo: Cosac Naify, 1998.

Joaquim Tenreiro - o mestre da madeira. São Paulo? Rio de Janeiro: Pinacoteca? Bolsa da Arte, 1999.

FRANCASTEL, Pierre. **Arte e Técnica nos Séculos XIX e XX**. Lisboa: Edição Livros do Brasil, 2000.

MAYER, Ralph. **Manual do Artista**. São Paulo: Martins Fontes, 1966.

RUDEL, Jean. **A Técnica do Desenho**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1980.

WITTKOWER, Rudolf. **Escultura**. São Paulo: Martins Fontes.