

Curso	DESIGN				Núcleo Temático	O HOMEM E A CONTEMPORANEIDADE			Etapa	1C/D
Comp. Curricular		PROJETO I						Código	ENEX50901	
Componente Curricular (CC)		Carga horária (horas)		126,67		EIXO		Projetual	Não	
		Créditos			Universal		Sim		x	
			Teórica	Prática	Ateliê	Comum			Creditação da Extensão	Não
Presencial			x		Específico	x	x			
Online	Síncrono				Optativo		Sim			
	Assíncrono				Prática como CC					
EaD					Outras Modalidades		Percentual	%		
Professores(as)					DRT					
Grace Kishimoto					112205-9					
Luís Alexandre F. Ogasawara					112206-7					
Olavo E. de Sousa Aranha					112446-9					
Carlos Marcelo Campos Teixeira					115077-9					
Ementa										
Reflexão sobre o papel do design na contemporaneidade. Estudo das metodologias operacionais de projeto, com ênfase nas cartesianas. Desenvolvimento das habilidades básicas para o exercício de projeto: técnicas de observação, raciocínio visual, diagnóstico e proposição, representação e expressão formal. Análise de projetos conduzindo à criação de repertório crítico. Vivência do processo de projeto: planejamento, problematização, pesquisa, conceituação, experimentação, configuração, meios de produção, avaliação, documentação e apresentação.										
Objetivos Conceituais				Objetivos Procedimentais e Habilidades				Objetivos Atitudinais e Valores		
Conhecer os variados escopos da atividade do designer na contemporaneidade com o intuito de ser capaz de olhar para situações de vida e identificar problemas passíveis de serem mitigados por proposições de Design.				Elaborar soluções criativas para os problemas identificados. Construir protótipos, testar sua eficácia, analisar os resultados com vistas à uma experiência de aprendizado significativo				Vivenciar situações de projeto de modo a tornar consciente a necessidade de uma atitude proativa e investigativa teórico-prática e apropriar-se da maneira de pensar e agir do designer.		
Conteúdo Programático										
O eixo temático: O Homem e a Contemporaneidade orienta a componente curricular de Projeto I que, por sua vez, faz convergir as atividades das demais componentes alocadas na 1ª etapa.										
Os temas, assuntos e conceitos a serem abordados contemplarão a dimensão teórica e prática da atividade projetual e alimentarão as quatro atividades que compõem esta Componente Curricular: Metodologia operacional de projeto, Prática Projetual, Meios de expressão e Meios de produção.										
Metodologia										
A natureza da Componente Curricular Projeto I denomina-se 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.										
Análises de Projetos de Referência, Estudos de Caso, Pesquisas teórica e de campo serão alimentadas por recursos didáticos indicados pelo professor e seus resultados apresentados em seminários que serão matéria para identificação de problemas dentro do tema a ser proposto.										
Dinâmicas, Sessões de Brainstorming, Clínicas, Rodízio de Professores, Atividades Laboratoriais e Testes com usuários serão realizados para a criação e desenvolvimento das proposições projetuais e subsequente análise dos resultados a ser formalizada em relatórios críticos. Neste contexto, a experimentação se configura como atividade relevante tendo em conta a forma de obtenção de conhecimento e vivência do profissional na área do design.										



Avaliação			
1ª Avaliação (N1) Compreende as atividades práticas A (peso 2): "Análise dos Jogos", B (peso 3) : "Brainstorming / Conceito dos Jogos" e C (peso 5): "Thumbnailing".			
2ª Avaliação (N2) Compreende as atividades práticas F (peso 2): "Clínica 1", G (peso 03) "Clínica 2" e H (peso 5): "Testes de jogabilidade"			
3ª Avaliação (AF) Apresentação final de Projeto que compreende as "Bancas e Documentação Digital do Processo de Projeto"			
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 como também na atuação do aluno diante de seu próprio percurso de aprendizagem. N1 e N2 - N1 terá peso 2 e N2 terá peso 3			
Bibliografia básica			
BONSIEPE, Gui. Design como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012.			
MARCELO LA CARRETA. Jogos de tabuleiro. Contentus, 2020.			
MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998.			
Bibliografia Complementar			
LUCIA MARIA TAVARES. Serious Games. Editora Intersaberes, 2021.			
ORIANA GAIO. Gamificação. Contentus 2021.			
ROGERS, Scott. Level up: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2013.			
Bibliografia Adicional			
BROWN, Stuart. Serious Play, 2008. Disponível em: https://www.ted.com/talks/stuart_brown_says_play_is_more_than_fun_it_s_vital?language=pt . Acesso em: 31 jan. 2019.			
MASTROCOLA, Vicente Martin. Ludificador: um guia de referências para o game designer brasileiro. / Vicente Martin Mastrocola. São Paulo: Independente, 2012. Disponível em: < http://www.ludificador.com.br/ . Acesso em 31 jan. 2019.			
Coordenador do Curso	Nara Sílvia Marcondes Martins	Diretor da Unidade	Angélica Tanus Benatti Alvim
Coordenador Adjunto			