



## PLANO DE ENSINO

<b>Unidade Universitária: FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO</b>	
<b>Curso: DESIGN</b>	
<b>Disciplina: PROJETO 1</b>	<b>Código da Disciplina: ENEX01499</b>
<b>Carga horária: 120 HORAS</b>	<b>Etapa: PRIMEIRA</b>
<b>Ementa:</b>  Reflexão sobre o papel do design na contemporaneidade. Estudo das metodologias operacionais de projeto, com ênfase nas cartesianas e nas de caráter artístico. 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.	
<b>Objetivos:</b>  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.	
<b>Conteúdo Programático:</b>  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.	
<b>Bibliografia Básica:</b> BONSIEPE, Gui. Design como prática de projeto. São Paulo: Blucher, 2012. FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico - uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2009. MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998.	
<b>Bibliografia Complementar:</b>  BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Blucher, 2003. COELHO, Luiz Antonio L. (org.). Design método. Rio de Janeiro/Teresópolis: PUC/Novas Ideias, 2006. DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 236 p. FACCA, Cláudia A. O designer como pesquisador - uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos. São Paulo: Blucher, 2011. LUPTON, Ellen, PHILLIPS, Jennifer C. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.	