

Unidade Universitária: FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Curso: DESIGN	Núcleo Temático:	
Disciplina: PROJETO IV	Código da Disciplina:	
Professor(es): Ana Paula Calvo Ariane Daniela Cole Charles de Castro Vincent Luís Alexandre Fernandes Ogasawara	DRT: 110747-2 109851-5 110324-0 112206-7	Etapa: Quarta
Carga horária: 120 HORAS	(<input type="checkbox"/>) Teórica (<input checked="" type="checkbox"/>) Prática	Semestre Letivo: 1º Semestre 2018
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:		
Conceitos	Procedimentos e Habilidades	Atitudes e Valores
Conhecer a metodologia de Design Thinking e estudar as bases conceituais necessários no processo do Design de Serviços.	Manejar as diversas ferramentas consagradas na metodologia de Design Thinking para a criação de um serviço.	Agir de maneira colaborativa e empreendedora com vistas à resultados inovadores no processo de projeto.

Conteúdo Programático:

O eixo temático: O Homem, os Bens e os Serviços orienta a componente curricular de Projeto IV que, por sua vez, faz convergir as atividades das demais componentes alocadas na 4ª etapa.

Os temas, assuntos e conceitos a serem abordados contemplarão a dimensão teórica e prática da atividade projetual:

- 1 – Design, Design Industrial e Design de Serviços;
- 2 – Metodologia de projeto: Design Thinking;
- 3 – Comportamento do consumidor;
- 4 – Linguagem gráfica e prototipação áudio-visual;

Metodologia:

A natureza da Componente Curricular Projeto IV 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 pró-ativa 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.

As aulas acontecerão às quintas e sextas feiras e estão divididas em dois momentos distintos:

A e B. Projeto IV A está alocado às quintas-feiras e terá um caráter de planejamento e direcionamento das proposições dos projetos enquanto que Projeto IV B está alocado às sextas-feiras e terá um caráter instrumental e executivo das atividades dos projetos.

As principais metodologias de Design Thinking e suas ferramentas mais consagradas serão operacionalizadas de modo a consubstanciar dois projetos distintos de Design de Serviços no decorrer do semestre. O primeiro, mais curto, ocupando praticamente 1/3 da carga horária será o redesign de um serviço já existente, considerado problemático pelo grupo de trabalho e o segundo, mais longo, distribuído pelo restante das semanas, terá como escopo a modelagem de um novo negócio e o design de seu serviço e pontos de contato com o usuário.

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.

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 avaliação 360 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

2ª Avaliação: 13ª Semana

3ª Avaliação: 17ª 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).

Avaliação Final: 19ª Semana

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.

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

Bibliografia Básica:

BROWN, Tim. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas idéias**. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2010.

STICKDORN, Marc. **Isto é design thinking de serviços – Fundamentos, ferramentas e casos**. Porto Alegre: Bookman, 2014. (Versão online na nossa biblioteca)

OSTERWALDER, Alexander. **Business Model Generation – Inovação em modelos de negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011

Bibliografia Complementar:

AMBROSE, Gavin. **Design Thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

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

KIM, W. Chan; MAUBORGNE, Renée. **A estratégia do oceano azul: como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante**. 14. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Administração de marketing**. 14. ed. São Paulo: Pearson, 2013

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e nova redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. (Cadernos do Grupo de Altos Estudos; v. 1)

MORAES, Dijon De. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blücher, 2010.

UNIDADE UNIVERSITÁRIA:

FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO

CURSO:

DESIGN

COMPONENTE CURRICULAR:

Projeto IV

TIPO DO COMPONENTE CURRICULAR:

Estúdio

CÓDIGO DO COMPONENTE CURRICULAR:

ENEX

PROFESSOR(ES):

ETAPA:

Quarta

A

Charles de Castro Vincent..... 110324-0

Luís Alexandre Fernandes Ogasawara..... 112206-7

B

Ana Paula Calvo..... 110747-2

Ariane Daniela Cole..... 109851-5

CARGA HORÁRIA: 120		SEMESTRE LETIVO: 1º SEMESTRE 2018
EMENTA DO EIXO TEMÁTICO: O HOMEM, OS BENS E OS SERVIÇOS		
<p>Caracterização dos sistemas de objetos e serviços: físicos, virtuais e híbridos. Comparação entre os serviços tradicionais e os produtos-serviço. Compreensão da importância e do lugar ocupado pela miniaturização e a hiper-realidade. Introdução à cibernética. Desenvolvimento de aparatos eletromecânicos, eletroeletrônicos e próteses. Estudo de ergonomia. Investigação sobre comunicação e fluxo de informação. Reflexão sobre a construção de identidades para consumo. Desenvolvimento de projetos digitais compartilhados e abertos que permitam a fabricação personalizada. Discussão acerca do status do objeto: entre o uso e a posse. Consideração do universo de serviços sociais: hospitalares, educacionais, culturais, administrativos e de lazer.</p>		
EMENTA:		
<p>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.</p>		
OBJETIVOS		
FATOS E CONCEITOS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDES, NORMAS E VALORES
<p>Conhecer a metodologia de Design Thinking e estudar as bases conceituais necessários no processo do Design de Serviços.</p>	<p>Manejar as diversas ferramentas consagradas na metodologia de Design Thinking para a criação de um serviço.</p>	<p>Agir de maneira colaborativa e empreendedora com vistas à resultados inovadores no processo de projeto</p>
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO		
<p>O eixo temático: O Homem, os Bens e os Serviços orienta a componente curricular de Projeto IV que, por sua vez, faz convergir as atividades das demais componentes alocadas na 4ª etapa.</p> <p>Os temas, assuntos e conceitos a serem abordados contemplarão a dimensão teórica e prática da atividade projetual:</p> <p>1 – Design, Design Industrial e Design de Serviços;</p> <p>2 – Metodologia de projeto: Design Thinking;</p> <p>3 – Comportamento do consumidor;</p> <p>4 – Linguagem gráfica e prototipação áudio-visual;</p>		
METODOLOGIA		
<p>A natureza da Componente Curricular Projeto IV 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 pró-ativa 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.</p> <p>As aulas acontecerão às quintas e sextas feiras e estão divididas em dois momentos distintos: A e B. Projeto IV A está alocado às quintas-feiras e terá um caráter de planejamento e direcionamento das proposições dos projetos enquanto que Projeto IV B está alocado às sextas-feiras e terá um caráter instrumental e executivo das atividades dos projetos.</p>		

As principais metodologias de Design Thinking e suas ferramentas mais consagradas serão operacionalizadas de modo a consubstanciar dois projetos distintos de Design de Serviços no decorrer do semestre. O primeiro, mais curto, ocupando praticamente 1/3 da carga horária será o redesign de um serviço já existente, considerado problemático pelo grupo de trabalho e o segundo, mais longo, distribuído pelo restante das semanas, terá como escopo a modelagem de um novo negócio e o design de seu serviço e pontos de contato com o usuário.

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.

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 avaliação 360 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

2ª Avaliação: 13ª Semana

3ª Avaliação: 17ª 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).

Avaliação Final: 19ª Semana

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.

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

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BROWN, Tim. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas idéias**. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2010.

STICKDORN, Marc. **Isto é design thinking de serviços – Fundamentos, ferramentas e casos**. Porto Alegre: Bookman, 2014. (Versão online na nossa biblioteca)

OSTERWALDER, Alexander. **Business Model Generation – Inovação em modelos de negócios: um manual para visionários, inovadores e revolucionários**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AMBROSE, Gavin. **Design Thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

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

KIM, W. Chan; MAUBORGNE, Renée. **A estratégia do oceano azul: como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante**. 14. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Administração de marketing**. 14. ed. São Paulo: Pearson, 2013

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e nova redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. (Cadernos do Grupo de Altos Estudos; v. 1)

MORAES, Dijon De. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blücher, 2010.

PLANEJAMENTO SEMANAL

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso: DESIGN		Núcleo Temático: O HOMEM, OS BENS E OS SERVIÇOS
Disciplina: FUNDAMENTOS MATEMÁTICOS E FÍSICOS DO DESIGN 4		Código da Disciplina: ENEX00536
Professor Célio Martins da Matta		DRT: 114335-2
Carga horária: 2h	(X) Sala de Aula (X) Laboratório () EAD	Etapa: QUARTA
Semestre Letivo: 1 / 2018		
Ementa: Estudo e experimentações de materiais avançados, compósitos e novos materiais. Design de Experiência.		
Objetivos:		
Fatos e Conceitos	Procedimentos e Habilidades	Atitudes, Normas e Valores
Conhecer fundamentos teóricos-práticos sobre materiais, processos, procedimentos e especificações de materiais compósitos e novos materiais. Analisar criticamente as técnicas e os processos tecnológicos, reconhecendo suas características para escolha e aplicação em futuros projetos do Design. Desenvolver o interesse pela experimentação com modelos físicos e virtuais a partir da seleção mais adequada a abordagem em estudo favorecendo assim, o potencial criativo do estudante de Design.	Capacitar o aluno para lidar com procedimentos e ferramentas por meio do desenvolvimento de exercícios de experimentação. Destacar a relevância para a prática do Design considerando o conhecimento de tecnologias e processos para elaborar as questões articuladas nas propostas em estudo. Desenvolvimento de ensaios preliminares e modelos físicos a partir de diversas práticas no campo bi e tridimensional e com apoio do ferramental técnico ou de laboratório.	Agir de modo ético e cidadão indispensável ao exercício da prática profissional em design. Desenvolver o comportamento próativo, a percepção e a observação inteligente para lidar com os fatos envolvidos na aquisição de conhecimentos do objeto em estudo. Preocupar-se com os cuidados e a atenção a aspectos individuais e coletivos na atividade ferramental e do apoio do técnico. Sensibilizar o aluno para lidar com procedimentos de forma correta considerando as condicionantes da etapa projetual
Conteúdo Programático: O conteúdo programático da disciplina Ferramentas, Materiais e Processo do Design 4 , localiza-se no Eixo 2 – <i>O Homem, os bens e os serviços</i> . Noções básicas de materiais compósitos seus processos de fabricação, propriedades e principais características para escolha e aplicações em projetos. Design de Experiência.		



BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CALLISTER, William D. **Ciência e engenharia de materiais: uma introdução**. Rio de Janeiro: LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2011

ABMACO. **Compósitos I** - materiais, processos, aplicações, desempenhos e tendências. São Paulo: Associação Brasileira de Materiais Compósitos, 2008.

DURAN, Nelson. **Nanotecnologia: introdução, preparação e caracterização de nanomateriais e exemplos de aplicações**. São Paulo: Artiliber, 2006.

Bibliografia Complementar:

MOORE, Graham. **Nanotecnologia em embalagens**. São Paulo: Blucher, 2010.

MELO, Jessyka Meierjurgem; TERENCE, Mauro César (Orient.). **Caracterização de compósito produzido com diferentes frações de pó de madeira e polietileno de alta densidade**. 2015. 62 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2015

MOORE, Graham. **Nanotecnologia em embalagens**. São Paulo: Blucher, 2010.



REZENDE, Mirabel Cerqueira; COSTA, Michelle Leali; BOTELHO, Edson Cocchieri. **Compósitos estruturais**: tecnologia e prática. São Paulo: Artliber, 2011

SHACKELFORD, James F.; VIEIRA, Daniel. **Ciência dos materiais**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, c2008

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso: DESIGN	Núcleo Temático: O HOMEM, OS BENS E OS SERVIÇOS	
Disciplina: FERRAMENTAS MATERIAIS E PROCESSOS DO DESIGN 4- 2018_FMPD 4		Código da Disciplina: ENEX00644
Professores Eliana Zaroni L. Silva Célio Martins da Matta	DRTs: 1039600 114335-2	Et ap a: Q UA RT A
Carga horária: 2h	(X) Sala de Aula (X) Laboratório () EAD	Semestre Letivo : 1º / 2018
Ementa Estudo da luz, cor e do som. Design e percepção.		
Objetivos:		
Fatos e Conceitos	Procedimentos e Habilidades	Atitudes, Normas e Valores



<p>Conhecer fundamentos teóricos práticos do Design e Percepção sob a ótica da luz, cor, som e cheiro. Analisar criticamente os conceitos básicos de Percepção que é a base de todo processo criativo. Entender as técnicas e os processos, reconhecendo suas características para escolha e aplicação em futuros projetos do Design, buscando a excelência na prática projetual. Desenvolver o interesse pela análise perceptiva e experimentação sensorial através de estímulos sonoros, visuais e olfativos favorecendo assim, o potencial criativo do estudante de Design.</p>	<p>Estimular o aluno a buscar novas experiências, sensações e desafios pois o amadurecimento perceptivo é individual, particular e sensorial, sendo tangibilizado a partir da transcrição de uma experiência vivenciada. Destacar a relevância para a prática do Design Cognitivo estimulando através de exercícios de estímulos sensoriais para que o aluno perceba e registre fatos e feitos do mundo a sua volta.</p>	<p>Desenvolver o comportamento próativo, a percepção e a observação inteligente para lidar com os fatos envolvidos na aquisição de conhecimentos do objeto em estudo. Preocupar-se com os cuidados e a atenção a aspectos individuais e coletivos na atividade ferramental e do apoio do técnico. Sensibilizar o aluno para lidar com procedimentos de forma correta considerando as condicionantes da etapa projetual. Agir de modo ético e cidadão indispensável ao exercício da prática profissional em design.</p>
--	--	--

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

O conteúdo programático da disciplina Fundamentos Matemáticos e Físicos do Design 4, no Eixo: 2 – O Homem, os bens e os serviços. Noções básicas do “Design & Consciência” como a Interligação entre Percepção, Sentimento, Emoção e Experiência Sensorial. O programa traz conceitos básicos de Percepção embasados em fundamentos da Semiótica e da Gestalt. Definições dos aspectos Técnicos e Cognitivos da Luz, Cor e Som.



METODOLOGIA:

Apresentação em aulas expositivas de conceitos e dos 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 conteúdo 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. Os alunos serão observados constantemente em suas condutas no desenvolvimento das atividades, para identificar e suprir dificuldades que possam surgir juntamente com docentes correlatos.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Serão feitas avaliações que contemplam as diversas atividades desenvolvidas ao longo do semestre. Assim como será avaliada a participação efetiva dos alunos nas discussões e leituras que acompanham as propostas.

As 3 avaliações obrigatórias, juntamente com a substitutiva e prova final, para cada avaliação será atribuída uma nota entre 0 (zero) e 10 (dez), segundo a seguinte composição.

N1 (peso 1) N2 (peso 1) N3 (peso 1)

$$MP = N1 + N2 + N3 / 3$$

A média das avaliações intermediárias (MP) será obtida da média aritmética. Esta média será dada entre a nota da terceira avaliação e a maior nota obtida nas duas primeiras avaliações. O aluno estará aprovado com Média Parcial = 7,5. Caso a MP seja menor que 7,5, o aluno fará avaliação que substituirá uma das notas parciais, a de menor valor. Não alcançada a média mínima de 7,5 (sete e meio), o(a) discente terá o direito a uma avaliação final. Será aprovado se obtiver a média final igual ou superior a 6,0 (seis).

$$MF = MP + PF / 2$$

Bibliografia básica:

ARNHEIM, Rudolf. Arte & percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Cengage Learning, 2013

BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo - um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Senac, 2006. 336 p.

GOMES FILHO, João. Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Escrituras, 2008

Bibliografia complementar:



JARDI, Enric. PENSAR COM IMAGENS. São Paulo. Gustavo Gili, 2014

GOMBRICH, E. H. Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica: com 320 ilustrações. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007

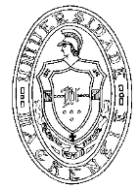
GLEICK, James. Caos - a criação de uma nova ciência. Rio de Janeiro: Campus, 1989.

PINHEIRO, Antonio Carlos da Fonseca Bragança. Conforto ambiental: iluminação, cores, ergonomia, paisagismo e critérios para projetos. São Paulo Erica 2014 1 recurso online.

STOLARSKI, André; LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott. ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

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

Unidade Universitária: FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO		
Curso: DESIGN	Núcleo Temático: O HOMEM, OS BENS E OS SERVIÇOS	
Disciplina: FUNDAMENTOS SOCIAIS E POLÍTICOS DO DESIGN 4	Código da Disciplina: ENEX00648	
Professor(es): MAURO CLARO	DRT: 110966- 8	Etapa: 4
Carga horária: 2 HORAS-AULA	(<input checked="" type="checkbox"/>) Teórica (<input type="checkbox"/>) Prática	Semestre Letivo: 2018-1



Ementa:

Aprofundamento nos estudos sobre indústria cultural. Estudos sobre propaganda, publicidade, marketing e branding. Estudos sobre consumo e consumismo. Estudo sobre o papel social do design. Compreensão das teorias da sustentabilidade. Consideração acerca da sociedade em rede, da presença dos gadgets, dos jogos eletrônicos e das mídias sociais como elementos vitais da comunicação entre indivíduos e grupos. Reflexão sobre os atributos de funcionalidade dos objetos e dos serviços.

Objetivos:

Conceitos	Procedimentos e Habilidades	Atitudes e Valores
Natureza enriquecedora do design para a vida. Os limites técnicos, políticos, culturais e sociais que muitas vezes impedem que tal qualidade seja obtida.	Utilizar metodologias, observar o real, testar novas práticas de pesquisa para desenvolvimento de projeto.	Considerar e avaliar o excesso de objetos e serviços na sociedade atual.

Conteúdo Programático:

1. . A lógica cultural do capitalismo tardio:
 - a. Pós-modernismo e espetáculo (Debord, Jameson)
 - b. Indústria cultural: a dupla face da cultura, emancipadora e alienante (Eagleton, Freitag)
2. A revolução do signo e a crise do funcionalismo
 - a. Signos em rotação: publicidade, marketing e branding (Baudrillard, Klein, Padilha)
 - b. Consumo e consumismo (Slater)
3. Revolução da tecnologia da informação:
 - a. Modo de produção pós-industrial informatizado, em rede e desmaterializado (Castells, Flusser)
 - b. Design thinking, novo método para um novo modo de produção (Vianna)
4. Relações sociais e sustentabilidade: a vida em desequilíbrio (Harvey, Kurz, Papanek)

Metodologia:



LINHAS GERAIS

Aulas expositivas apoiadas por recursos visuais, discussão de textos e dinâmicas em classe mais leitura de bibliografia indicada dão suporte à discussão sobre indústria cultural, revolução da tecnologia da informação e sustentabilidade e também fornecem a base para análises projetuais. Ao longo do semestre os alunos executam em equipes quatro tarefas nas quais demonstram os conceitos ou colocam em prática as teorias aprendidas:

1. compreensão de textos:
 - a. Debord, Jameson, Eagleton, Freitag
 - b. Baudrillard, Klein, Padilha
 - c. Castells, Flusser
2. análise de projeto

NOTAS N1 E N2

As notas N1 e N2 são compostas pelas tarefas 1, 2, 3 e 4, são formadas pela média aritmética das tarefas executadas e têm ambas peso 1.

ROTEIRO DA NOTA N1

Uma foto de cada mapa deverá ser postada na página Facebook [Design Mackenzie](#).

19 FEV. / TAREFA 1 PARTE 1 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Na primeira parte da aula cada grupo de alunos discute os 2 capítulos lidos da seguinte forma: metade da equipe fica encarregada de explicar o capítulo lido para a outra metade, que leu o outro capítulo, e vice-versa. Cada grupo entrega para o professor 2 relatos de 3 parágrafos cada correspondendo aos capítulos.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. (238 p.) p. 27-35. A mercadoria como espetáculo. [teses 35-53].

JAMESON, Fredric. **A virada cultural** - reflexões sobre o pós-moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006. (317 p.) p. 15-44. Pós-modernismo e sociedade de consumo.

26 FEV. / TAREFA 1 PARTE 2 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Os grupos de alunos reelaboram, com assistência do professor, os parágrafos entregues na aula anterior transformando-os em texto de até duas páginas. Fazer capa, páginas com



imagens do jogo e explicação de seu funcionamento e, no mínimo, uma página de texto de análise, em corpo 12 e entrelinha 1,5.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. (238 p.) p. 27-35. A mercadoria como espetáculo. [teses 35-53].

JAMESON, Fredric. **A virada cultural** - reflexões sobre o pós-moderno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006. (317 p.) p. 15-44. Pós-modernismo e sociedade de consumo.

5 MAR. / TAREFA 1 PARTE 3 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Na primeira parte da aula cada grupo de alunos discute os 2 capítulos lidos da seguinte forma: metade da equipe fica encarregada de explicar o capítulo lido para a outra metade, que leu o outro capítulo, e vice-versa. Cada grupo entrega para o professor 2 relatos de 3 parágrafos cada correspondendo aos capítulos.

EAGLETON, Terry. **A ideologia da estética**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993. (327 p.) p. 17-28. Partículas livres.

FREITAG, Barbara. **A teoria crítica: ontem e hoje**. São Paulo: Brasiliense, 1988. (184 p.) p. 65-85. A dupla face da cultura e a discussão da indústria cultural.

12 MAR. / TAREFA 2 PARTE 1 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Na primeira parte da aula cada grupo de alunos discute os 2 capítulos lidos da seguinte forma: metade da equipe fica encarregada de explicar o capítulo lido para a outra metade, que leu o outro capítulo, e vice-versa. Cada grupo entrega para o professor 2 relatos de 3 parágrafos cada correspondendo aos capítulos.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 2007. (213 p.) p. 136-43. O mais belo objeto de consumo: o corpo. [excerto]

BAUDRILLARD, Jean. **Para uma crítica da economia política do signo**. Rio de Janeiro/Lisboa: Elfos/Edições 70, 1995. (223 p.) p. 191-9. "Design" e ambiente ou a escalada da economia política. [excerto]

19 MAR. / TAREFA 2 PARTE 2 / COMPREENSÃO DE TEXTO



Na primeira parte da aula cada grupo de alunos discute os 2 capítulos lidos da seguinte forma: metade da equipe fica encarregada de explicar o capítulo lido para a outra metade, que leu o outro capítulo, e vice-versa. Cada grupo entrega para o professor 2 relatos de 3 parágrafos cada correspondendo aos capítulos.

KLEIN, Naomi. **Sem logo** - a tirania das marcas em um planeta vendido. Rio de Janeiro: Record, 2002. (543 p.) p. 27-50. Mercado mundo novo.

PADILHA, Valquíria. **Shopping center** - a catedral das mercadorias. São Paulo: Boitempo, 2006. (224 p.) p. 98-126. Publicidade e manipulação das necessidades.

26 MAR. / TAREFA 2 PARTE 3 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Nesta continuação cada grupo de alunos, com assistência do professor, repassa a compreensão dos textos, inclusive à luz do filme visto, e prepara uma ampliação e correção eventual dos parágrafos já escritos, transformando-os em páginas (máximo 4). Fazer capa com nomes completos dos alunos e data, usar corpo 12 e entrelinha 1,5. Um debate entre os grupos é organizado pelo professor.

KLEIN, Naomi. **Sem logo** - a tirania das marcas em um planeta vendido. Rio de Janeiro: Record, 2002. (543 p.) p. 27-50. Mercado mundo novo.

PADILHA, Valquíria. **Shopping center** - a catedral das mercadorias. São Paulo: Boitempo, 2006. (224 p.) p. 98-126. Publicidade e manipulação das necessidades.

ROTEIRO DA NOTA N2

23 ABR. / TAREFA 3 / COMPREENSÃO DE TEXTO

Na primeira parte da aula cada grupo de alunos discute os 2 capítulos lidos da seguinte forma: metade da equipe fica encarregada de explicar o capítulo lido para a outra metade, que leu o outro capítulo, e vice-versa. Cada grupo entrega para o professor 2 relatos de 3 parágrafos cada correspondendo aos capítulos.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede** - a era da informação: economia, sociedade e cultura (volume 1). 8ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003. (698 p.) p. 67-118. A revolução da tecnologia da informação.



FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado** - por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac-Naify, 2007. (222 p.) p. 51-8. A não-coisa (1). / p. 59-65. A não-coisa (2). / p. 126-37. O mundo codificado. / p. 180-6. Sobre a palavra design.

7 MAI. / TAREFA 4 PARTE 1 / ANÁLISE

Os grupos de alunos elaboram descrição do serviço desenvolvido em Projeto 4 do ponto de vista do método, das tecnologias, do custo, do reaproveitamento das matérias primas envolvidas e do compartilhamento. Ao final da aula de hoje cada grupo entrega ao professor uma folha com o roteiro de elaboração do exercício. Ao final das 4 semanas deste exercício um relatório será produzido por cada grupo.

VIANNA, Maurício, VIANNA, Ysmar, ADLER, Isabel K., LUCENA, Brenda, RUSSO, Beatriz. Design thinking - inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV, 2012. 162 p. Acesso em 4 fev. 2018: http://livrodesignthinking.com.br/livro_dt_MJV.pdf

14 MAI. / TAREFA 4 PARTE 2 / ANÁLISE

Na parte final da aula os grupos elaboram um roteiro para análise do sistema projetado em Projeto 4 considerando os pontos conceituais e teóricos abordados na segunda parte do curso o curso. Esse roteiro será entregue ao professor em formato digital PDF.

HARVEY, David. **O enigma do capital e as crises do capitalismo**. São Paulo: Boitempo, 2011. (235 p.) p. 151-5. A destruição criativa da Terra. [excerto]

KURZ, Robert. **Com todo vapor ao colapso**. Juiz de Fora: Editora da UFJF/Pazulin, 2004. (293 p.) p. 231-8. Natureza em ruínas.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world** - human ecology and social change. Chicago: Academy, 2000. (394 p.) p. 3-27. What is design? – a definition of the function complex.

21 MAI. / TAREFA 4 PARTE 3 / ANÁLISE

O roteiro da aula anterior será desenvolvido, com a assistência do professor, em sala de aula, e finalizado. Ao longo da semana seguinte o grupo providenciará a programação visual e a produção gráfica (com baixo custo e boa qualidade) do relatório que deverá ser entregue ao professor no início da próxima aula.



HARVEY, David. **O enigma do capital e as crises do capitalismo**. São Paulo: Boitempo, 2011. (235 p.) p. 151-5. A destruição criativa da Terra. [excerto]

KURZ, Robert. **Com todo vapor ao colapso**. Juiz de Fora: Editora da UFJF/Pazulin, 2004. (293 p.) p. 231-8. Natureza em ruínas.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world** - human ecology and social change. Chicago: Academy, 2000. (394 p.) p. 3-27. What is design? – a definition of the function complex.

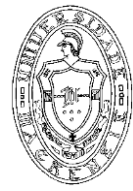
28 MAI. / TAREFA 4 PARTE 4 / ANÁLISE

Os grupos trazem os relatórios prontos. Esse relatório será apresentado para a classe (data-show) e uma cópia impressa formato A4 colorida (papel comum, sem espiral, impressão frente e verso) será entregue ao professor. Fazer capa, páginas com imagens do sistema projetado e explicação de seu funcionamento e, no mínimo, uma página de texto de análise, em corpo 12 e entrelinha 1,5.

HARVEY, David. **O enigma do capital e as crises do capitalismo**. São Paulo: Boitempo, 2011. (235 p.) p. 151-5. A destruição criativa da Terra. [excerto]

KURZ, Robert. **Com todo vapor ao colapso**. Juiz de Fora: Editora da UFJF/Pazulin, 2004. (293 p.) p. 231-8. Natureza em ruínas.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world** - human ecology and social change. Chicago: Academy, 2000. (394 p.) p. 3-27. What is design? – a definition of the function complex.



Critério de Avaliação:

A avaliação é contínua e processual e alinha-se à metodologia ativa adotada no 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 em seu próprio percurso de aprendizagem.

As avaliações intermediárias são em número de duas e suas notas finais N1 e N2 são compostas pela média aritmética das tarefas executadas. As avaliações intermediárias têm peso 1.

$$N1 = (TAREFA 1 + TAREFA 2) / 2$$

$$N2 = (TAREFA 3 + TAREFA 4) / 2$$

A média parcial MP é obtida a partir da fórmula: $N1 + N2 / 2$. O aluno está aprovado com $MP = 7,5$. Caso a MP seja 7,4 ou menor o aluno fará a prova substitutiva, contemplando todo o conteúdo do semestre. Todos os alunos têm direito à prova substitutiva para substituir uma das notas parciais (N1 e N2), valendo a melhor. A prova substitutiva será realizada na semana anterior à prova final PF, contemplando todo o conteúdo do semestre.

A média final MF do semestre é obtida a partir da fórmula $MP + PF / 2$ e o valor mínimo para aprovação é 6.

Bibliografia Básica:

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. **Revista Civilização Brasileira**, Rio de Janeiro, p. 251-83, n. 19-20, ano IV, 1968.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011. 270 p.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura (volume 1)**. 8ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003. (698 p.) p. 67-118. A revolução da tecnologia da informação.

Bibliografia Complementar:

GA, Marcos (org). **O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação**. São Paulo: Senac, 2011.

DE MASI, Domenico. **O futuro do trabalho: fadiga e ócio na sociedade pós-industrial**. 8ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003. 354 p.

KRUCKEN, Lia. **Design e território: valorização de identidade e produtos locais**. São Paulo: Studio Nobel, 2009. 126 p.

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



VEZZOLI, Carlo. **Design de sistemas para a sustentabilidade**: teoria, métodos e ferramentas para o design sustentável de 'sistemas de satisfação'. Salvador: EDUFBA, 2010. 343 p.

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso / Núcleo Temático: DESIGN	Núcleo Temático: O Homem e os bens de serviços	
Disciplina: Histórias e Teorias do Design 4	Código da Disciplina: ENEX01105	
Professor (es): Nara Silvia Marcondes Martins	DRT:110574-0	Etapa: 4a
Carga horária: 2h/aulas semanais	(X) teórica	Semestre Letivo: 2º/2017
Ementa: Reflexão sobre as representações da sociedade e a diferenciação no design. Análise da permanência das metodologias artesanais e da relação design/artesanato. Estudo das proposições pós-modernas no design. Crítica reflexiva das metodologias contemporâneas: design thinking		
<i>Objetivos</i> : Desenvolver a capacidade de pesquisa e análise do design contemporâneo, identificando semelhanças e diferenças, continuidades e mudanças em relação às tendências, movimentos e períodos estudados.		
<i>Fatos e Conceitos</i>	<i>Procedimentos e Habilidades</i>	<i>Atitudes, Normas e Valores</i>



<p>Conhecer os períodos e estilos existentes na evolução da história do design para fundamentar e justificar as ações do design. Refletir sobre o papel dessa produção na sociedade. Entender a linguagem como elemento comunicacional e indutor de relações culturais e sociais.</p>	<p>Proporcionar repertório para o processo de criação para o desenvolvimento do projeto.</p>	<p>Conscientizar-se do papel social do design, do impacto de qualquer projeto sobre o meio em que está inserido e da necessidade e valor da atuação crítica e consciente do designer. Concientizar-se acerca da natureza interdisciplinar do campo do design.</p>
---	--	---

Conteúdo Programático:

- . Sociedade na pós-modernidade e a pluralidade do design.
- . Design para mundo complexo. Design fun, cambiante: resgate do design pós-moderno. Design conceitual. Anti-design
- . Design contemporâneo e a globalização: contextualização, referências e resgates.
- . Classificação da sociedade segundo teóricos: Supermodernidade, Hipermodernidade
- . Supermoderno, reinvenção do moderno por Hans Ibelings.
- . A reterritorialização do design e o design vernacular. Design Global e regional

Metodologia:

As aulas são teóricas com discussões e leituras de textos indicados com o objetivo de propor debates e posicionamentos, relatórios críticos. Compreende também estudos e análises de imagens avaliando estilos e conceitos. São realizadas leituras de textos em grupo e com atendimentos em sala de aula. Pesquisas bibliográficas com realização de fichamentos e mapas conceituais que servirão como apoio de estudo e



complementação das aulas. As discussões de conceitos e temas desenvolvidos em sala de aula serão trabalhados e construídos de forma interdisciplinar com as outras disciplinas da 4ª etapa. A flexibilidade e a experimentação na disciplina acontecem quando o desenvolvimento de atividades entre duas disciplinas (HTD4 e FSPD4) assim como na disciplina de Projeto 4. O aluno é o agente, o protagonista que desenvolverá estudos e pesquisas em sala de aula, mas também realizará visitas em museus como Museu da Casa Brasileira, Museu A Casa, Centro Cultural do Banco do Brasil, Instituto Tomie Ohtake entre outros para trazer material que será discutido nas aulas.

Critério de Avaliação:

No decorrer do semestre serão observadas continuamente participação do aluno em sala de aula, avaliações parciais serão realizadas e servirão como instrumento para análise dos avanços e dificuldades que se apresentem durante o processo ensino-aprendizagem da disciplina. Seminários e trabalhos de pesquisa em grupo serão realizados para medir a habilidade de defender pontos de vista ou a aplicação de conceitos nas discussões propostas e análises de exemplos durante as aulas expositivas. Prova (individual e/ou dupla com consulta).

. **Avaliação (N1)** – Seminário; **Avaliação (N2)** – Prova individual e/ou dupla com consulta ;

. **Avaliação (N3)** – **Pesquisa Designer Contemporâneo** com desenvolvimento de um trabalho de pesquisa/análise em grupo com apresentação oral e entrega de relatório.

A média parcial (MP) é obtida a partir da fórmula: $N1 + N2 + N3 / 3$

O aluno está aprovado com média parcial $MP=7,5$. 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.

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, Prova individual sem consulta.

Avaliação Final: prova individual sem consulta. O aluno fará avaliação final quando a média final for menor que 6,0 obtida a partir da fórmula: $MP + NF / 2$

Bibliografia Básica:

1. BURDEK, Bernhard. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2006.
2. CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
3. SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. São Paulo: Intrínseca, 2010.

Bibliografia Complementar:



BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. BOMENY, Maria Helena W. **O panorama do design gráfico contemporâneo: a construção, a desconstrução e a nova ordem.** São Paulo: Editora SENAC, 2012.
2. CARA, Milene. **Do desenho industrial ao design no Brasil: uma bibliografia crítica para a disciplina.** São Paulo: Blucher, 2010.
3. MOURA, Mônica (org.). **Design Brasileiro Contemporâneo: Reflexões.** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.
4. RAMOS, Elaine, MELO, Chico Homem de. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.
5. SCHNEIDER, Beat. **Design - uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico.** São Paulo: Bluscher, 2010.

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso / Núcleo Temático: DESIGN		Núcleo Temático: O HOMEM E A CIDADE
Disciplina: PRÁTICA DE PROGRAMAÇÃO 2		Código da disciplina: ENEX
Professor(es): Fabiana Arantes Silvestre Matheus Renato Vizioli	DRT: 1106086 1153476	Etapa: 4ª
Carga Horária: 2 h/ aulas semanais	() Sala de aula (X) Laboratório	Semestre Letivo: 1º / 2018
EMENTA DO EIXO TEMÁTICO:		
EMENTA: Introdução a estrutura de ambiente Web, construção de páginas Web com linguagens do lado cliente. Organização de conteúdo com linguagem de marcação (HTML5). Construção de layouts de páginas Web com folhas de estilo (CSS)		



OBJETIVOS		
FATOS E CONCEITOS	PROCEDIMENTOS E HABILIDADES	ATITUDES, NORMAS E VALORES
<p>Aprender fundamentos teóricos e práticos gerais necessários ao projeto e desenvolvimento de websites</p> <p>Aprender fundamentos teóricos sobre hipertexto e hipermídia</p> <p>Conhecer metodologias e estratégias para construção de hipertexto/hipermídia e modelos de navegação</p> <p>Conhecer e compreender as linguagens de desenvolvimento de hipertexto</p>	<p>Ser capaz de elaborar hipertextos e hipermídia tendo em vista a organização das informações</p> <p>Ser capaz de desenvolver projetos de websites, levando em consideração o perfil dos usuários, conteúdo e a estrutura de navegação.</p>	<p>Possuir conhecimentos básicos referentes às tecnologias de desenvolvimento Web.</p> <p>Ter consciência da necessidade de busca de inovações tecnológicas na área de web.</p>
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO		
<ul style="list-style-type: none">0. Apresentação do Plano de Ensino1. Introdução à Internet<ul style="list-style-type: none">1.1. Histórico e fundamentos1.2. Aspectos de desenvolvimento cliente-servidor e protocolos de comunicação1.3. Domínios, URL e Tipos de aplicações1.4. Aspectos de desenvolvimento de aplicações seguindo o padrão Web (Web Standard)2. Arquitetura de Informação<ul style="list-style-type: none">2.1. Organização informacional na página web2.2. Estrutura de um site web3. Desenvolvimento de páginas para Internet com HTML<ul style="list-style-type: none">3.1. Estrutura básica e semântica do HTML3.2. Validação de códigos através do consórcio World Wide Web Consortium (W3C).3.3. Elementos do HTML (Parágrafos, links, âncoras, listas, tabelas e formulários)4. Formatação com CSS<ul style="list-style-type: none">4.1. Aplicação de estilos em elementos de páginas Web4.2. Construção de leiaute (layout) com folhas de estilo4.3. Integração HTML e CSS5. Responsividade em páginas web<ul style="list-style-type: none">5.1. Interfaces Responsivas5.2. Media Queries e breakpoints5.3. Frameworks para interfaces responsivas		
METODOLOGIA		
<p>Aulas Práticas compostas de pequenos blocos teóricos e atividades em laboratório; Utilização do ambiente Mackenzie Virtual (Moodle).</p>		



CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Média intermediária (MI) composta de N1 + N2 + Participação

A nota N1 é composta por: Trabalho Prático - PROJ1

N1 = PROJ1

A nota N2 é composta por Prova individual – P

N2 = P

A nota de participação, MÁXIMO 1,0 na MI, é composta pela entrega das demais atividades propostas em aula, assiduidade e participação nas discussões propostas (MÁXIMO 0,5) e mais nota da Avaliação Diagnóstica (MÁXIMO 0,5)

$MI = ((N1 + N2)/2) + Participação$

Se $MI \geq 7.5$, aluno está APROVADO e a Média Final (MF) = MI. Caso contrário, deverá entregar o trabalho final (PF). Neste caso, a média final será calculada por:

$MF = 0,5 * MI + 0,5 * PF$

Se $MF \geq 6.0$, aluno está APROVADO. Caso contrário, está REPROVADO.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DUCKETT, J. **HTML and CSS: design and build websites**. New York: Wiley, 2011. 512 p. ISBN: 9781118008188.

LAWSON, B., SHARP, R. **Introducing HTML5**. 2nd. ed. New York: New Riders Press, 2011. ISBN: 9780321784421.

RUTTER, J. **Smashing jQuery: Interatividade Avançada com JavaScript Simples**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. Disponível em formato eletrônico.

FOROUZAN, B., MOSHARRAF, F. **Fundamentos da ciência da computação**. [trad. da 2ª ed. internacional]. São Paulo: Cengage, 2012.

LEE, V.; SCHNEIDER, H.; SCHELL, R. **Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento**. São Paulo: Pearson Makron, 2005.

RODGER, R. **Beginning mobile application development in the cloud**. __: WROX, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BUDD, A.; MOLL, C. & COLLISON, S. **Criando páginas Web com CSS, soluções avançadas para padrões Web**. Prentice Hall, 2006

MEYER, Eric A. **Smashing CSS: Técnicas profissionais para um layout moderno** 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. Disponível em formato eletrônico.



PAGANOTTI, S. **Designing next generation web projects with CSS3**. Birgmingham: Packt Publishing, 2013.

SANDERS, Bill. **Smashing HTML5: Técnicas para a Nova Geração da Web**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. Disponível em formato eletrônico.

WEYL, Estelle; LAZARIS, Louis; GOLDSTEIN, Alexis. **HTML5 & CSS3 in the real world**. New York: Site Point, 2011. 400 p. ISBN 9780980846904

B'FAR, R. **Mobile computing principles: designing and developing mobile applications with UML and XML**. __: Cambrige, 2011.

FLIG, B. **Mobile design and development: practical concepts and techniques for creating mobile sites and web app**. O'Reilly. 2009.

HELAL, S.; LI, W.; BOSE, R. **Mobile platforms and development environments**. __: Morgan & Claypool, 2012.

KAMAL, D. **Mobile computing**. 2ª ed. __: Oxford, 2012.

SMITH, D. **Android recipes: a problem solution approach**. 1ª ed. __: Apress, 2011.

Bibliografia Adicional:

- www.w3.org
- www.codecademy.com
- www.w3schools.com
- www.webplatform.org
- <https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox/>

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo	
Curso / Núcleo Temático: DESIGN	Núcleo Temático: O HOMEM, A CASA E O ESPAÇO DE TRABALHO
Disciplina: Metodologia Científica	Código da Disciplina: enex



Professor (es): Grace Kishimoto	DRT: 112205-9	Etapa: 4 ^a
Carga horária: 2h/aulas semanais	(X) Sala de aula () Laboratório	Semestre Letivo: 1º/2018
Ementa: Aprendizagem de técnicas e métodos científicos. Desenvolvimento do pensar cientificamente e da criatividade como parte indissociável da pesquisa. Universalidade o a relatividade das leis da ciência e o conceito de verdade na base da pesquisa científica. A academia como lugar de criação de conhecimento. Estudo e aplicação das normas ABN. Elementos constituintes básicos para a construção de um projeto de pesquisa científica em Design.		
Objetivos:		
<i>Fatos e Conceitos</i>	<i>Procedimentos e Habilidades</i>	<i>Atitudes, Normas e Valores</i>
Metodologia Científica é um componente curricular para habilitar e estimular o aluno a pensar cientificamente de forma criativa e técnica.	Aplicar a ética em pesquisa e utilizar os instrumentos e determinados pelas normas técnicas relacionadas a pesquisa como a ABNT.	Atender a aspectos estruturais e normativos de trabalhos acadêmicos como IC e TCC. Articular conceitos, capacidades e habilidades vivenciadas no decorrer do curso de graduação,
<i>Conteúdo Programático:</i> Compromisso ético em pesquisa. Estudo e aplicação dos preceitos da metodologia científica; Conhecimento e prática das normas técnicas ABNT - NBR 6023 e NBR 10520. Estruturação de trabalhos de caráter científico.		

Metodologia:



Para atingir os pressupostos deste componente curricular as aulas serão direcionadas a atividades de contextualização, instrumentação e técnicas para a elaboração do trabalho científico.

Critério de Avaliação:

As avaliações se darão levando em conta a participação dos alunos nas dinâmicas propostas em sala de aula.

A **1ª avaliação (A)** se dará a partir de exercícios e prova direcionados a contextualização, instrumentação das normas técnicas ABNT - NBR 6023 e NBR 10520.

2ª Avaliação (F) se constituirá por meio da elaboração dos componentes estruturais de um relatório de pesquisa IC/TCC.

Avaliação Substitutiva – Prova

Bibliografia Básica:

- BOOTH, W.; COLOMB, G.; WILLIAMS, J. **A arte da pesquisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- LAKATOS, E.M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2009.
- PESCUMA, D.; CASTILHO, A.F. **Projeto de Pesquisa: o que é? como fazer?: um guia para sua elaboração**. São Paulo: Olho D'Água, 2013.

Bibliografia Complementar:

- ABNT. **NBR 6023 Informação e Documentação Referências, elaboração**. Rio de Janeiro, 2002.
- ABNT. **NBR 10520 Informação e Documentação Citações em Documentos**. Rio de Janeiro, 2002.
- ANDRÉ, M. E. D. A. **Etnografia da prática escolar**. Campinas: Papirus, 2011
- CECCANTINI, João Luís Cardoso Tápias (Cord.). **Normas para publicações da Unesp, volume 1: referências**. São Paulo: Unesp, 2010.
- _____ (Cord.). **Normas para publicações da Unesp, volume 2: trabalhos acadêmicos: teses, dissertações, monografia, TCC e relatório de pesquisa**. São Paulo: Unesp, 2010.
- CNPq - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. **Ética e integridade na prática científica - relatório da Comissão de Integridade de Pesquisa do CNPq**. Brasília, 2011. Acesso em 12-01-2014: <http://www.cnpq.br/web/guest/apresentacao>



FACCA, Claudia Alquezar. **O designer como pesquisador**: uma abordagem metodológica aplicada ao designer de produtos. São Paulo: Blucher, 2011

FAPESP - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo. **Código de boas práticas científicas** – versão de 16/9/2011. Acesso em 2-12-2012: http://www.fapesp.br/boaspraticas/codigo_050911.pdf

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2010.

LUPTON, Ellen; MILLER, Abbott. **Design Escrita Pesquisa**: a escrita no design gráfico. Porto Alegre, Bookman, 2011.

MORE: Mecanismo online para referências, versão 2.0. Florianópolis: UFSC Rexlab, 2013.

Disponível em: < <http://www.more.ufsc.br/> >. Acesso em: 30/01/2018.

Unidade Universitária:		
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso / Núcleo Temático:		Núcleo Temático:
DESIGN		O Homem, os Bens e o Serviço
Disciplina:		Código da Disciplina:
Oficina Design de Marca Pessoal		ENOP 12195
Professora: Andréa de Souza Almeida	DRT: 1098960	Etapa: 4^a
Carga horária:	() teórica (X) prática	Semestre Letivo:
3h/aulas semanais		1º/2018



<p>Ementa:</p> <p>Estudo da construção de sistemas de identidade visual com ênfase na criação da marca pessoal, aplicação no âmbito do campo profissional do design. Comportamento projetual direcionado ao desenvolvimento de símbolos, signos e sistemas de representação para percepção de conceitos, objetos e atitudes que identifiquem a expressão e linguagem do designer.</p>		
<p>Objetivos:</p>		
<i>Fatos e Conceitos</i>	<i>Procedimentos e Habilidades</i>	<i>Atitudes, Normas e Valores</i>
<p>Conhecer princípios, critérios, procedimentos e técnicas específicas, bem como compreender questões contemporâneas e relações históricas, que permeiam as manifestações no campo do desenho de marca pessoal.</p> <p>Exercitar a capacidade do aluno de comunicar verbal (oral e escrita), gráfica e tecnicamente sua criação.</p> <p>Levar o aluno a conhecer e desenvolver marcas considerando os aspectos normativos, legislativos e ambientais.</p>	<p>Promover o conhecimento da ação primordial do processo de criação de símbolos destinados a marcas pessoais e empresariais, e seus sistemas de aplicação no âmbito do campo profissional do design.</p> <p>O objetivo é a construção, entendimento e reflexão da identidade visual pessoal.</p> <p>Instrumentar o aluno a perceber e conectar as relações de uso em função da ação determinada, de modo a capacitá-lo a escolhas conscientes das possibilidades criativas do segmento.</p>	<p>Sensibilizar-se para a atuação do designer como profissional crítico e consciente da contribuição social de seus projetos.</p> <p>Compartilhar conhecimentos e perceber a qualidade de sua contribuição para potencializar a dinâmica coletiva. Interessar-se em articular conceitos, capacidades e habilidades a fim de aprofundar o desenvolvimento autoral de seus projetos.</p> <p>Aprofundar a autonomia no processo de ensino-aprendizagem.</p>



Conteúdo Programático:

- . Definição do conceito e significado da Marca Pessoal.
- . Contextualização do Design de Marca na contemporaneidade.
- . Metodologia para o desenvolvimento de identidade visual pessoal, problematizando a ação Identificar, conceito de identidade (como se desenvolve uma identidade visual) e características (verificação e reflexão sobre as identidades, visual e pessoal).
- . Design do símbolo, logotipo (lettering) e a construção de uma Marca.

- . Tipografia e sua usabilidade, psicologia das cores e sua ação emocional e racional.

Metodologia:

- . Os instrumentos metodológicos buscam evidenciar a natureza integradora de saberes teóricos e práticos do desenvolvimento da marca, além do papel dos alunos como protagonistas do processo de ensino-aprendizagem, considerando a articulação entre competências, habilidades e atitudes a serem desenvolvidas no projeto da marca pessoal.
- . As atividades serão divididas em trabalhos práticos seguidos de apresentação oral e debate dos resultados pelo alunos com acompanhamento do professor, da seguinte forma:
 1. desenvolvimento de cenários pessoais e painéis semânticos detalhados.
 2. levantamento e coletas de informações de marcas pessoais significativas e análise crítica.
 3. elaboração individual da marca pessoal, com registro do processo no caderno de projeto (as reflexões, os estudos e experimentações que documentam o percurso por meio de textos e imagens).



Critério de Avaliação:

Os critérios gerais de avaliação consideram, de acordo com os procedimentos de cada atividade, compreensão conceitual, observação dos procedimentos de pesquisa e criação, profundidade das reflexões, consistência e qualidade expressiva na relação entre fundamentação e escolhas de design, adequação dos materiais e processos técnicos,

clareza e qualidade de desenhos e modelos.

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, segundo planejamento das etapas correspondentes, por registros individuais em caderno de projeto e pelo aprofundamento de sua autonomia no processo de ensino-aprendizagem.

Haverá 2 avaliações intermediárias, que correspondem a etapas do processo de criação:

Avaliação 1(N1) - construção dos cenários pessoais e dos painéis semânticos para a elaboração do símbolo gráfico (representação e expressão das características, desejos, anseios e perspectivas do aluno) e do lettering (esclarecimento verbal dos aspectos definidos no símbolo).

Avaliação 2(N2) - desenvolvimento da identidade pessoal, através da marca definida na avaliação 1(N1), e das aplicações necessárias, construção do manual de identidade pessoal e brandbook.

Avaliação Final - Desenvolvimento de uma outra proposta de Marca Pessoal com aplicação básica e manual de identidade pessoal sintético.

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.

Neste caso, a substitutiva será a refação do projeto de identidade pessoal diante das críticas apontadas na Avaliação 2(N2).

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:

1. BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2005.
2. FRUTIGER, Adrian. **Sinais & símbolos. Desenho, projeto e significado**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
3. SPIEKERMANN, Erik. **A linguagem invisível da tipografia: escolher, combinar e expressar com os tipos**. São Paulo: Blucher, 2011.



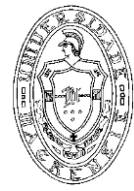
Bibliografia Complementar:

1. CHAMMA, Norberto. **Marcas & Sinalização: prática em design corporativo**. São Paulo, Editora SENAC São Paulo, 2007.
2. COSTA, Joan. **A imagem da marca. Um fenômeno social**. São Paulo, Rosari, 2008.
3. HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
4. LUPTON, Ellen. **Intuição, ação, criação - graphic design thinking**. São Paulo: Gustavo Gili, 2012.
5. PEÓN, Maria Luisa. **Sistemas de identidade visual**. Rio de Janeiro, 2AB, 2001.

Unidade Universitária: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo		
Curso / Núcleo Temático: DESIGN		Núcleo Temático:
Disciplina: Oficina Audiovisual		Código da Disciplina:
Professor (es): Ariane Daniela Cole	DRT: 109637-8	Etapa: 4ª.
Carga horária: 2h/aulas semanais	() Teórica (x) Prática	Semestre Letivo: 1º/2018
Ementa: 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.		
Objetivos:		



<i>Fatos e Conceitos</i>	<i>Procedimentos e Habilidades</i>	<i>Atitudes, Normas e Valores</i>
<p>Conhecer, explorar, analisar e compreender a linguagem audiovisual, identificando e integrando os elementos componentes do design.</p> <p>Reconhecer a importância do papel do designer na produção audiovisual.</p>	<p>Pesquisar, criar, experimentar e se expressar por meio da linguagem audiovisual.</p> <p>Elaborar e realizar de um projeto de design audiovisual do 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.</p> <p>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.</p> <p>Valorizar a organização e a colaboração no trabalho em equipe.</p> <p>Observar as normas de utilização dos laboratórios.</p>



Conteúdo Programático:

- Design Audiovisual
- Elementos da Linguagem audiovisual
- Análise de obras
- Projeto: Proposição, argumento, roteiro, storyboard
- Direção de arte
- Etapas da produção audiovisual
- Conceitos de iluminação, enquadramento, movimento de câmera
- Construção de significados através da imagem em movimento
- Composição audiovisual
- 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 audiovisual, do projeto à finalização, compreendendo as etapas de desenvolvimento de roteiro, storyboard, pré-produção, produção, pós produção e finalização, a partir de temática proposta pelos próprios alunos.

Os alunos poderão, de modo flexível e autônomo, pesquisar, selecionar, elaborar e propor um projeto audiovisual a partir de uma temática proposta pelo professor.

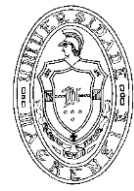
Os projetos serão discutidos, problematizados, conceituados, elaborados, aprovados, detalhados, e finalmente produzidos pelos alunos, gravados, animados e editados com o acompanhamento e orientação do professor e apoio de um técnico em edição.

- Aulas teóricas expositivas.
- Análise de obras
- Pesquisa orientada



- Desenvolvimento de projetos e roteiros
- Elaboração de roteiros e storyboards
- Captação de imagens e sons
- Edição, sonorização e finalização do vídeo em ilhas não lineares de edição com a utilização de software apropriado.

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



Critério de Avaliação:

A avaliação se dará de modo continuado e incidirá sobre a participação do estudante no grupo, nas atividades propostas, assim como na elaboração do roteiro, storyboard, captação de imagens, edição e sonorização.

Os critérios da avaliação vão considerar o conhecimento da linguagem 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 em dois momentos:

N1 (peso 1), Atividades:

1 A: definição do projeto: objetivos, conceituação, referências, argumento, roteiro

1 B: captação de imagens

1 C: decupagem e edição

1 D: participação em aula

N2 (peso5), Atividades:

2 A: elaboração de roteiro

2 B: Captação de imagens e sons

2 C: Decupagem, montagem, Tratamento de imagens e sons, Audiovisual finalizado

2 D: Participação em aula

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 como substitutiva 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, 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: $MP + NF / 2$.

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



Bibliografia Básica:

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

DUBOIS, Phillipe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

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

Bibliografia Complementar:

AUMONT, Jacques. **Estética do filme**. Campinas, SP: Papirus. 1995.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**. São Paulo: Senac, 2008

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

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

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