

# SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>APRESENTAÇÃO .....</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>CONTEXTUALIZAÇÃO .....</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>CURRÍCULO.....</b>	<b>6</b>
3.1	OBJETIVOS DO CURSO.....	10
3.2	PERFIS.....	10
3.2.1	<i>DOCENTE.....</i>	<i>11</i>
3.2.2	<i>PROFISSIONÁRIO.....</i>	<i>13</i>
3.3	ORGANIZAÇÃO CURRICULAR.....	15
3.3.1	<i>MATRIZ CURRICULAR PROPOSTA.....</i>	<i>16</i>
3.4	PLANO DE ENSINO.....	30
3.5	AVALIAÇÃO.....	57
3.5.1	<i>AVALIAÇÃO DISCENTE.....</i>	<i>57</i>
3.6	MUDANÇAS CURRICULARES.....	59
3.6.1	<i>ALTERAÇÃO DAS CONDIÇÕES DE OFERTA.....</i>	<i>59</i>
3.6.2	<i>ALTERAÇÃO DE NOMENCLATURA.....</i>	<i>59</i>
3.6.3	<i>QUANTO À ALTERAÇÃO DE CARGA HORÁRIA.....</i>	<i>60</i>
3.6.4	<i>MUDANÇAS DE FASES.....</i>	<i>60</i>
3.6.5	<i>INCLUSÃO DE DISCIPLINAS NOVAS.....</i>	<i>61</i>
3.6.6	<i>EXCLUSÃO DE DISCIPLINAS.....</i>	<i>61</i>
3.6.7	<i>EQUIVALÊNCIAS DE ESTUDOS.....</i>	<i>62</i>
3.6.8	<i>ADAPTAÇÃO DE TURMAS EM ANDAMENTO.....</i>	<i>63</i>
<b>4</b>	<b>FORMAÇÃO CONTINUADA.....</b>	<b>63</b>
4.1	FORMAÇÃO DOCENTE.....	63
4.2	FORMAÇÃO DISCENTE.....	63
<b>5</b>	<b>AVALIAÇÃO DO PPP .....</b>	<b>65</b>
<b>6</b>	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>66</b>

# 1 APRESENTAÇÃO

O curso de *Design* - habilitação em Projeto de Produto – foi aprovado em 2002 pelos Conselhos Superiores da FURB e está lotado no Centro de Ciências Tecnológicas. No primeiro momento, o curso se estruturou vinculado ao Departamento de Arquitetura, mas a afinidade do curso com as áreas de Engenharia de Produção fez com que o curso se juntasse a esse departamento. Como sua habilitação está voltada para o projeto de produtos industriais, essa convivência próxima favorece a abordagem tecnológica que o curso necessita. A Universidade oferece o curso em 9 semestres, com a carga horária de 3.384 horas/aula, que equivalem a 188 créditos.

O PPP da Graduação do curso de Design está pautado nos três princípios estabelecidos no documento que rege as aspirações pedagógicas da universidade: 1) O compromisso da Universidade com os interesses coletivos; 2) A formação de um aluno crítico, com independência intelectual; 3) A indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

O PPP pretende, pois, atender ao Parecer 187/2005 (FURB), que prevê a elaboração deste documento para todos os cursos de graduação, e que irá se juntar ao Processo de Reconhecimento do Curso, que se realizará durante o 1 semestre de 2007. Professores e alunos detectaram pontos fortes e fracos do curso, contidas aqui as necessidades percebidas para superar deficiências e atualizar conteúdos. Pretende-se assim, sintetizar as aspirações da comunidade acadêmica, contemplando as condições objetivas de oferta e vocação do curso, com uma clara concepção de suas peculiaridades e currículo, abrangendo elementos estruturais e suas inserções institucionais, políticas, geográficas e sociais.

Foi adotada a metodologia participativa, cuja dinâmica envolveu docentes e discentes em um grupo de discussão que se reuniu quinzenalmente. Num primeiro momento, elaborou-se um diagnóstico da situação atual, identificando deficiências e potencialidades a partir das vivências experimentadas desde a implantação do curso. Aproveitando a participação de alguns professores do curso no XV ENESD (Encontro Nacional de Ensino Superior em Design - Porto Alegre, Novembro/2006), o grupo fez uma avaliação de perfis de cursos de Design de diferentes IES, permitindo um aprofundamento do debate sobre os caminhos para o futuro do ensino do Design/Desenho Industrial no Brasil e a difusão de conceitos e práticas pedagógicas de forma efetiva. A leitura das Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design, publicadas em 8 de Março de 2004, iniciou nova discussão que contempla a reavaliação da grade curricular proposta anteriormente baseada em resolução expedida pela SeSu em Janeiro de 1999. A partir desses levantamentos, iniciou-se a elaboração do documento.

## 1.1 Definições de Design

Design é uma palavra inglesa, cujo significado não possui tradução para o português. O dicionário Aurélio (1999), apresenta o termo como: “1. *Concepção de um projeto ou modelo; planejamento;* 2. *O produto desse planejamento.* 3. *O projeto de um produto que vai ser reproduzido em larga escala.*” Design é uma palavra comumente usada para adjetivar

atributos de um produto e, assim, diferenciá-lo de outros. Seu significado, no entanto, transcende a uma palavra que simplesmente qualifica o produto.

No Brasil, o Programa Brasileiro de Design (PBD) adota como definição o seguinte:

Design Industrial é uma atividade criativa cujo objetivo é determinar as propriedades formais dos objetos produzidos industrialmente. Por propriedades formais não se deve entender apenas as características exteriores, mas, sobretudo, as relações estruturais e funcionais que fazem de um objeto (ou de um sistema), uma unidade coerente, tanto do ponto de vista do produtor como do consumidor. O Design Industrial abrange todos os aspectos do ambiente humano condicionado pela produção industrial (PROGRAMA BRASILEIRO DE DESIGN, 2006).

Internacionalmente o design é conceituado pelo *International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID) da seguinte forma:

Design é uma atividade criativa cujo objetivo é estabelecer as qualidades multifacetadas dos objetos, processos, serviços e sistemas no ciclo de vida do produto. Mais ainda, o design é o principal fator de humanização inovadora das tecnologias e um fator crucial de inter-relação cultural e econômica. O design acessa de forma estrutural, organizacional e funcional, as relações econômicas, com o objetivo de:

1. Dar maior sustentabilidade global e proteção ambiental (ética global);
2. Favorecer com benefícios o indivíduo e o coletivo, consumidores finais produtores e protagonistas do mercado (ética social), preservando a diversidade cultural (ética cultural).

Design se relaciona com produtos, serviços e sistemas e envolve diversos tipos de profissionais relacionados aos produtos, serviços, forma, interiores e arquitetura. Juntas essas atividades devem também abranger o valor da vida. Portanto, o termo designer se refere a um indivíduo que pratica uma atividade intelectual, e não simplesmente a troca de serviços com uma empresa (ICSID, 2006).

Pignatari (1970) define design tendo como base suas raízes lingüísticas e semânticas. Para o autor, pode ser considerado como um desenho, aquilo que designa algo (desígnio) ou que possui propriedades sígnicas (signo). Por se tratar de uma atividade que possui uma abrangência maior de variáveis, é possível considerar-se que o design é um processo de criação de idéias cujo desenvolvimento requer planejamento, construção, estudo de diferentes materiais e processos de produção que realizam um produto final com atributos, funções e formas capazes de satisfazer o consumidor.

Em relação ao profissional que faz design (o designer), Pignatari (1970, apud Lemos, 2006) o definiu como aquele que desenvolve projetos técnico-formais de objetos destinados à produção em série visando sua qualidade, observando as necessidades sociais, econômicas e culturais da época e da comunidade para a qual trabalha. Pelas suas

habilidades e competências, o designer exerce uma função coordenadora no processo de desenvolvimento do projeto, justificada pela sua capacidade de ordenar de modo criativo a linguagem, o produto e a cultura.

Bonsiepe (1997), alemão radicado no Brasil, vê o design como ferramenta importante no processo de inovação já que, inserindo a criatividade no processo, coloca o produto em uma relação interativa entre as possibilidades técnicas e as oportunidades de mercado: “O designer cria projetos que possuem significados e simbologias para o consumidor, usa uma linguagem artística para transmitir conceitos e gerar formas originais” (BONSIEPE, 1997, p 7, apud Lemos, 2006).

Observando as definições apresentadas, percebe-se a vocação multidisciplinar do design que, além de influir nos aspectos semânticos do produto, revê suas relações estruturais com a engenharia, seu aspecto criativo voltado para as artes e sua posição mercadológica com relação ao consumidor, satisfazendo necessidades e proporcionando prazer no uso do produto.

Quando surgiu, o design estava radicalmente ligado ao funcionalismo e aos processos de industrialização serial (racionalização e padronização). Sempre de acordo com as preocupações da época, foram sendo incorporados outros aspectos à medida que os processos de transformação industrial evoluíam. Na década de 1970, a tecnologia era a grande preocupação do design, que descobria o uso do computador e os processos digitais. Já nos anos de 1990, a discussão se voltou para os aspectos ambientais e para a gestão do design nas empresas. Hoje, o design é um fenômeno que, integrado à sociedade, influencia comportamentos, cria sustentabilidade e inova com seus projetos. (DENIS, 2000, apud Lemos, 2006).

O design é, antes de tudo, uma atividade voltada à resolução de problemas de funcionalidade de um produto para facilitar sua usabilidade e relacionamento com o consumidor. Seu viés cultural e humanístico possibilita a estruturação e organização de uma identidade que represente a imagem da empresa e sua dimensão estratégica.

As atividades do design mencionadas estão próximas à atividade da gestão, que é igualmente orientada para a resolução de problemas, mas que possui, também, atividade coordenadora voltada para a inovação.

## **1.2 Contexto histórico do Design**

O design surgiu no momento em que foi fabricado o primeiro objeto utilitário. Ficou clara, desde o início, sua estreita ligação com a satisfação de necessidades do seu usuário. Aos poucos, os produtos foram adquirindo refinamentos influenciados pelas mudanças de comportamento e pelos processos da industrialização. Hobsbawm (2000, apud Lemos, 2006) descreve a industrialização como um sistema que pode gerar demanda em vez de suprir a já existente, ou seja, não é a demanda que cria uma indústria de grande porte, mas o poder de industrializar um produto, tornando-o mais barato, que gera essa demanda. Assim, o design se desenvolveu junto com o conceito de indústria que, além da produção de objetos, envolve desejos e necessidades de consumidores.

Os produtos deixaram as oficinas artesanais e passaram a ter uma produção industrial que necessitava de projetos ou modelos como base para sua massificação. Em 1776, o economista Adam Smith criou exemplos clássicos de divisão de tarefas que demonstrou da seguinte forma: ao invés de contratar um grande número de artesãos habilidosos, bastava

um bom designer para gerar um projeto, um bom gerente para supervisionar a produção e operários suficientes para atuarem como operadores de máquinas. Surgiu, assim, uma nova maneira de implementar a industrialização, criando funções hierárquicas com objetivos definidos de produção em série.

No início do século XX, consolidada a segunda revolução industrial, o design passou a fazer parte das preocupações dos dirigentes. Suas metodologias foram discutidas dentro da Bauhaus, primeira Escola de Design, Artes Plásticas e Arquitetura, fundada em 1919 pelo arquiteto Walter Gropius em Weimar, Alemanha.

A partir da década de 1950, o design foi identificado como fator de desenvolvimento da indústria, que ajudaria a criar conceitos próprios para o desenvolvimento orgânico da economia. Carlos Lacerda, Governador do Estado da Guanabara, na década de 1960, previu a necessidade de uma cultura brasileira de design para que a indústria viesse a se auto-sustentar, valorizando o produto nacional e se destacando nos mercados externos (SOUZA, 1998, apud Lemos, 2006). Assim, no Brasil, a primeira Escola de Desenho Industrial (ESDI) foi fundada em 1963, no Rio de Janeiro.

Na época de sua fundação, a ESDI recebeu alguns professores da *Hochschule für Gestaltung* (Escola Superior de Desenho de Ulm, Alemanha), como Tomás Maldonado e Gui Bonsiepe, que trouxeram as temáticas de discussão de quando ainda existia a Bauhaus e que continuara em Ulm: o funcionalismo, a metodologia de desenvolvimento de projeto, a inclusão da tecnologia digital e a responsabilidade social. O evento da fundação da ESDI foi percebido pela comunidade internacional acadêmica, conforme Bürdek (2002, apud Lemos, 2006).

## 2 CONTEXTUALIZAÇÃO

No estado de Santa Catarina, Blumenau é geograficamente a cidade mais importante da região do médio Vale do Itajaí e tem papel importante no cenário de desenvolvimento industrial do estado. As ações fomentadoras de ensino e pesquisa localizadas nessa região, contribuem para o desenvolvimento econômico, científico e educacional, tornando-se estratégicas para o desenvolvimento do estado.

A economia de Blumenau é sustentada no setor industrial (mais de 40 mil trabalhadores) pela indústria de fiação e tecelagem, onde também despontam como atividades importantes a metalurgia, lapidação de cristais, fabricação de artefatos em plástico e brinquedos, exportação de fumos, comércio varejista e o turismo.

Mais de um terço da população de Blumenau, 150 mil habitantes, está em atividade produtiva, proporcionando uma das rendas per capita mais altas do Sul do País. Blumenau sozinha arrecada 15 por cento do bolo fiscal de Santa Catarina. Sua renda é superior a cinco salários mínimos, por pessoa.

Em decorrência disto verificou-se uma demanda no setor de profissionais de design que justificou a criação do curso de Design da Universidade Regional de Blumenau frente a esta nova conjuntura sócio-político-econômica.

### 2.1 Alguns dados históricos sobre o Curso de Design na FURB

Pela Resolução nº 82 de 23 de Outubro de 2002, o Curso de Design foi aprovado pelo Conselhos Superiores da Universidade de Blumenau, e iniciou suas atividades acadêmicas em fevereiro de 2003.

O curso de Design começou com 47 alunos matriculados (eram oferecidas 50 vagas). As atividades do curso começaram sem que o Laboratório de Projetos estivesse concluído, o que ocorreu somente no final de abril 2003.

Eventos com características de extensão foram organizados para os alunos:

Ano	Evento	Designer	Tema	Empresa	Local
2003	Aula Inaugural	Newton Gama Jr	Design de Eletrodomésticos	Multibrás	FURB/Campus II
2003	Workshop	Patrick Knopel	Técnicas de Rendering Manual	Electrolux	Galpão
2004	Palestra	Guto Indio da Costa	Experiência Própria como Designer	Escritório próprio	FURB/Campus I
2004	Palestra	Dulce Fernandez	Design no setor cerâmico	Escritório próprio	FURB/Campus I
2004	Palestra	Jacqueline Terpins	Criatividade no uso de materiais	Estúdio próprio	Gift Fair /SP
2004	Palestra	Dorotéia Reis	Novidades da Feira de Milão	Docente	Gift Fair /SP

				UEL/PR	
2005	Palestra	Tarso Jordão	Design e Marketing	Gift Fair	FURB/Campus I
2005	Palestra	Marcelo Ferreira	Uso do rendering na empresa	Busscar	Hotel Vienna Park
2005	Palestra	Eduardo Barroso	Trajatória do Design	Escritório próprio	Hotel Vienna Park
2005	Palestra	Aylton Nakanishi	Design de eletrodomésticos e Marketing	Mueller Fogões	Hotel Vienna Park
2006	Palestra	Giorgia Sandrini	Design na Oxford	Oxford Cerâmicas	Galpão
2006	Palestra	Carlos Zilli	Fun Design	Imaginarium	Galpão
2006	Palestra	Renata Moura	Experiência Própria como Designer	Multibrás	Galpão

Visitas realizadas com alunos do curso de Design.

Ano	Atividade	Local
2003	Visita Monitorada a Fábrica de Móveis Rudnick	São Bento do Sul/SC
2003	1º Encontro Ítalo Brasileiro de Design Estratégico	PUC/Curitiba/PR
2004	Visita a Gift Fair – Feira de Utensílios Domésticos, Móveis e Decoração	São Paulo/SP
2005	Visita a Exposição do Centro de Design do Paraná	Curitiba/PR
2005	Visita a Exposição de trabalhos de TCC de alunos	Univali/Camboriu/SC
2006	Visita a Movesul/Salão de Móveis	Bento Gonçalves/RS
2006	Visita a Uniasselvi/Palestra dos Irmãos Campana	Indaial/SC
2006	Visita a Exposição de Design de Objetos com Utilização de Materiais Recicláveis	UNESC/São Bento do Sul/SC
2006	Visita a exposição de trabalhos de TCC	Univali/Camboriu/SC

Inicialmente, o curso estava vinculado ao Departamento de Arquitetura e Urbanismo e a partir de 2005 compôs um novo departamento em conjunto com o curso de Engenharia de Produção, já que os cursos possuem afinidades com o desenvolvimento de produtos industriais.

A partir de 2007, o curso contará com nova estrutura de atividades no Campus II, onde estarão concentradas salas de aula e laboratórios para práticas de projeto. Essa nova situação permitirá uma comunicação maior entre os discentes entre si e os docentes, além de promover maior integração do curso com as outras áreas tecnológicas (Engenharia Civil, Elétrica, de Telecomunicações, Florestal, de Produção e Química) que se encontram no Campus II. Estão previstas alterações nas dinâmicas do curso, tendo em vista que pela primeira vez será compartilhada a mesma estrutura física entre todas as turmas de Design (Bloco A - Campus II).

Ainda que o curso de Design seja recente na história da FURB, existe um profundo envolvimento dos discentes com os movimentos de Design no país, através de suas participações em concursos (Prêmio Design Masisa, Concurso Design Museu da Casa Brasileira), eventos acadêmicos de alunos de Design (NDesign) e congressos e feiras estaduais e nacionais, incentivados principalmente pelos docentes. Já foi conquistado por um aluno do Curso o Primeiro Prêmio no Salão Movesul/2006, na categoria estudantil, com o móvel Flex.

#### Quadro de Premiação de alunos do Curso de Design

Ano	Concurso	Aluno	Projeto	Classificação	Categoria
2003	Masisa	Marcos Junkers	Banco Tangerine	finalista entre 12	Nacional
2004	II Prêmio Design Movelpar	José Sonei	Biombo +ou -	finalista entre 12	Nacional
2005	Herweg Novos Talentos	Barsotti, Maçaneiro	Porta escova de dentes	1º lugar	Estadual
		Sonei, Carol. Leandro	Porta CD	2º lugar	Estadual
		Vivaldo, Leandro, Sonei	Prateleira de canto	3º lugar	Estadual
2005	Masisa	José Sonei	Biombo +ou -	finalista entre 12	Internacional
2005	Museu da Casa Brasileira	Raquel Brocco	Torneira Sputnik	finalista entre 16	Nacional
2006	Salão MoveiSul	Jeferson Barsotti	Aparador R2	1º lugar	Internacional
2006	Casa Claudia	Jeferson Barsotti	Luminária	finalista entre 6	Nacional
2007	UDESC	Daniele Staats	Tapete Sushi	1º lugar	Estadual
		Leandro Carazzai	Mesa Pet	1º lugar	Estadual
2007	Liceu da Casa Brasileira	Leandro Carazzai	Mesa Masp	Finalista	Nacional
2007	Salão Casa Brasil	Leandro Feliciano	luminária Pet	1º lugar	Nacional
2007	Salão Jovens Designers ADP	Daniel Rateke	leitor RDF	finalista	Nacional
		Marlise Cardoso	bancada de cozinha	finalista	Nacional

## 2.2 Diagnóstico: Dificuldades e demandas no curso de Design

No decorrer do curso de Design foram identificados problemas nas ementas de algumas disciplinas e na sua lotação em Departamentos específicos. No primeiro caso, observou-se uma freqüente dificuldade na adaptação das disciplinas advindas de cursos como Arquitetura e Artes com as temáticas do Design, cujas preocupações e necessidades têm natureza diferenciada. Outro caso refere-se às práticas formadoras de docentes que não correspondem às situações experimentadas pelos designers em seus contextos profissionais.

O colegiado aponta neste documento algumas soluções possíveis para atender tanto às Diretrizes Curriculares da FURB quanto às do Currículo de Graduação de Design aprovado pelo MEC. Uma delas é a **redepartamentalização** e conseqüente readequação das ementas de algumas disciplinas, conforme será tratado no **Item 3.4 - Planos de Ensino** e **Item 3.3.2.8 - Proposta de Departamentalização das Disciplinas do Curso de Design**.

É necessário reforçar algumas questões de relevante importância para a continuidade do curso, através de novas contratações e da aquisição de novos equipamentos cuja lista de propostas está sendo tratada, como segue abaixo:



1. Contratação de docentes para os componentes curriculares de disciplinas específicas do design. Já entraram por concurso público designers que lecionam as disciplinas de Representação Tridimensional e Desenvolvimento de Produto. Esses profissionais lecionam outras disciplinas como Ergonomia I e II; Design e Meio Ambiente; Tendências do Produto e de Fabricação, Tópicos Especiais. Ainda se faz necessário concurso para as disciplinas de Linguagem do Produto, Design e Cultura, Introdução ao Design, Comunicação Visual do Projeto; Representação do Produto; Design de Superfície.
2. Compra de mobiliário próprio (pranchetas, arquivos, estantes) para o curso que possa ser usufruído pelos alunos em conjunto. Salas de aula com equipamentos próprios e laboratórios específicos (audiovisual, madeira, modelagem, metal);
3. Compra de novas máquinas (metal e modelagem), ferramentaria e equipamentos de segurança para os laboratórios de madeira, metal e de modelos;
4. Atualização permanente de softwares;
5. Contratação de 2 monitores (ergonomia e projetos) e técnico de segurança para os laboratórios (modelagem, marcenaria e metal).

### 3 CURRÍCULO

A elaboração do currículo de Design da FURB foi determinada com base na compreensão de currículo apontada pelo PPP da graduação da FURB; pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino de Graduação em Design, aprovadas pela Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação do MEC e publicadas na Resolução N° 5, de 8 de março de 2004; e finalmente pelos currículos de Universidades que também oferecem o curso, principalmente o da ESDI – Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ, primeira escola e referência nacional do ensino de Desenho Industrial no Brasil.

Entende-se o currículo como instrumento norteador das ações político-pedagógicas do curso, sendo que na FURB os currículos para ensino de graduação obedecem às seguintes diretrizes:

1. Aprendizagem como foco no processo;
2. Investigação e compreensão sócio-cultural: através do incentivo à cultura de pesquisa em Design, através da criação de espaços e atividades voltadas tanto ao contexto local quanto às possibilidades de influência mútua de experiências com outros estudantes de Design no Brasil e no mundo;
3. Investigação e compreensão científica: através do desenvolvimento das capacidades de pesquisa, voltando-se à resolução de situações idênticas às experimentadas no campo profissional;
4. Comunicação e linguagem;

5. Formação contínua: através dos cursos de extensão no âmbito didático-pedagógico, pós-graduação;
6. Flexibilização: Através de uma **matriz** curricular que proporcione uma integração maior com os outros cursos da Universidade;
7. Superação da lógica disciplinar: através do desenvolvimento de habilidades para correlacionar experiências e idéias de áreas de conhecimento diferenciadas;
8. Relação com as tecnologias da informação e comunicação: através de atividades didático-pedagógicas realizadas em ambiente virtual;
9. Articulação teórico-prática: através da criação de ciclos de projetos temáticos, relacionando os componentes curriculares de forma a dar suporte ao desenvolvimento do aprendizado específico.

Propõe-se neste PPP um modelo de organização curricular disciplinar temático e integrado que contemple princípios de educação interdisciplinar horizontal e vertical, de forma gradual e crescente em termos de complexidade, que contemple a flexibilização requerida pelas disciplinas. Assim, os alunos deverão desenvolver competências e habilidades de raciocínio crítico, relacional e projetual já a partir das primeiras fases. Essa sistemática favorece a capacidade de mobilizar, articular e colocar em ação valores, conhecimentos e habilidades necessárias para o desempenho eficiente e eficaz de atividades requeridas pela natureza do campo do Design.

Entende-se, portanto, que a lógica da educação com base em uma estrutura curricular integrada através de temas, submeta-se a princípios não apenas da horizontalidade, mas da verticalização dos saberes fundamentais, sejam tecnológicos ou conceituais, possibilitando que as competências sejam desenvolvidas durante todo o curso, garantindo a formação continuada do designer não apenas enquanto profissional, mas também como agente social.

O enfoque interdisciplinar proposto também introduz o aluno na política de relacionamento e articulação de conhecimentos, aglutinando partes por toda a vida, visando a adaptação e flexibilização às novas condições de trabalho.

A articulação e o detalhamento da interdisciplinaridade será exposto no **Item 3.3 Organização Curricular** desse PPP.

### **3.1 OBJETIVOS DO CURSO**

#### **Objetivo Geral**

O curso de Design tem como objetivo gerar inovação, através da formação de profissionais empreendedores qualificados para suprir as necessidades do mercado local, regional, nacional e internacional na área de Projeto de Produto, dentro de uma visão focada na sustentabilidade ambiental, social, econômica e atenção à diversidade cultural.

#### **Objetivos Específicos**

1. Proporcionar aos alunos uma sólida formação interdisciplinar através de currículo e atividades voltadas para a inovação;
2. Capacitar o designer a identificar novas necessidades e desejos do consumidor produzindo bens e experiências funcionais, éticas e estéticas no uso dos produtos;
3. Instruir o uso de metodologias de desenvolvimento de projetos que efetivamente resultem em interfaces;
4. Desenvolver nas comunidades e nas empresas a cultura do Design como estratégia para qualidade e satisfação de indivíduos e grupos;
5. Inserir o profissional no contexto local desenvolvendo projetos de produtos atentos às dinâmicas da atualidade, como por exemplo, o meio ambiente;
6. Desenvolver nos alunos características empreendedoras colocando-os dentro dos parâmetros modernos de empregabilidade.

## **Estratégias**

1. Melhorar a qualidade do ensino mediante a oferta de disciplinas e atividades cujos conteúdos e metodologias se relacionem estrategicamente, através das temáticas das diversas fases;
2. Promover exposições didático-pedagógicas periódicas para o aperfeiçoamento de ementas e currículos;
3. Estimular a formação continuada do docente, através de incentivo a educação formal, participação científica e em atividades da comunidade de Design no Brasil e no mundo;
4. Desenvolver diretrizes para Programa de Pós-Graduação em Design, buscando a continuidade de pesquisa e aperfeiçoamento de egressos;
5. Incentivar o corpo discente à participação em diversos eventos da comunidade científica e de mercado;
6. Incentivar o corpo discente à ética e cidadania na pesquisa científica e práticas profissionais;
7. Desenvolver a visão do Design como fator estratégico para o desenvolvimento e competitividade no mercado, através de eventos de aproximação da indústria com a universidade;
8. Envolver a comunidade nas atividades do curso, através de exposições e feiras que despertem o interesse e a identificação com o Design no uso dos produtos industriais no cotidiano;
9. Incentivar e apoiar os alunos individualmente e/ou em grupos na participação em concursos e competições nacionais e internacionais, estimulando seus talentos e sua criatividade.
10. Buscar convênios com empresas da região que possam fomentar o aprendizado específico e facilitar o aproveitamento dos alunos em Estágios.

## **3.2 PERFIS**

As condições do mercado e a realidade econômica e cultural da sociedade exigem um profissional flexível, inovador, competente, consciente, cidadão e comprometido com os interesses coletivos. Cabe ao Curso de Design desenvolver as competências e habilidades

do aluno formando um profissional capaz de compreender as necessidades humanas e suas dimensões histórico-artístico-culturais, propondo soluções adequadas e inovadoras.

### 3.2.1 DOCENTE

O corpo docente do Curso de Design é o principal agente executor do Projeto Político Pedagógico, portanto é fundamental que o mesmo se identifique com os princípios que fundamentam esse projeto, colaborando para a implantação e aplicação das metas definidas.

Portanto define-se o perfil do profissional docente do Curso de Design da FURB a partir das seguintes características:

**Com formação específica** – Objetivando o conhecimento da plena capacidade profissional, é aconselhável que o professor, além de formação em design, tenha tido ou ainda tenha experiências com a prática interdisciplinar. As disciplinas: Desenvolvimento de Projeto de Produto; Design e Meio Ambiente; Linguagem do Produto; Representação Tridimensional; Memória do Projeto; são específicas do departamento de Design e precisam ser trabalhadas por um designer. As disciplinas: Introdução ao Design; Representação Gráfica do Projeto, Design de Superfície; Tópicos Especiais podem ser ministradas por professores de áreas afins, desde que apresentem experiência prática nos conteúdos das disciplinas.

**Com participação em formação continuada** – Capaz de expressar a capacidade de síntese e análise crítica, demonstrando constante atualização em sua área através de cursos de aperfeiçoamento, especialização, pós-graduação e outros, proporcionando ao corpo docente o contato permanente com o conhecimento atualizado. A atualização contínua e as experiências fora dos limites do curso e da universidade são fundamentais para garantir o desenvolvimento de competências profissionais do corpo docente. Desta forma fomenta-se o intercâmbio intelectual e cultural, aspecto importante na relação entre o corpo docente e o discente.

**Com visão interdisciplinar** – Capaz de estabelecer relações entre o Design e outras áreas de conhecimento e entre as diferentes disciplinas que compõem o curso, a fim de desenvolver a visão integrada do corpo discente, fomentando sua independência intelectual e sua postura reflexiva. O design é uma atividade altamente engajada nos novos conhecimentos e novas tecnologias e o docente deve compactuar e atuar dentro dessa característica da profissão.

**Capaz de trabalhar em equipe** – Uma das características do designer é saber trabalhar em equipe. Desta forma o professor deverá apresentar disponibilidade para desenvolver tanto trabalhos internos e externos ao curso, em grupos de pesquisa interdisciplinar, garantindo o envolvimento do corpo docente com a universidade e com a sociedade em geral.

**Reflexivo** – Capaz de analisar, avaliar e questionar os problemas atuais das áreas sociais, econômicas, administrativas, políticas internas e externas, tecnológicas e de inovação, empreendedoras e sustentáveis. O papel da universidade não é apenas formar um profissional competente, mas formar um cidadão consciente de suas responsabilidades, com

autonomia e discernimento para identificar problemas, emitir opiniões, assumir postura e encontrar soluções. Este perfil é conseguido através da formação reflexiva e autônoma como prática diária na rotina do curso, seja através do currículo formal ou do currículo oculto. Entende-se que o corpo docente deve fomentar esta postura através de seu próprio posicionamento crítico e reflexivo.

**Com postura ética** – posicionando-se perante a sociedade em geral, demonstrando sua capacidade em infundir nos alunos a responsabilidade profissional e social e a importância da profissão. A postura ética deve transparecer em todas as atitudes e em todas as atividades desenvolvidas pelo corpo docente, principalmente no relacionamento com o corpo discente. A ética deve ser incentivada através do exemplo direto.

**Com competência científico-pedagógica** – para atuar tanto como educador quanto pesquisador, atualizando-se constantemente em recursos didáticos e métodos de ensino-aprendizagem, participando e fomentando o envolvimento de alunos em atividades extra-classe, projetos de ensino, pesquisa e extensão.

**Com respeito à diversidade cultural** – reconhecendo e respeitando à diversidade dos integrantes do corpo discente, dos conhecimentos prévios, dos meios de compreensão e assimilação do conhecimento e das possibilidades de comunicação do mesmo.

### 3.2.2 PROFISSIONAL

A Resolução do CNE/CES 5/2004 publicado no Diário Oficial da União, Brasília, 15 de março de 2004 em Design, tendo em vista as diretrizes e os princípios fixados pelos Pareceres CNE/CES 776/97, de 3/12/97 e 583/2001, de 4/4/2001, e as Diretrizes Curriculares Nacionais elaboradas pela Comissão de Especialistas de Ensino de Design, propostas ao CNE pela SESu/MEC, considerando o que consta dos Pareceres CNE/CES 67/2003 de 11/3/2003, e 195/2003, de 5/8/2003, homologados pelo Senhor Ministro de Estado da Educação, aprovou as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação de Design definindo que o egresso deverá ter a seguinte formação:

I - capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;

II - capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;

III – capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;

IV - visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;

V - domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;

VI - conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, jóias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;

VII - domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;

VIII - visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

A partir do exposto e considerando as especificidades regionais e conjunturais, o profissional de design formado pela FURB deverá ter capacidade para responder às demandas locais, regionais, nacionais e internacionais, em consonância com as necessidades da sociedade em geral. O profissional habilitado em Design deve possuir as seguintes qualidades e ser capaz de:

1. Construir motivação criativa e inovadora;
2. Ser sensível às necessidades humanas: psicológicas, sociológicas, fisiológicas, econômicas e ecológicas;
3. Interpretar os fenômenos mercadológicos;
4. Estabelecer e articular novos conceitos de uso e criar novas técnicas de construção e armazenamento;
5. Estar totalmente inserido no contexto cultural, social e econômico global, participando dos movimentos de arte e expressão de novos valores;
6. Dialogar e trabalhar com todas as especialidades do mercado que se relacionam com o design;
7. Gerenciar projetos ligados à criação, produção e desenvolvimento de novos projetos que proporcionem satisfação e bem estar a públicos determinados.

Sua formação deve possuir as seguintes características:

1. Inovadora: implantar uma metodologia de desenvolvimento de projetos que leve à inovação;
2. Formal: estabelecer uma estética inovadora e funcional;
3. Sócio-cultural: criar produtos ou sistemas que respeitem as condições culturais, sociais e econômicas do usuário;
4. Ecológica: manter em escala o aproveitamento de materiais e a reciclagem de produtos, prevendo o impacto residual dos materiais usados nos produtos;
5. Ergonômica: respeitar o esforço do trabalho realizado na utilização dos produtos, a organização das tarefas, e as facilidades de percepção visual;

6. Tecnológica: seguindo o desenvolvimento tecnológico global e pesquisando e aperfeiçoando sistemas ou processos;
7. Empreendedora: formar profissionais empreendedores não só individualmente quanto dentro de grandes corporações. Empreender no sentido de tomar iniciativas no desenvolvimento de novos projetos

### 3.3 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR

O curso foi definido pelo Colegiado dentro de uma organização curricular que contempla ao mesmo tempo as exigências do PPP da Graduação da Furb, com a inclusão das disciplinas: Desafios Sociais Contemporâneos; Universidade, Ciência e Pesquisa e a optativa Linguagem Científica que compõem o eixo Geral.

Contemplando as diretrizes curriculares do eixo de articulação das disciplinas da Universidade, o Curso de Design vai oferecer algumas disciplinas optativas na 4ª fase do Curso que estão localizadas em outros Centros. São elas: Estatística; Produção Eletrônica; Produção Gráfica; WEB/Multimídia; Moda/Estilismo Industrial.

Dentro do eixo específico foram organizadas as disciplinas que contemplam os objetivos específicos do Desenvolvimento de Projetos de Design na perspectiva da inovação e do empreendedorismo. O eixo de articulação definido pelo CCT está contemplado quando se pretende uma fusão da disciplina de Desenvolvimento de Projeto IV (6ª fase do Curso de Design) com a disciplina de Planejamento e Desenvolvimento de Produtos do Curso de Engenharia de Produção (7ª fase) visando proporcionar ao aluno a percepção da influência dos processos de fabricação no desenvolvimento dos produtos. O documento do CCT prevê também o apoio a seus propósitos de atividades de AACC's, Estágio Supervisionados; disciplinas optativas, eletivas e flexibilizadoras Pretende-se também que se abra um espaço de incubadoras de Design na estrutura do CCT.

O curso de graduação em Design contempla os conteúdos e atividades que atendam aos seguintes eixos interligados de formação definidos pelas DCN's do MEC:

**I - conteúdos básicos:** estudo da história e das teorias do Design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudo de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado;

**II - conteúdos específicos:** utilização de metodologia de projeto voltada para a inovação e estudos que envolvam produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, modas, vestuários, interiores, paisagismos, design e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal;

**III - conteúdos teórico-práticos:** domínios que integram a abordagem teórica e a prática profissional, além de peculiares desempenhos no estágio curricular supervisionado, inclusive com a execução de atividades complementares específicas, compatíveis com o perfil desejado do formando.

**Tabela das disciplinas organizadas pelos eixos das DCN's do MEC**

<b>Básicos</b>	<b>Específicos</b>	<b>Teóricos Práticos</b>
Introdução ao Design	Desenvolvimento do Projeto de Produto I, II , III e IV	Marketing Pessoal e de Carreira
Representação do Produto I	Design de Superfície	Pesquisa em Design de Produtos
Representação Técnica I e II	Tópicos Especiais em Design	Trabalho de Conclusão de Curso
Repr. Tridimensional I e II	Marketing	Estágio Supervisionado
Linguagem do Produto I e II	Marketing do Produto	
Estética	Memória do Projeto	
Fotografia Digital	Tendências do Produto e Fabricação	
Design e Cultura	Comunicação Visual do Projeto	
Tecnologia e Propriedade dos Materiais I	Design e Meio Ambiente	
Ergonomia I e II	Legislação e Normas	
Tendências do Produto e Fabricação		
Pesquisa de Novos Materiais do Produto		

### 3.3.1 Integração Curricular

A integração curricular do curso de Design se dará principalmente por meio de projetos temáticos envolvendo todas as disciplinas das fases. No entanto sob o ponto de vista teórico e técnico haverá também uma integração a partir das exigências de conteúdos e técnicas nos projetos que não se restrinjam as disciplinas ministradas na fase. As disciplinas de projeto serão as articuladoras e gestoras deste processo, determinando as diretrizes projetuais e os envolvimento teóricos exigidos para cada um.

**Integração Temática:** caracterizam-se pelos temas e propostas projetuais apresentadas em disciplinas básicas do curso, atendendo as diretrizes propostas para a formação profissional. Estão contemplados 9 temas gerais de projetos a serem desenvolvidos nas fases. São eles: Fundamentação, Linguagens e Simbologias; Responsabilidade Social e Ecológica; Sistemas; Inovação, Tecnologia e Processos Industriais; Complexidade e Integração Global; Sustentabilidade; Tendência ; Atuação Profissional.

A integração temática se organizará de forma horizontal e vertical. Horizontal (já definida acima) a partir de disciplinas básicas que articularão os projetos desenvolvidos nas fases. Já a interdisciplinaridade vertical se dará pela evolução dos conceitos temáticos gerais propostos no decorrer das fases. Propõe-se a ênfase temática de cada fase de acordo com a complexidade e características das disciplinas ministradas. A abordagem de cada tema será definida por um Conselho de Classe e desdobradas em projetos. A complexidade de cada projeto entende-se por: estudo de necessidades explícitas ou não do consumidor com ênfase no design de inovação; incremento de elementos projetuais; aprofundamento crítico da situação problema; pesquisa de novos materiais; adição de novos conceitos e teorias, entre outros.



O Conselho de Classe deverá se reunir semestralmente, definindo então as abordagens temáticas de cada fase que serão posteriormente aprovadas pelo Colegiado. Nas reuniões semestrais de colegiado os temas gerais deverão ser desdobrados nos temas específicos, além de se discutir a intervenção de cada disciplina no processo. O desdobramento dos temas gerais possibilitará uma flexibilidade contemplando questões conjunturais sejam econômicas, sociais, culturais e principalmente as referentes às peculiaridades das turmas. Assim temos na segunda fase, por exemplo, como tema geral o conceito de Linguagens e Simbologias, nesta fase temos disciplinas tais como Linguagem do Produto II e Design Cultural que discutem, dentre outros conceitos a importância dos objetos como símbolos, signos representativos de desejos individuais e coletivos. O tema geral pode desdobrar-se em projetos temáticos como temas específicos como, por exemplo, objetos pessoais de adorno.

**Integração Teórica:** caracteriza-se por propiciar o exercício interdisciplinar de forma sistemática ampliando o universo de conhecimento do aluno, através de uma visão humanística do assunto. Proporciona a fundamentação e sustentação da análise dos dados coletados, criando uma relação interdisciplinar.

A integração teórica deverá estar ligada diretamente a avaliação, isto é, a exigência de determinados conceitos e teorias que será observada a medida que as disciplinas se integralizarem. Serão cobrados em todas as fases, os conhecimentos já adquiridos e seus relacionamentos e aplicações com o design.

**Integração Técnica e Tecnológica:** caracteriza-se por propiciar o exercício transdisciplinar dos aspectos tecnológicos ligados aos laboratórios, materiais, a usabilidade, a ergonomia, a lógica e as propriedades dos produtos. Engloba todos os projetos desenvolvidos.

No desenvolvimento dos projetos de produtos, em determinadas etapas há a necessidade do uso dos mais variados laboratórios, o que significa que os mesmos não estão ligados a fases específicas. Eles poderão e deverão ser usados pelos alunos no desenvolvimento sistemático de todos os seus projetos.

Com relação à integração temática, ela se organiza a partir de disciplinas que proporcionam uma interdisciplinaridade horizontal, atendendo as diretrizes propostas para a formação profissional. Já a interdisciplinaridade vertical se dará pela evolução dos conceitos e temas propostos no decorrer das fases, definidas aqui de modo geral, e em específico através de reuniões semestrais do colegiado.

Para que haja uma perfeita integração das disciplinas teóricas e a sua prática em laboratórios, instituiu-se que haverá um Coordenador de Laboratórios que deverá se ocupar da provisão de materiais não permanentes e equipamentos, sua conservação e coordenação das atividades dos monitores dos laboratórios. A operacionalização e o bom funcionamento dos Laboratórios estará a cargo deste Coordenador, que deverá ser eleito pelo Colegiado de Curso e terá horas adicionais (4 horas) para desempenhar esta função.

### **3.3.2 MATRIZ CURRICULAR PROPOSTA**

Este PPP atende as exigências de estrutura curricular estipuladas pela Universidade de Blumenau e pelas Diretrizes Curriculares Nacionais do MEC conforme o item 3.3.

Quadro 1 - Matriz Curricular do Curso<sup>1</sup>

Curso: Design				Habilitação: Projeto de Produto							Currículo:	
Titulação: Bacharelado em Design – Projeto de Produto				Turno: Noturno							Número de Vagas: 50	
Fase	Área Temática	Componente Curricular	Departamento	Eixo <sup>2</sup>	Créditos	Carga Horária			Nro. de alunos por turma	Nro. de turmas (carga horária prática)	Laboratório/Sala Especial	Pré-Requisito
						Teórica	Prática	Total				
1	DESIGN	Introdução ao Design	ENG.PROD. e DESIGN.	EA (CC T)	04	72	-	72	50*	1	-	-
	PRODUTO	Representação do Produto I	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	36	36	72	30*	1	Sala com pranchetas	-
	Representação Técnica	Representação Técnica I	ARQ.URB.	EE	02	-	36	36	30	1	Sala com pranchetas	-
	DESIGN	Representação Tridimensional I	ENG.PROD. e DESIGN.	EE	04	36	36	72	50	1	Laboratório de Projeto & Maquetaria	-
	DESIGN	Linguagem do Produto I	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	72	-	72	50	1	-	-
	Estética	Estética	CIEN.SOC E FILOSOFIA	EE	02	36	-	36	60*	1	-	-
	Prática Desportiva	Educação Física – Prática Desportiva	ED.FISICA	EE	02	-	36	36	-	-	Complexo Esportivo	-
<b>SUBTOTAL CRÉDITOS</b>					<b>22</b>	<b>252</b>	<b>144</b>	<b>396</b>				
2	DESIGN	Representação Tridimensional II	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	36	36	72	50	1	Laboratório de Projeto & Maquetaria	-
	Representação Técnica	Representação Técnica II	ARQ.URB.	EE	04	36	36	72	30	1	Sala com pranchetas	-
	PRODUTO	Representação do Produto II	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	36	36	72	30	1	Sala com pranchetas	-

<sup>1</sup> No caso da organização dos componentes curriculares em módulos deve-se incluir uma coluna denominada Módulo entre Área Temática e Componente Curricular. No caso da organização dos componentes curriculares em Projetos deve-se incluir uma coluna denominada Projeto entre Área Temática e Componente Curricular.

<sup>2</sup> Legenda: **EG** – Eixo Geral 252h/a (36 de ACC) ; **EA** – Eixo de Articulação 180 h/a ; **EE** – Eixo Específico

\* 50 alunos (turma completa de design); 30 alunos (turma dividida com um professor a cada 30 alunos); 60 alunos( previsão de inclusão de alunos de outros cursos)

Curso: Design				Habilitação: Projeto de Produto							Currículo:	
Titulação: Bacharelado em Design – Projeto de Produto				Turno: Noturno							Número de Vagas: 50	
Fase	Área Temática	Componente Curricular	Departamento	Eixo	Créditos	Carga Horária			Nro. de alunos por turma	Nro. de turmas (carga horária prática)	Laboratório/Sala Especial	Pré-Requisito
						Teórica	Prática	Total				
	DESIGN	Linguagem do Produto II	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	72	-	72	50	1	-	Ling. do Produto I
	DESIGN	Design e Cultura	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	72	-	72	60	1	-	-
	Prática Desportiva	Educação Física – Prática Desportiva	ED.FISICA	EE	02	-	36	36	-	-	Complexo Esportivo	-
<b>SUBTOTAL CRÉDITOS</b>					<b>22</b>	<b>252</b>	<b>144</b>	<b>396</b>				
3	DESIGN	Desenvolvimento do Projeto de Produto I	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	36	36	72	50	1	Laboratório de Projeto & Maquetaria	-
		Desafios Sociais Contemporâneos	CIENCIAS. SOCIAIS E FILOSOFIA	EG	04	72	-	72	60	1	-	
	DESIGN	Design de Superfície	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	36	36	72	50	1	Sala com pranchetas	-
	Tecnologia e Propriedade dos Materiais	Tecnologia e Propriedade dos Materiais I	ENG.PROD./ FÍSICA	EE	04	36	36	72	50	1	Laboratório de Projeto & Maquetaria	-
		Linguagem Científica	LETRAS	EG	04	72	-	72	60	1	-	-
<b>SUBTOTAL CRÉDITOS</b>					<b>20</b>	<b>252</b>	<b>108</b>	<b>360</b>				
4	DESIGN	Desenvolvimento do Projeto de Produto II	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	36	36	72	50	1	Laboratório de Projeto & Maquetaria	-
	Marketing	Marketing	ADMINIST.	EE	04	72	-	72	60	1	-	-
	Ergonomia	Ergonomia I	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	36	36	72	60	1	Laboratório de Ergonomia	-
		Universidade, Ciência e Pesquisa	EDUCAÇÃO	EG	04	72	-	72	60	1	-	-
	DESIGN	Tópicos Especiais em Design	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	-	72	72	50	1	Sala de Brainstorm	-
<b>SUBTOTAL CRÉDITOS</b>					<b>20</b>	<b>216</b>	<b>144</b>	<b>360</b>				

Curso: Design				Habilitação: Projeto de Produto							Currículo:	
Titulação: Bacharelado em Design – Projeto de Produto				Turno: Noturno							Número de Vagas: 50	
Fase	Área Temática	Componente Curricular	Departamento	Eixo <sup>2</sup>	Créditos	Carga Horária			Nro. de alunos por turma	Nro. de turmas (carga horária prática)	Laboratório/Sala Especial	Pré-Requisito
						Teórica	Prática	Total				
5	DESIGN	Desenvolvimento do Projeto de Produto III	ENG.PROD. e DESIGN.	EE	08	72	72	144	50	1	Laboratório de Projeto & Maquetaria	-
	Ergonomia	Ergonomia II	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	36	36	72	60	1	Laboratório de Ergonomia	Ergonomia I
	Fotografia	Fotografia Digital	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	-	72	72	50	1	Estúdio Fotográfico	-
	Marketing	Marketing do Produto	ADMINIST.	EE	04	-	72	72	60	1	-	Marketing
<b>SUBTOTAL CRÉDITOS</b>					<b>20</b>	<b>108</b>	<b>252</b>	<b>360</b>				
6	DESIGN	Desenvolvimento do Projeto de Produto IV	ENG.PROD. e DESIGN	EE	08	72	72	144	60	1	Laboratório de Projeto & Maquetaria	-
	Tecnologia e Propriedade dos Materiais	Aplicação de Novos Materiais do Produto	ENG.PROD. e DESIGN.	EE	04	72	-	72	50	1	-	
	Marketing	Marketing Pessoal e de Carreira	ADMINIST	EE	04	72	-	72	60	1	-	-
	DESIGN	Comunicação Visual do Projeto	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	36	36	72	50	1	Sala com pranchetas	
<b>SUBTOTAL CRÉDITOS</b>					<b>20</b>	<b>252</b>	<b>108</b>	<b>360</b>				
7	TCC	Pesquisa de Design de Produto	ENG.PROD. e DESIGN	EE	08	-	144	144	50	1		Todas a Disciplinas até Fase 6
	DESIGN	Memória do Projeto	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	36	36	72	50	1	Sala com pranchetas	Todas a Disciplinas até Fase 6
	DESIGN	Tendências do Produto e Fabricação	ENG.PROD. e DESIGN.	EE	04	72	-	72	50	1	Sala de Brainstorm	-
	DESIGN	Ecodesign	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	72	-	72	50	1	-	Todas a Disciplinas até Fase 6
<b>SUBTOTAL CRÉDITOS</b>					<b>20</b>	<b>180</b>	<b>180</b>	<b>360</b>				

Curso: Design				Habilitação: Projeto de Produto						Currículo:		
Titulação: Bacharelado em Design – Projeto de Produto				Turno: Noturno						Número de Vagas: 50		
Fase	Área Temática	Componente Curricular	Departamento	Eixo	Créditos	Carga Horária			Nro. de alunos por turma	Nro. de turmas (carga horária prática)	Laboratório/Sala Especial	Pré-Requisito
						Teórica	Prática	Total				
8	TCC	Trabalho de Conclusão de Curso– TCC	ENG.PROD. e DESIGN	EE	12	-	216	216	50	1	Laboratório de Projeto & Maquetaria	-
	DIREITO	Legislação e Normas	DIREITO	EE	04	72	-	72	60	1	-	-
		Disciplina Optativa	ENG.PROD. e DESIGN	EE	04	-	-	72	60	1	Específicos dos cursos a que pertencem	-
<b>SUBTOTAL CRÉDITOS</b>					<b>20</b>	<b>72</b>	<b>216</b>	<b>360</b>				
9	Estágio Supervisionado	Estágio Supervisionado	ENG.PROD. e DESIGN	EE	20	-	360	360	30	1	-	Todas a Disciplinas até Fase 8
	<b>SUBTOTAL CRÉDITOS</b>					<b>20</b>	<b>-</b>	<b>360</b>	<b>360</b>			
		<b>AACCs</b>	<b>EG</b>		02			36				
		<b>AACCs</b>	<b>EA/EE</b>		06			108				
<b>SUBTOTAL CRÉDITOS</b>					<b>08</b>			<b>144</b>				
<b>CRÉDITOS E CARGA HORÁRIA TOTAL (MATRIZ CURRICULAR):</b>						<b>192</b>	<b>3456</b>					
<b>CRÉDITOS E CARGA HORÁRIA TOTAL (ESTÁGIOS):</b>												

### Quadro 2 - Disciplinas Optativas

Curso:				Habilitação:				Currículo:		
Titulação:				Turno:				Número de Vagas:		
Fase	Área Temática (Departamento)	Disciplina	Eixo	Créditos	Carga Horária	N. de alunos	N. de turmas	Laboratório/Sala	Pré-Requisito	

					Teórica	Prática	Total	por turma	(carga horária prática)	Especial	
1	Estatística	Estatística	EE	4	72	-	72	60	1	-	-
2	COMUNICAÇÃO	Produção Eletrônica	EE	4		72	72	60	1	Laboratório de Vídeo	-
3	COMUNICAÇÃO	Produção Gráfica	EE	4		72	72	60	1	Laboratório de Criação	-
4	Tecnologias da Computação	Computação Gráfica	EE	4		72	72	60	1	Laboratório de Criação	-
5	Laboratório de Criatividade	Laboratório de Criatividade II	EE	4		72	72	60	1		-
9		Comunicação e Sociedade	EG	4	72		72	60	1	-	-
10		Dilemas Éticos e Cidadania	EG	4	72		72	60	1	-	-

### **3.3.2.1 QUANTO ÀS POSSIBILIDADES DE ORGANIZAÇÃO DOS COMPONENTES CURRICULARES**

A organização curricular proposta neste PPP conforme exposto no item 3.3 deste será feita por meio de Projetos Temáticos de forma a proporcionar uma integração disciplinar vertical e horizontal. As atividades didáticas desenvolvidas se darão principalmente na forma presencial e assistencial, no entanto algumas atividades e disciplinas poderão ser desenvolvidas a distância com a utilização de técnicas e ferramentas de TI.

A principal ferramenta onde estão inseridas novas técnicas de TI é o Ambiente Virtual de Aprendizado que possibilita uma comunicação permanente entre docentes e discentes com troca de informações institucionais, didáticas e extra-curriculares.

Já está em implantação o sistema de aulas em regime semipresencial e o curso de design já possui na sua grade 3 disciplinas utilizando este sistema: Semiótica I e II (que será substituída por Linguagem do Produto I e II), Introdução ao Design e Tópicos Especiais. Esta modalidade de ensino introduz o aluno nos sistemas de informação integrados apesar da distância. Podem ser instituídos grupos de estudos, fórum de discussões e trocas de informações interpessoais.

### **3.3.2.2 QUANTO AO NÚMERO DE ALUNOS POR TURMA E À NECESSIDADE DE DESDOBRAMENTO DE TURMAS**

Para as turmas de disciplina teórica práticas de Representação Técnica I e II e de Representação do Produto I e II, cujo número de alunos ultrapassar 30, haverá mais de um professor em sala de aula, e a escolha deste será definida pelo Professor Titular da disciplina.

### **3.3.2.3 QUANTO AOS ESTÁGIOS**

O Estágio Supervisionado em Design será desenvolvido pelo acadêmico em empresas do setor, com supervisão de um professor do quadro do Departamento e será acompanhado de relatórios, utilizando metodologia pré-definida. O Estágio Supervisionado em Design também poderá ser feito na Universidade, mediante contrato, segundo orientação de um professor, para desenvolver produto ou pesquisa na área de design.

O estágio visa permitir ao aluno intensificar, na prática, os conhecimentos teóricos adquiridos e, também, possibilitar o desenvolvimento ou o aperfeiçoamento de produtos por meio de convênios empresa-aluno. Deverá ter a duração mínima de 360 horas e será desenvolvido na 9ª fase.

O Colegiado de Curso encaminhará ao CEPE o Regulamento do Estágio Supervisionado para o curso de Design habilitação Projeto de Produto.



### 3.3.2.4 QUANTO AO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

O Regulamento do TCC para o curso de Design habilitação Projeto de Produto foi encaminhado e aprovado pelo CEPE pela resolução xxx/2007.

O TCC deverá durar um ano. Na 7ª fase do curso, a disciplina será denominada Pesquisa em Design de Produto que tem como objetivos aplicar os princípios e fundamentos da pesquisa resultando em um pré-projeto de desenvolvimento de um produto.

Na 8ª fase, denominada Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), o objetivo é desenvolver o projeto de produto, fundamentado no pré-projeto aprovado anteriormente, com apresentação de Monografia, Memorial de Projeto e Protótipo.

O Orientador do projeto poderá se escolhido pelo aluno de acordo com o tema de seu trabalho. Como o design é interdisciplinar, poderá ser Orientador da Monografia, um professor de qualquer curso da IES, aprovado pelo Colegiado do Curso. No entanto, a banca deverá ter na sua composição obrigatoriamente a presença de um designer professor do curso.

### 3.3.2.5 QUANTO AO PRÉ-REQUISITO

Foram mantidas como pré-requisitos todas as disciplinas anteriores a preparação do TCC do aluno. Apesar do alto percentual, justifica-se a permanência dos pré-requisitos, já que os conhecimentos contidos nas disciplinas das 1ª à 6ª fase são imprescindíveis para o aluno poder atender às exigências do projeto de Conclusão de Curso.

<b>Disciplina</b>	<b>Pré-requisito</b>
Representação Tridimensional II	Representação Tridimensional I
Representação do Produto II	Representação do Produto I
Desenvolvimento do Projeto de Produto II	Desenvolvimento do Projeto de Produto I
Desenvolvimento do Projeto de Produto III	Desenvolvimento do Projeto de Produto II
Desenvolvimento do Projeto de Produto IV	Desenvolvimento do Projeto de Produto III
Linguagem do Produto II	Linguagem do Produto I
Ergonomia II	Ergonomia I
Marketing do Produto	Marketing
Pesquisa de Design de Produto	Todas a Disciplinas até Fase 6
Memória do Projeto	Todas a Disciplinas até Fase 6
Design e Meio Ambiente	Todas a Disciplinas até Fase 6
Trabalho de Conclusão de Curso– TCC	Pesquisa de Design de Produto
Estágio Supervisionado	Todas a Disciplinas até Fase 8

### 3.3.2.6 QUANTO ÀS AACCS

As AACCs são atividades curriculares desenvolvidas pelo acadêmico durante o processo de construção de sua formação, tendo por objetivo a busca do conhecimento, a interdisciplinaridade, o desenvolvimento do raciocínio, de habilidades e de competências necessárias ao futuro desenvolvimento profissional através do incentivo à participação em eventos científicos, de pesquisa e extensão.

São atividades que compõem o conhecimento dos alunos, enriquecendo e implementando o perfil do formando. Não têm poder de reprovação, mas enquanto complementação de conhecimento, podem impedir o diploma, caso não sejam cumpridas. Obedecem a regulamentação específica da IES, e se constituem de: atividades de pesquisa; atividades de extensão; disciplinas além da grade curricular respectiva cursadas inter e intra cursos em diferentes níveis de ensino; publicação de trabalhos científicos; atividades comunitárias; estágios curriculares não obrigatórios; monitorias; visitas técnicas e viagens de estudo não vinculadas à grade curricular; outras atividades definidas pelo Colegiado de curso.

As AACCs podem ser realizadas em área específica ou afim ao curso, sendo desenvolvidas tanto na Universidade quanto fora dela. A carga mínima estabelecida para o curso de Design é de 144 h/a, sendo 36 h/a do Eixo Geral e 108 h/a do Eixo Específico. Somente serão computadas as atividades desenvolvidas durante o período de realização do curso de graduação.

O Colegiado do Curso deverá se envolver na organização e oferta de atividades acadêmicas científicas culturais, promovendo, divulgando e estimulando a participação dos acadêmicos em visitas técnicas, viagens de estudos, palestras, encontros, exposições, cursos, concursos, premiações e seminários internos ou externos à instituição.

Considera-se importante para a complementação curricular, o estímulo à aprendizagem de língua estrangeira e de softwares específicos, tais como modelagem tridimensional, programação visual e interação tecnológica. Nesse sentido, deverão ser oferecidos, em regime de concentrado ou com aulas aos sábados, cursos extracurriculares de Rhinocerus, Solid Works e/ou Photoshop, de acordo com a demanda identificada junto aos alunos para cada semestre.

Caberá ao Colegiado do Curso estabelecer a carga horária correspondente às atividades de interesse do curso que não estão contempladas na regulamentação específica da universidade.

### 3.3.2.7 QUANTO À MONITORIA

A monitoria é uma atividade a ser implantada no curso de Design da FURB, para minimizar os riscos e as dificuldades encontradas pelos alunos no manuseio de ferramentas e equipamentos mecânicos. A orientação de um Monitor poderá facilitar a execução de peças necessárias ao desenvolvimento dos projetos dos alunos, agilizando o processo e liberando a presença do professor na execução manual desses trabalhos.

O quadro a seguir mostra a distribuição das vagas, áreas temáticas e funções de cada monitor.

<b>Área</b>	<b>Disciplinas atendidas</b>	<b>Laboratório</b>	<b>Vagas</b>
Representação, Modelos e Desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projeto de Produto</li> <li>• Representação Tridimensional</li> <li>• Representação Técnica</li> </ul>	Madeira, Metal, Argila, Gesso, plástico, resina	02 (um obrigatoriamente do Design)
Representação	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projeto de Produto</li> <li>• Representação Tridimensional</li> <li>• Comunicação Visual do Projeto</li> </ul>	Fotografia digital	01
Tecnologia e desenvolvimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projeto de Produto</li> <li>• Ergonomia</li> </ul>	Ergonomia	01
Informática	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projeto de Produto</li> <li>• Representação Tridimensional</li> <li>• Comunicação Visual do projeto</li> </ul>	Informática	01

### 3.3.2.8 PROPOSTA DE DEPARTAMENTALIZAÇÃO DAS DISCIPLINAS DO CURSO DE DESIGN

Na contextualização a redepartamentação foi apontada como uma forma de superar deficiências encontradas no curso. No quadro, segue proposta:

#### Quadro – Alterações na Matriz Curricular e Redepartamentação

<b>Disciplina proposta – no PPP do curso de Design</b>	<b>Depto anterior à reforma</b>	<b>Denominação anterior à reforma e/ou mudanças realizadas quanto a c/h</b>	<b>Depto Proposto na Reforma</b>	<b>Justificativa de Mudança</b>

Disciplina proposta – no PPP do curso de Design		Depto anterior à reforma	Denominação anterior à reforma e/ou mudanças realizadas quanto a c/h	Depto Proposto na Reforma	Justificativa de Mudança
Disciplinas já existentes no Curso	Design de Superfície	Artes	Teoria e Prática da Cor	Eng de Prod. e Design	Pretende-se que essa disciplina passe a ser denominada Design de Superfície (04 créditos acadêmicos (72 h/a) para que haja o perfeito entendimento de seus objetivos. Cores e texturas devem ser apresentadas com critérios mais funcionais que formais, onde a cor recebe um tratamento simbólico na sua representação. Na prática, significa que os aspectos formais do produto ajudam ao consumidor a perceber suas características funcionais. É necessário que os professores que os docentes que administram essas disciplinas possuam uma formação voltada para o estudo da cor relacionada ao produto e ao mercado. É desejável que o professor seja designer de formação ou que possua experiência e habilidades específicas no assunto.
	Representação Tridimensional I e II	Arquitetura	Representação Tridimensional I e II	Eng de Prod. e Design	Esta disciplina introduz o aluno no universo dos materiais e da representação tridimensional de projetos. A disciplina tem um aspecto teórico e outro prático. São realizadas as primeiras experimentações e utilizadas técnicas na produção de mock-ups. A metodologia de desenvolvimento de projetos de design é estudada com ênfase na inovação de produtos. Justifica-se estar no DEPD pois se trata de uma disciplina voltada exclusivamente ao desenvolvimento de projetos seriais reproduzidos industrialmente com características metodológicas que se aplicam especificamente ao design. É necessário que os docentes desta disciplina sejam designers formados e que tenham exercido a profissão.

Disciplina proposta – no PPP do curso de Design		Depto anterior à reforma	Denominação anterior à reforma e/ou mudanças realizadas quanto a c/h	Depto Proposto na Reforma	Justificativa de Mudança
	Representação do Produto I e II	ARQ	Teoria e Percepção da Forma I, II, III	Eng de Prod. e Design	Apresenta-se a sugestão de mudança de nomenclatura da disciplina que poderá se chamar <b>Representação do Produto</b> . Essa disciplina não foca a estética formalmente traduzida como beleza plástica. Ela deve ser percebida como um aspecto diferencial do produto e não puramente da forma pela forma, ou da beleza pela beleza. A forma aliada à função formam dois aspectos indissolúveis para o design, estudados dentro de um contexto eminentemente mercadológico e industrial. Nessa disciplina deverão ser apresentadas as técnicas do rendering manual e conceitual, representações estas com características específicas do profissional do design. Pretende-se alterar a carga horária total das disciplinas ( <b>Representação do produto I – (4 créditos - 72 h/a) e II (4 créditos- 72 h/a)</b> ) para que haja um aproveitamento melhor dos alunos na prática do rendering.
	Linguagem Científica	LETRAS	Comunicação Escrita e Verbal	Educação	A ementa e os objetivos da disciplina estão alinhados com os da nova disciplina proposta pelo eixo geral de PPP da Universidade
	Tecnologia e Propriedade dos Materiais I	FÍSICA	Física Fundamental	Eng de Prod. e Design	Verificou-se que a ementa não contemplava os anseios mais atuais para complementação da formação técnica do aluno em desenvolvimento de produto e sua fabricação.
Disciplinas Novas no Curso já Existentes na IES	Design e Cultura	Ciências sociais e Filosofia	Antropologia	Eng de Prod. e Design	Considera-se que para o design deve ser ampliada a visão antropológica para uma visão de cultura mais atual.
	Desafios Sociais Contemporâneos (eixo geral)	Ciências sociais e Filosofia	Sociologia Geral e da Comunicação	Ciências Sociais e Filosofia	A ementa e os objetivos da disciplina estão alinhados com os da nova disciplina proposta pelo eixo geral de PPP da Universidade

Disciplina proposta – no PPP do curso de Design		Depto anterior à reforma	Denominação anterior à reforma e/ou mudanças realizadas quanto a c/h	Depto Proposto na Reforma	Justificativa de Mudança
Disciplinas Novas	Metodologia do Trabalho Acadêmico   Fundamentos de Economia	EDU	Universidade, Ciência e Pesquisa	Educação	A ementa e os objetivos da disciplina estão alinhados com os da nova disciplina proposta pelo eixo geral de PPP da Universidade

### 3.4 PLANO DE ENSINO

Abaixo, seguem os quadros do plano de ensino para o curso de Design, apresentados seqüencialmente por fases, conforme a Matriz Curricular atualizada neste documento. As mudanças curriculares também estão apresentadas no tópico **JUSTIFICATIVAS** e reforçadas no **Item 3.6** deste documento.

**Quadro 3 - Plano de Ensino**

<b>Componente Curricular (CC): INTRODUÇÃO AO DESIGN</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 1ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Design: conceitos e fundamentos históricos. Organização e conceitos da Bauhaus e da Escola de Ulm. Relacionamento do design com a arte e a arquitetura. Desenvolvimento do design desde o século passado. Trabalho de designers contemporâneos.	
<b>Conteúdos:</b> Conceitos e fundamentos históricos do Design: Art Nouveau, De Stijl, Art Deco, Bauhaus, Ulm, Movimentos e artistas como base visual. A importância dos anos 50. Designers clássicos. Designers atuais. Design nos diversos países. Novos conceitos.	
<b>Objetivos:</b> Contextualizar historicamente o design para estabelecer uma visão que permita compreender a realidade presente.	
<b>Referências:</b> BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo : E. Blücher, 2006. DENIS, Rafael Cardoso. Uma introdução à história do design. São Paulo : Edgard Blucher, 2000. FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. Design do Seculo XX. Koln : Taschen, c2000. 768p, il. FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. Design do século XXI. Köln : Taschen, c2002. 576p, il. MORAES, Dijon de. Limites do design. 2. ed. São Paulo : Studio Nobel, 1999. 168 p, il. NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil: origens e instalação. 3. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 2000. SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. Notas para uma história do design. 3. ed. Rio de Janeiro : 2AB, 2001.	

TAMBINI, Michael. O design do século: o livro definitivo do Século XX. 2. ed. Sao Paulo : Ática, 2002. 288p, il. Tradução de: The look of the century.
WICK, Rainer. Pedagogia da Bauhaus. São Paulo : Martins Fontes, 1989. 464p, il.
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b> Alteração de nomenclatura: HISTÓRIA DO DESENHO INDUSTRIAL

<b>Componente Curricular (CC): REPRESENTAÇÃO DO PRODUTO I</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: PRODUTO</b>	<b>Fase: 1ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> O desenho como meio de ativação do pensamento visual e de seu potencial criativo; como instrumento de observação, análise e compreensão dos princípios envolvidos no processo da percepção visual e como representação do produto. Princípios e leis básicas da organização perceptiva, com ênfase na contribuição gestaltista.	
<b>Conteúdos:</b> Teoria da Gestalt. Prática do desenho à mão livre. Desenho de observação, desenho de formas volumétricas básicas em perspectiva estimada. Técnicas de representação do produto em sketch. Aplicação de luz e sombra.	
<b>Objetivos:</b> Desenvolver a percepção e a memória visual, estimulando a observação e a análise dos princípios e das leis básicas da organização perceptiva, com ênfase na contribuição gestaltista.	
<b>Referências:</b> CASTILHO, Marcelo. <b>ABC do rendering: o design de produtos e as técnicas de representação.</b> Curitiba : Infolio, 2004. 144 p, il. EDWARDS, Betty. <b>Desenhando com o lado direito do cérebro.</b> 12.ed. Rio de Janeiro : Ediouro, c1984. 218p. GOMES FILHO, Joao. <b>Gestalt do objeto : sistema de leitura visual da forma.</b> 2.ed. Sao Paulo : Escrituras Ed, 2000. 127p. METZGER, Phil. <b>A perspectiva sem dificuldade.</b> Koln : Benedikt Taschen, c1995. 2v. em 1, il. Tradução de: Perspective without pain. PALLAMIN, Vera; UNIVERSIDADE DE SAO PAULO, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. <b>Princípios da Gestalt na organização da forma: abordagem bidimensional.</b> Sao Paulo : USP, 1989. 35p, il. PARRAMON, Jose Maria. <b>A perspectiva na arte.</b> Lisboa : Presenca, 1994. 112p.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b> Alteração de Nomenclatura: TEORIA E PERCEPÇÃO DA FORMA I A disciplina teve nome e ementa alterados por se tratar de temas e abordagens diferenciados das Diretrizes de Ensino em Design.	

<b>Componente Curricular (CC): REPRESENTAÇÃO TÉCNICA I</b>	<b>Carga Horária:</b> 36
<b>Área Temática : Representação Técnica</b>	<b>Fase: 1ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Geometria plana. Planificação de sólidos regulares e de revolução. Vistas ortográficas e seções/cortes, escala. Noções de perspectiva isométrica, cavaleira e cônica. Normas técnicas.	

<b>Conteúdos:</b> Elementos fundamentais da Geometria; operações com elementos da Geometria; representação de sólidos regulares e de revolução por meio das suas projeções ortográficas e desenho de perspectivas.
<b>Objetivos:</b> Conhecer as técnicas aplicadas para resolução de problemas da Geometria utilizadas para representação de objetos, através do manuseio de ferramentas de desenho.
<b>Referências:</b> RIVERA, Felix O; NEVES, Juarenze C; GONCALVES, Dinei N, et al. . Tracados em desenho geometrico. Rio Grande [RS] : Ed. da FURG, 1986. 386p. PROVENZA, Francesco. Desenho geometrico. Sao Paulo : Pro-Tec, [1983?]. [55]f ABBOTT, William. [An introduction to technical drawing. Desenho tecnico. Rio de Janeiro : Tecnoprint, [1983?]. 205p. TAI Hsuan-An. Desenho e organizacao bi e tridimensional da forma. Goiania : UCG, 1997. 199p. SA, Ricardo. Edros. Sao Paulo : Projeto, 1982. 121p, il.
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>

<b>Componente Curricular (CC): REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL I</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 1ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Oficinas e seus recursos - Apresentação dos materiais e ferramentaria das oficinas de madeira, metal, plástico, gesso, e laboratório fotográfico. Criação livre de pequenas peças para experimentação dos diversos recursos.	
<b>Conteúdos:</b> Exercícios em madeira com experimentação de encaixes; exercícios táteis com uso de argila e gesso; exercícios em papel com experimentação de cortes e dobras e experiências na confecção de embalagens.	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar a experimentação de diversos materiais e seus recursos. Desenvolver a criatividade e a observação através de experimentos e aperfeiçoamento de outras habilidades manuais.	
<b>Referências:</b> BAXTER, Mike. <b>Projeto de produto</b> : guia prático para o design de novos produtos. 2.ed. São Paulo : Edgard Blucher, 2000. 260p. CHIAVERINI, Vicente. <b>Aços-carbono e aços-liga</b> : características gerais, tratamentos térmicos, principais tipos. 3.ed. São Paulo : Associação Brasileira de Metais, 1971. 429p. CHIAVERINI, Vicente. <b>Tecnologia mecânica</b> . São Paulo : McGraw-Hill do Brasil, 1977-1978. 2v. COLARES, José Pedro dos Reis. <b>Manual do marceneiro</b> . Lisboa : Biblioteca de Instrução Profissional, [19--]. CUNHA, Lauro Salles. <b>Manual pratico do mecânico</b> . São Paulo : Hemus, 1972. 552p.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	

<b>Componente Curricular (CC): LINGUAGEM DO PRODUTO I</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 1ª</b>



<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Estudo das funções comunicativas do produto, através de diversas abordagens como: Semiótica, Teoria dos Objetos, Teoria da Atividade, Teorias Culturais. As dimensões simbólicas dos produtos industriais na abordagem cultural.	
<b>Conteúdos:</b> Breve histórico do estudo das simbologias sob o olhar de diversos autores. Signo e significado de um produto e sua influência na criação de projetos de design. Aspectos simbólicos na criação e interpretação. A variação do simbólico nos diversos contextos. Símbolos regionais.	
<b>Objetivos:</b> Demonstrar através das diversas correntes que conceituam o simbólico, as relações humanas com os produtos industriais e as eventuais interferências do designer no processo de interpretação e geração de sentido nas mediações simbólicas dos produtos.	
<b>Referências:</b> NORMAN, Donald. Emotional Design: Why we love or hate everyday things. Nova Iorque: Perseus Book, 2005. NORMAN, Donald. O Design do Dia-a-dia. São Paulo: Rocco, 2006. Joly, Martine. A Imagem e a sua Interpretação. Lisboa: Edições 70. 2002. Eco, Humberto. Tratado Geral de Semiótica. Ed. Perspectiva, 2000.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b> Alteração de nomenclatura: SEMIÓTICA I. A ementa foi alterada para enfatizar os aspectos sógnicos e de significado ligados ao produto. Foram acrescentadas abordagens específicas da Teoria dos Objetos, Teoria da Atividade e das Teorias Culturais para que o aluno enxergue a relação do homem com o objeto buscando as necessidades e desejos expressos ou não.	

<b>Componente Curricular (CC): ESTÉTICA</b>	<b>Carga Horária:</b> 36
<b>Área Temática: Estética</b>	<b>Fase:</b> 1ª
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> A Estética: contextos sócio-culturais e históricos. Relação entre forma e contexto. Referências e tendências estéticas. A Estética: manifestações artísticas, culturais e sociais em diferentes momentos da história, vanguardas artísticas do séc. XX. Estética e o Design.	
<b>Conteúdos:</b> Os conceitos de Estética e Arte. Concepções de gosto, desejo e prazer na arte e no design. Estética e cultura, padrões estéticos. Estética, Arte e Design. Arte, Artesanato e Tecnologia. O movimento de Artes e Ofícios. Vanguardas Artísticas do século XX. As escolas de Design do século XX. A Escola Bauhaus, a estética funcionalista, forma e função. Percepção e análise da produção contemporânea do Design. A função Estética no Design.	
<b>Objetivos:</b> Compreender, identificar e aplicar conceitos estéticos no desenvolvimento de produtos.	
<b>Referências:</b> ARGAN, Giulio Carlo. Walter Gropius e a Bauhaus. Lisboa : Presença, 1984. 143p, il. (Dimensões). Tradução de: Walter Gropius e la Bauhaus. BAYER, Raymond. Historia da estética. Lisboa : Estampa, 1993. 459p. (Teoria da arte). Tradução de: Histoire de l'Esthétique. CHAUÍ, Marilena de Souza. Convite a filosofia. 10. ed. São Paulo : Ática, 1998. viii, 440 p, il. DROSTE, Magdalena. Bauhaus, 1919-1933. Koln : B. Taschen, c1992. 256p, il. (algumas color.). ECO, Umberto. História da beleza. Rio de Janeiro : Record, 2004. 438p, il. Tradução de: Storia della bellezza. MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Lisboa : Edições 70, 1993. 388p, il. (Arte E Comunicação, 16). RODRIGUES, A. Jacinto. A Bauhaus e o ensino artístico. Lisboa : Presença, 1989. 229p, il.	
<b>Justificativa:</b> A ementa foi alterada para que seja dada ênfase na percepção do aluno com a estética dos produtos, e o prazer estético em possuir esses objetos assim como sua afinidade com o contexto cultural.	

<b>Componente Curricular (CC): EDUCAÇÃO FÍSICA-PRÁTICA</b>	<b>Carga Horária: 36</b>
<b>Área Temática: Prática Desportiva</b>	<b>Fase: 1ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Prática desportiva a escolha do aluno. Escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol.	
<b>Conteúdos:</b> O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol.	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar ao aluno o conhecimento de si mesmo e de suas capacidades, possibilitando experiências no domínio cognitivo, afetivo e psicomotor. Praticar atividades relativas à condição física geral e específica. Desenvolver a resistência aeróbica. Praticar atividades para o desenvolvimento da coordenação motora.	
<b>Referências:</b>	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	

<b>Componente Curricular (CC): REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL II</b>	<b>Carga Horária: 72</b>
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 2ª</b>
<b>Pré-Requisito: REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL I</b>	
<b>Ementa:</b> Exercícios de experimentação criativa de produtos que utilizem pouca tecnologia e que possam ser produzidos dentro das oficinas. Aplicação de metodologia de desenvolvimento, trabalhos em equipe e uso de apresentação oral dos projetos. Originais, moldes e processos de reprodução semi artesanal e industrial.	
<b>Conteúdos:</b> Uso de materiais reutilizáveis (resíduos industriais). O design sustentável e os movimentos ligados ao design para o mundo real. Montagem de estruturas com revestimentos moldáveis. Trabalho em equipe na montagem de estrutura de coleta de lixo.	
<b>Objetivos:</b> Introduzir o aluno nas práticas de laboratório favorecendo a experimentação de materiais básicos na produção de mock-ups, protótipos e projetos, através de exercícios práticos e workshops. Apresentar a metodologia de trabalho do design, estimulando a criatividade e induzindo o aluno na pesquisa de novas formas e na geração de alternativas.	
<b>Referências:</b> BACK, Nelson. Metodologia de projeto de produtos industriais. Rio de Janeiro : Guanabara Dois, 1983. 389p, il. BYARS, Mel . Design in steel /Mel Byars ; research by Brice d`Antras, Cinzia Anguissola d`Altoé. - London : Laurence King, 2003. BONSIEPPE, Gui. Metodologia experimental :desenho industrial /Gui Bonsieppe (coordenador), Petra Kellner, Holger Poessnecker. - Brasília : CNPq, 1984. BONSIEPPE, Gui. A "tecnologia" da tecnologia; apresentação: Darcy Ribeiro. - São Paulo : E. Blucher, 1983. Estrutura e estética do produto /Laboratório Associação Desenvolvimento de Produto Desenho Industrial [e] Centro de Aperfeiçoamento de Docentes de Desenho Industrial. - Brasília : CNPq, 1986. GUILLERMO, Álvaro . Do Virtual ao digital. Ed Rio Books e Demais Editora. 2002 JENS, Bernsen. Design: defina primeiro o problema; tradução de Fernando Vugman, Dulce Marcia Cruz. - Florianópolis : SENAI : 1995. LOBACK, Bernd. Design Industrial, Bases para a configuração dos produtos industriais. Rio de janeiro. Ed Edgard Blucher Ltda. 2000.	

MORAES, Dijon de. Limites do design. São Paulo. Studio Nobel, 1997.

MUNARI, Bruno. A arte como ofício. 4. ed. Lisboa . Editorial Presença, 1993.

OLIVEIRA, Sylvio de. Guia de informação sobre design /organização Sylvio de Oliveira.- Rio de Janeiro : 2AB, 2003.

PAPANECK, Victor. Design for the Real World.

SCHULLMANN, Denis. O desenho industrial; tradução Maria Carolina F. de Castilho Pires. Campinas, SP : Papirus, 1994.

TEIXEIRA, Joselena de Almeida. Design & materiais. Curitiba . CEFET, 1999.

ULLMAN ,David G. The mechanical design process . 3rd ed. Boston: McGraw-Hill, 2003. WOODSON, Wesley E. Human engineering guide for equipment designers. 2nd ed. - Berkeley : University of California Press, 1970.

**Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):**

<b>Componente Curricular (CC): REPRESENTAÇÃO TÉCNICA II</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Representação Técnica</b>	<b>Fase: 2ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> O sistema cartesiano no plano - coordenadas; Sistema de projeção - classificação; Método de Monge e extensão do método; Elementos fundamentais da Geometria: Ponto, Reta e Plano - pertinência, paralelismo e perpendicularismo; Verdadeira Grandeza; Desenvolvimento da linha curva; Estudo de superfícies; Estudo de sólidos; Métodos descritivos: mudança de plano, vistas auxiliares, rotação, rebatimento e interseção; Estudo das cônicas.	
<b>Conteúdos:</b> Sistemas de Projeções; Métodos descritivos: rotação, rebatimento e interseção; Determinação da verdadeira grandeza; Desenvolvimento da linha curva: cônicas e helicóides e sua aplicação no desenho industrial.	
<b>Objetivos:</b> Conhecer o método utilizado na Geometria Descritiva para mensuração e representação bidimensional de objetos tridimensionais, bem como desenvolver o raciocínio espacial.	
<b>Referências:</b>	
BORGES, Gladys Cabral de Mello; BARRETO, Deli Garcia Olle; MARTINS, Enio Zago, et al. . Nocoos de geometria descritiva : teoria e exercicios. 4.ed. Porto Alegre : D. C. Luzzatto, 1990. 173p.	
DAGOSTIM, Maria Salete; GUIMARAES, Marilia Marques; ULBRICHT, Vania Ribas. Nocoos basicas de geometria descritiva. Florianopolis : Ed. da UFSC, 1994. 166p, il.	
LACOURT, H. Nocoos e fundamentos de geometria descritiva. Rio de Janeiro : Guanabara Koogan, c1995. xiii, 340p, il.	
MONTENEGRO, Gildo A. Geometria descritiva. Sao Paulo : Edgard Blucher, 1991. nv.	
PRINCIPE JUNIOR, Alfredo dos Reis. Nocoos de geometria descritiva. Sao Paulo : Nobel, 1962. nv, il.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	

<b>Componente Curricular (CC): REPRESENTAÇÃO DO PRODUTO II</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
----------------------------------------------------------------	--------------------------

<b>Área Temática: Produto</b>	<b>Fase: 2ª</b>
<b>Pré-Requisito: Representação do Produto I</b>	
<b>Ementa:</b> Rendering manual e rendering conceitual. Espaço, expressão, forma, conteúdo, movimento, figura e fundo, orientações e direções espaciais. Elementos visuais da composição bidimensional. Percepção de conjuntos espaciais ordenados.	
<b>Conteúdos:</b> Técnicas de rendering manual e conceitual. Representação de cores e texturas de diferentes materiais e superfícies. Exercícios práticos de composição bidimensional.	
<b>Objetivos:</b> Aplicar técnicas de rendering manual na representação de diferentes produtos. Ampliar o vocabulário visual através da criação e da identificação de estruturas básicas de composição bidimensional.	
<b>Referências:</b> CASTILHO, Marcelo. ABC do rendering: o design de produtos e as técnicas de representação. Curitiba : Infolio, 2004. 144 p, il. CASTILHO, Marcelo. ABC do rendering automotivo. Curitiba : Infolio, 2006. 144 p, il. FONTOURA, Ivens. De.composicao da forma : manipulacao da forma como instrumento para a criacao. Curitiba : Liv. Itaipu, 1982. xviii, 199p. KEMNITZER, Ronald B. Rendering with markers. New York : Watson-Guptill, 1988. 144 p, il. MUNARI, Bruno. Design e comunicacao visual. Sao paulo : Martins Fontes, c1968. 374p. Tai Hsuan An. Desenho e organização bi e tridimensional da forma. UCG. UNGAR, Joseph. Rendering in mixed media: [techniques for concept presentation for designers and illustrators]. New York : Whitney Library of Design, 1985. 158p, il. WONG, Wucius. Principios de forma e desenho. Sao Paulo : Martins Fontes, 1998. 352p.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b> Alteração de nomenclatura: TEORIA E PERCEPÇÃO DA FORMA II. A disciplina teve nome e ementa alterados por se tratar de temas e abordagens diferenciados das Diretrizes de Ensino em Design.	

<b>Componente Curricular (CC): LINGUAGEM DO PRODUTO II</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 2ª</b>
<b>Pré-Requisito: Linguagem do Produto I</b>	
<b>Ementa:</b> A diversidade de uso dos produtos nos diversos contextos. Estudos sobre o papel design industrial, diante dos imperativos de padronização e das implicações da diversidade em relação aos requisitos simbólicos dos produtos industriais. Cultura, economia e comportamento do consumidor.	
<b>Conteúdos:</b> Introdução à mediação simbólica da atividade. Objetos da cultura material contemporânea. Design e status. Design e produção da cultura material da modernidade. Trocas simbólicas. Cultura e interpretação no Design. Símbolos e Poder.	
<b>Objetivos:</b> Relacionar o homem com os produtos industriais. Abordar as eventuais interferências do designer no processo de interpretação e geração de sentido nas mediações simbólicas dos produtos.	
<b>Referências:</b> DENIS, Rafael Cardoso. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. Revista Arcos. Design, cultura material e visualidade, v. 1, número único, Rio de Janeiro, p. 14-39, out. 1998. BOURDIEU, Pierre. A economia das trocas simbólicas. Trad. por Sergio Miceli et al. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974. Original francês. GEERTZ, Clifford. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: LTC – Livros Técnicos e Científicos, 1989. PIGNATARI, Décio, Informação, linguagem, comunicação / Décio Pignatari. - São Paulo : Atelier Editorial, 2002.	

**Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):**

Alteração de nomenclatura: SEMIÓTICA II. São considerados conteúdos básicos do Curso de Design estabelecidos nas Diretrizes de Ensino em Design, as disciplinas que estudam os aspectos simbólicos, psicológicos, antropológicos, econômicos e culturais que determinam a linguagem a ser usada no desenvolvimento de um produto.

<b>Componente Curricular(CC): DESIGN E CULTURA</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 2ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Tendências da sociedade pré e pós-industrial e sua modernidade. Cultura e Contracultura. Homem, objeto e cultura. A produção cultural e a sociedade. Cultura e sociedade de consumo. Diversidades regionais relacionadas ao consumo e usabilidade. Abordagem antropológica do Design.	
<b>Conteúdos:</b> Cultura como base da antropologia: conceitos de cultura, etnocentrismo, diversidade cultural, produção cultural, os meios de produção e a industrialização, cultura de massa. Artesanato, a manufatura e a revolução Industrial. O homem e seus símbolos. Fenômenos e Arquétipos culturais. O objeto simbólico e o funcional. A linguagem dos objetos na cultura. Cultura e etnografia na criação de novos produtos. O comportamento do indivíduo ou grupo frente às características culturais em que estão inseridos. O olhar da Antropologia, conceitos, o método, principais teóricos, antropologia e design. Cultura de Massa.	
<b>Objetivos:</b> Identificar a variabilidade das culturas humanas tendo como base diferentes saberes. Conhecer noções e conceitos básicos de antropologia cultural e a relação com o design. Compreender a importância da do Design a produção cultural, os objetos símbolos e significados na sociedade.	
<b>Referências:</b> ANDRADE, Rosane Maria de. Fotografia e antropologia: olhares fora-dentro. São Paulo : Estação Liberdade, 2002. 132p, il. BÜRDEK, Bernhard E. Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial. 3. ed. Barcelona : Gustavo Gili, 2002. 390p, il. (GG diseno). Tradução de: Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produkgestaltung. CUCHE, Dennys. A noção de cultura nas ciências sociais. 2. ed. Bauru : EDUSC, 2002. 255 p. (Verbum). Tradução de: La notion de culture dans les sciences sociales. LAPLANTINE, Francois. Aprender antropologia. 8. ed. São Paulo : Brasiliense, 1994. 205p. Tradução de : Clefs pour l'anthropologie. LARAIA, Roque de Barros. Cultura: um conceito antropológico. 16. ed. Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 2003. 116 p. (Antropologia social). MALDONADO, Tomas. Design industrial. Lisboa : Edições 70, 1999. 127 p. (Arte & comunicação). Tradução de: Disegno industrial : un riesame. MORAES, Dijon de. Limites do design. 2. ed. São Paulo : Studio Nobel, 1999. 168 p, il. ROCHA, Everardo P. Guimaraes. O que e etnocentrismo. 11. ed. Sao Paulo : Brasiliense, 1994. WERNER, Dennis. Uma introducao as culturas humanas: comida, sexo, magia e outros assuntos antropologicos. Petropolis, RJ : Vozes, 1987. 220p, 21cm. VELHO, Gilberto. Subjetividade e sociedade: uma experiência de geração. Rio de Janeiro : J. Zahar Editor, 1986. 112p, 18cm. (Antropologia social)	
<b>Justificativa:</b> Alguns conteúdos da disciplina de Antropologia foram absorvidos pela nova disciplina que pretende ampliar o estudo do comportamento do indivíduo ou grupo frente às características culturais em que estão inseridos. Mudança da ementa para adequação ao PPP. Antiga disciplina de Antropologia.	

<b>Componente Curricular(CC): EDUCAÇÃO FÍSICA–PRÁTICA DESPORTIVA</b>	<b>Carga Horária:</b> 36
<b>Área Temática: Prática Desportiva</b>	<b>Fase: 2ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Prática desportista a escolha do aluno. Escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol.	
<b>Conteúdos:</b> O aluno poderá escolher a modalidade de sua preferência: ginástica, basquetebol, futebol de salão, futebol suíço, voleibol.	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar ao aluno o conhecimento de si mesmo e de suas capacidades, possibilitando experiências no domínio cognitivo, afetivo e psicomotor. Praticar atividades relativas à condição física geral e específica. Desenvolver a resistência aeróbica. Praticar atividades para o desenvolvimento da coordenação motora.	
<b>Referências:</b>	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	

<b>Componente Curricular (CC): DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DO PRODUTO I</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 3ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Projeto individual em “Produtos de consumo”. Conceituação básica com aplicação da metodologia de criação de produtos inovadores com esboços feitos á mão (rendering), desenhos de oficina, ensaios ergonômicos. Apresentação do projeto em forma de mock- up e Memorial Descritivo.	
<b>Conteúdos:</b> Pesquisa em Design, métodos e técnicas. Definição de necessidades e determinação de personas. Técnicas para geração de alternativas. Levantamento de dados técnicos específicos. Produção de modelos, mock-ups e protótipos e seus principais usos. Criação de memorial técnico descritivo.	
<b>Objetivos:</b> Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento completo de um produto industrial de baixa complexidade, abordando as possibilidades de uma metodologia de design voltada ao tema.	
<b>Referências:</b> LAUREL, Brenda. Design research – methods and perspectives. Cambridge: MIT Press, 2003 334p.). BONSIEPE, Gui. Teoria y practica del diseño industrial - elementos para una manualística crítica. Barcelona : G. Gili, 1978. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo : E. Blücher, 2006. 496 p, il	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	

<b>Componente Curricular(CC): DESAFIOS SOCIAIS CONTEMPORÂNEOS</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática:</b>	<b>Fase: 3ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Caracterização da sociedade contemporânea. Implicações na vida cotidiana e nas atividades	

profissionais. Aspectos desafiadores de algumas problemáticas sociais contemporâneas: sustentabilidade ambiental, relações inter-étnicas, relações de gênero, implicações sócio-ocupacionais das políticas sociais e econômicas, relação globalização-localização, violência urbana.

**Conteúdos:**

**Objetivos:** Caracterização da sociedade contemporânea. Implicações na vida cotidiana e nas atividades profissionais. Aspectos desafiadores de algumas problemáticas sociais contemporâneas: sustentabilidade ambiental, relações inter-étnicas, relações de gênero, implicações sócio-ocupacionais das políticas sociais e econômicas, relação globalização-localização, violência urbana.

**Referências:**

AGUALUSA, José Eduardo. *Nação crioula*. Rio de Janeiro: Gryphus, 1998.

ALENCASTRO, Luiz Felipe de. *O trato dos viventes; formação do Brasil no Atlântico Sul*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000

ALMEIDA, Miguel Vale de. *Um mar da cor da terra; raça, cultura e política da identidade*. Oeiras: Celta, 2000

APPIAH, Kwame Anthony. A invenção da África. In: *Na casa de meu pai; a África na filosofia da cultura*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

BRAIDOTTI, Rosi. Mulher, ambiente e desenvolvimento sustentável. Lisboa : Instituto Piaget, 2000. 281p. (Perspectivas ecológicas, 27). Tradução de: Women, the environment and sustainable development.

FANON, Frantz. *Pele negra, máscaras brancas*. 2.ed. Porto: Paisagem, 1975.

GERSÃO, Teolinda. *A árvore das palavras*. São Paulo: Planeta, 2004.

GIDDENS, Anthony. A transformacao da intimidade: sexualidade, amor E erotismo nas sociedades modernas. Sao Paulo : UNESP, 1993. 228p. (Biblioteca basica). Traducaao de: The transformation of intimacy : sexuality, love E eroticism in modern societies.

GIDDENS, Anthony. Modernidade e identidade pessoal. 2.ed. \_\_. Oeiras : Celta, 1997. xii, 215p. (Sociologias). Traducaao de: Modernity and self-identity.

GIDDENS, Anthony. Mundo em descontrolo: [o que a globalização está fazendo de nós]. 2. ed. Rio de Janeiro : Record, 2002. 108p. Tradução de: Runa way world.

GOFFMAN, Erving. Estigma : notas sobre a manipulacao da identidade deteriorada. 4.ed. Rio de Janeiro : Guanabara Koogan, c1963. 158p.

HALL, Stuart. Pensando a diáspora; reflexões sobre a terra no exterior. In: *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2003.

HARVEY, David. Condição pós-moderna : uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. 12.ed. São Paulo : Loyola, 2003. 349p.

MARTÍNEZ ALIER, Joan. Da economia ecológica ao ecologismo popular. Blumenau : Ed. da FURB, 1998. 402p, il.

MERICO, Luiz Fernando Krieger. Introducao a economia ecologica. Blumenau : Ed. da FURB, 1996. 160p. (Sociedade e ambiente, 1).

Milton Santos. Por uma outra globalização :do pensamento único à consciência. universal . - 6. ed. - Rio de Janeiro : Record, 2001. 174p.

SAID, Edward. "A representação do colonizado: os interlocutores da antropologia". In: \_\_\_\_\_. *Reflexões sobre o exílio e outros ensaios*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Entre Prospero e Caliban: colonialismo, pós-colonialismo e inter-identidade. In: RAMALHO, Maria Irene e RIBEIRO, António Sousa (orgs.). *Entre ser e estar. raízes, percursos e discursos da identidade*. Porto: Afrontamento, 2002.

SCHWARCZ, Lilia Moritz; QUEIROZ, Renato da Silva. Raca e diversidade. Sao Paulo : Estacao Ciencia : EDUSP, 1996. 315p, il.

THOMAS, Keith. O homem e o mundo natural : mudancas de atitude em relacao as plantas e aos animais (1500-1800). Sao Paulo : Companhia das Letras, 1988. 454p.

VELHO, Gilberto. Cidadania e violência. Rio de Janeiro : Ed. UFRJ : 1996. 367p.

**Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):**

Substituição de Componente Curricular: Sociologia Geral e da Comunicação

<b>Componente Curricular (CC): DESIGN DE SUPERFÍCIE</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 3ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Estudo da superfície dos produtos. Técnicas de aplicação de texturas, cores, serigrafias e estamparias. Comunicação da informação visual e seu detalhamento em painéis, botões, teclados e outros. Teoria da cor, aspectos psicológicos sociais e culturais. Tendências, moda e semântica projetual. Relação entre forma/ conteúdo / cor / textura e aspecto visual.	
<b>Conteúdos:</b> Design de Superfície: fundamentos, conceitos, linguagem e aplicações.. Teoria da cor, aspectos psicológicos, sociais e culturais aplicados ao produto. Texturas táteis e visuais. Relação entre elementos visuais da forma e seu conteúdo.	
<b>Objetivos:</b> Demonstrar a importância do aspecto visual de um produto tanto na sua forma como nos componentes de informação nele contidos. Proporcionar ao aluno o aprendizado de técnicas de reprodução serial.	
<b>Referências:</b> ARNHEIM, Rudolf. El pensamiento Visual. Barcelona: Paidos, 1986. BIRREN, Faber. Color psychology and color therapy: a factual study of the influence of color on human life. New Jersey : University Books, 1961. 302p, il. GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo : Annablume, 2004. 143 p, il. JERSTORP, Karin and Eva Kohlmark. The Textile Design Book. Asheville, North Caroline: Lark Books, 1995. McNAMARA, Andréa, et SNELLING, Patrick. Design and Practice for Printed Textiles, New York: Oxford University Press, 1995. PEDROSA, Israel. Da cor a cor inexistente. Brasilia, D.F : UnB; Rio de Janeiro : Leo Christiano, 1989. 219p, il. PERAZZO, Luiz Fernando; SENAC. Elementos da cor. Rio de Janeiro : SENAC, 1999. 119p, il. RUBIM, Renata. Desenhando a superfície. São Paulo : Rosari, 2004. 95 p, il. (Textos design). WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. São Paulo : Martins Fontes, 1998. 352 p, il.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	
Alteração de nomenclatura: TEORIA E PRÁTICA DA COR	
Pretende-se que essa disciplina passe a ser denominada <b>Design de Superfície</b> (04 créditos acadêmicos (72 h/a) para que haja o perfeito entendimento de seus objetivos. Cores e texturas devem ser apresentadas com critérios mais funcionais que formais, onde a cor recebe um tratamento simbólico na sua representação. Na prática, significa que os aspectos formais do produto ajudam ao consumidor a perceber suas características	



funcionais. É necessário que os professores que administram essas disciplinas possuam uma formação voltada para o estudo da cor relacionada ao produto e ao mercado. É desejável que o professor seja designer de formação ou que possua experiência e habilidades específicas no assunto.

<b>Componente Curricular (CC): TECNOLOGIA E PROPRIEDADE DOS MATERIAIS I</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Tecnologia e Propriedades dos Materiais</b>	<b>Fase: 3ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Conhecimento teórico dos principais processos de fabricação artesanais e industriais utilizados; Noções básicas de identificação de características e propriedades químicas e físicas de madeira, metal, papel, tintas, cerâmicas, polímeros; Processos de fabricação visando a experimentação e novas aplicações.	
<b>Conteúdos:</b> Características e Propriedades dos Materiais. Processos de fabricação. Tecnologias de produção industriais. Aplicação de materiais especiais em projetos de design. Avaliação de materiais adequados ao ciclo de vida do produto e impacto na produção e meio ambiente.	
<b>Objetivos:</b> Apresentar as principais tecnologias e materiais necessários à criação e à produção de produtos industriais, no contexto atual.	
<b>Referências:</b> LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricação. São Paulo : E. Blucher, 2004. xii, 272 p, il. TEIXEIRA, Joselena de Almeida. Design e Materiais. Curitiba: Editora do CEFET-PR, 1999 BEYLERIAN, George M. Material ConneXion :the global resource of new and innovative materials for architects, artists and designers /George M. Beylerian, Andrew Dent ; edited by Anita Moryadas. -New Jersey : J. Wiley, 2005.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b> Alteração de componente curricular: FÍSICA FUNDAMENTAL I A disciplina foi retirada a partir de avaliação dos alunos e professores e substituída por nova disciplina dedicada ao estudo das propriedades dos materiais. Essa disciplina será complementada Na 6ª fase com a disciplina TECNOLOGIA E PROPRIEDADE DOS MATERIAIS II	

<b>Componente Curricular (CC): LINGUAGEM CIENTÍFICA</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática:</b>	<b>Fase: 3ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Prática de análise da linguagem científica. Linguagem, estrutura e características para a produção de textos acadêmicos: resumo, resenha e artigo científico. Tópicos gramaticais necessários ao uso da norma padrão.	
<b>Conteúdos:</b>	
<b>Objetivos:</b> Possibilitar o conhecimento da linguagem científica nos trabalhos acadêmicos e a compreensão da	

prática científica.
<p><b>Referências:</b>  BOGDAN, Robert e BIKLEN, Sari. <b>Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos</b>. Porto: Porto, 1994.  CASSANY, Daniel. <b>Descrever o escrever: como se aprende a escrever</b>. Trad. Osmar de Souza. Itajaí: Ed. Univali, 1999.  ECO, Umberto. <b>Como se faz uma tese em ciências sociais</b>. Lisboa: Presença, 1995.  MEURER, JL. O conhecimento de gêneros textuais e a formação do profissional da linguagem. In: FORTKAMP, MBM &amp; TOMITCH, LMB. Aspectos da Lingüística Aplicada. Estudos em homenagem ao professor Hilário I. Bohn. Florianópolis: Insular, 2000. P. 149-166.  SWALES, JM. <b>Genre Analysis: English in academic and research settings</b>. Cambridge: University Press, 1990.  BAKHTIN, M. <b>Marxismo e filosofia da linguagem</b>. São Paulo: Hucitec, 1985.  BEAUGRANDE, D &amp; DRESSLER, W. <b>Introduzione alla linguística testuale</b>. Trad. Silvano Muscas. Milano: Il Mulino, 1981.  BERNARDEZ, Enrique. <b>Introducción a la lingüística del texto</b>. Madrid. Espasa-Calpe, 1982.  KOCH, IV. &amp; TRAVAGLIA, LC. <b>Texto e coerência</b>. São Paulo: Contexto, 1990.  FOUCAULT, M. <b>O que é um autor?</b> Ed. Alpiarça-Portugal: Veja Passagem, 1997.</p>
<p><b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>  Alteração de Componente Curricular: COMUNICAÇÃO ESCRITA E VERBAL para adequação ao PPP de Graduação da Furb.</p>

<b>Componente Curricular (CC): ESTATÍSTICA (optativa)</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Estatística</b>	<b>Fase: 3ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<p><b>Ementa:</b> Representação gráfica e numérica dos dados. Medidas de tendência central, separatrizes e de variabilidade. Padronização de escores. Significância dos dados. Obtenção de coeficientes de correlação. Amostragem: tipos, amostragem representativa de um universo. Correlação de dados socioeconômicos.</p>	
<p><b>Conteúdos:</b> Gráficos Estatísticos e tipos de Representação Gráfica. Medidas de Tendência Central. Medidas de Dispersão (ou de Variabilidade). Correlação e Regressão. Análise e conclusões a partir de dados estatísticos.</p>	
<p><b>Objetivos:</b> Introduzir o futuro designer na análise de pesquisas na busca de novas soluções e na qualidade dos produtos.</p>	
<p><b>Referências:</b>  BARBETTA, Pedro Alberto. <b>Estatística aplicada às ciências sociais</b>. 5.ed. Florianópolis : Ed. da UFSC, 2002.  CRESPO, Antonio Arnot. <b>Estatística fácil</b>. 6.ed. Sao Paulo : Saraiva, 1989.  FEIJOO, Ana Maria Lopez Calvo de. <b>A Pesquisa e a estatística na psicologia e na educação</b>. Rio de Janeiro : Bertrand Brasil, 1996.</p>	
<p><b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b></p>	

<b>Componente Curricular (CC): DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DO PRODUTO II</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
-----------------------------------------------------------------------------	--------------------------

<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 4ª</b>
<b>Pré-Requisito: DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DO PRODUTO I</b>	
<p><b>Ementa:</b> Projeto individual com características de “Produtos de consumo”. Aplicação da metodologia de criação de produtos inovadores e estudos da concorrência, esboços feitos a mão (rendering), desenhos técnico do produto e mock-up final. Formatação do projeto.</p>	
<p><b>Conteúdos:</b> Pesquisa em Design, métodos e técnicas. Técnicas para geração de alternativas. Levantamento de dados técnicos específicos. Definição de materiais e processos. Produção de modelos, mock-ups e protótipos e seus principais usos. Criação de memorial técnico descritivo. Modelagem de protótipos de complexidade média.</p>	
<p><b>Objetivos:</b> Fornecer os subsídios teórico-práticos para o desenvolvimento completo de um produto industrial de média complexidade, abordando as possibilidades de uma metodologia de design voltada ao tema.</p>	
<p><b>Referências:</b>  BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo : E. Blücher, 2006.  MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Lisboa : Edições 70, 1993.. (Arte E Comunicacao, 16). Tradução de : Da cosa nasce cosa.</p>	
<p><b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b></p>	

<b>Componente Curricular (CC): UNIVERSIDADE, CIÊNCIA E PESQUISA</b>	<b>Carga Horária: 72</b>
<b>Área Temática:</b>	<b>Fase: 4ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> A função da Universidade como instituição de produção e socialização do conhecimento. O sentido da ciência no mundo contemporâneo. O espírito científico e a atividade de pesquisa. Experiências de pesquisa na FURB: linhas e grupos de pesquisa. A contribuição científica da FURB para o desenvolvimento regional.	
<b>Conteúdos:</b>	
<b>Objetivos:</b> A disciplina objetiva desenvolver a formação do espírito científico no graduando da FURB, estimulando a reflexão crítica que conduza à atitude de sujeito ativo no processo de construção do conhecimento.	
<b>Referências:</b> BAUER, Martin W.; GASKELL, George. <b>Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático.</b> Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. <b>Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos.</b> Porto: Porto Editora, 1999. KAPLAN, Abraham. <b>A Conduta na pesquisa: metodologia para as ciências do comportamento.</b> São Paulo: EPU/Edusp, 1975. LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. <b>Fundamentos de Metodologia Científica.</b> 3. ed. São Paulo: Atlas, 1995. QUIVY, Raymond; CAMPENHOUDT, Luc Van. <b>Manual de investigação em Ciências Sociais.</b> 3ª. ed. Lisboa: Gradiva, 2003. SOBRINHO, José Dias & RISTOFF, Dilvo I. (Orgs.). <b>Universidade desconstruída. Avaliação institucional e resistência.</b> Florianópolis, Insular, 2000. RISTOFF, Dilvo I. <b>Universidade em foco: reflexões sobre a educação superior.</b> Florianópolis: Insular, 1999.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b> Substituição de Componente Curricular: METODOLOGIA DO TRABALHO ACADÊMICO e FUNDAMENTOS DE ECONOMIA, para adequação ao PPP da graduação da Furb.	

<b>Componente Curricular (CC): MARKETING</b>	<b>Carga Horária: 72</b>
<b>Área Temática: Marketing</b>	<b>Fase: 4ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> O Marketing como atividade-fim. Conceitos básicos. Composto mercadológico (produto-preço-promoção-distribuição). Evolução das atividades da função Marketing. O mercado como elemento-chave para as organizações e a importância da comunicação neste processo.	
<b>Conteúdos:</b> Detalhar os tipos e métodos de pesquisa que poderão ser utilizados para análise e avaliação dos produtos pretendidos (necessidade do consumidor, definições de público-alvo, mercados abertos. As vantagens da segmentação de mercado, os tipos de demanda e posicionamento. Estratégia de produtos	
<b>Objetivos:</b> Compreender e contextualizar o que é marketing e planejamento. Compreender como se forma o comportamento de compra, e quais as variáveis que explicam os comportamentos do consumidor final. Identificar as estratégias de marcas.	
<b>Referências:</b> COBRA, Marcos. <b>Marketing básico: uma abordagem brasileira.</b> 4.ed. São Paulo: Atlas, 1997. DIAS, SERGIO ROBERTO; MACHLINE, CLAUDE. <b>Gestão de marketing.</b> São Paulo: Saraiva, 2003. KOTLER, Philip. <b>Administração de marketing: [a edição do novo milênio].</b> 10.ed. São Paulo: Prentice Hall,	

2000.  
 KOTLER, Philip. Administração de marketing : análise, planejamento, implantação e controle. 5.ed. São Paulo : Atlas, 1998..  
 SANDHUSEN, Richard. Marketing básico. 2.ed. São Paulo : Saraiva, 2003.

**Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):**

<b>Componente Curricular (CC): ERGONOMIA I</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Ergonomia</b>	<b>Fase: 4ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<p><b>Ementa:</b> Conceitos de Ergonomia, Ergonomia e Design. Conceituação de Sistemas homem - tarefas - máquinas. O entorno humano. Pesquisa Ergonômica. Fatores influentes do trabalho. Instrumental, Diagnóstico. Abordagem ergonômica de sistemas. Recomendações, detalhamento, avaliações e validação ergonômicas.</p>	
<p><b>Conteúdos:</b>          Origem e evolução da Ergonomia. Conceitos e disciplinas da Ergonomia: antropometria, fisiologia, biomecânica. Aplicações da Ergonomia. A abordagem sistêmica e a Ergonomia: serviço ou produto do sistema; ser humano e da sua tarefa, diagrama de análise de operações, diagramas sistêmicos. Metodologia de análise ergonômica: análise ergonômica de demanda e tarefa. Descrição da atividade e tarefa: organização e métodos de trabalho, usabilidade, aspectos cognitivos e psico-sociais. Condições técnicas e ambientais. Critérios de adequação ergonômica de produtos. Diagnóstico ergonômico: diagnóstico e a NR- 17, caderno de encargos ergonômicos.</p>	
<p><b>Objetivos:</b> Reconhecer os fundamentos da ergonomia e sua aplicação na análise e diagnóstico de uma situação complexa (sistemas) visando estabelecer recomendações e desenvolver soluções.</p>	
<p><b>Referências:</b>          COUTO, H. de A. Ergonomia aplicada ao trabalho: manual técnico da máquina humana. Vol. I e II. Belo Horizonte: Ergo Editora, 1995/96.          COUTO, H. de A. Ergonomia aplicada ao trabalho em 18 lições. Belo Horizonte: Ergo Editora, 2002          DEJOURS, C. A loucura do trabalho. Tradução: A. I. Paraguai e L. Leal. São Paulo: Cortez-Oboré, 5ª ed., 1992.          DUL, J., WEERDMEEESTER, B. Ergonomia prática. Tradução Itiro Iida. São Paulo, Editora Edgard Blücher, 1995.          GRANDJEAN, E. Fitting the task to the man, an ergonomic approach. London: Taylor &amp; Francis, 1982.          GRANDJEAN, E. Manual de Ergonomia. Porto Alegre: Bookman, 1998.          IIDA, ITIRO. Ergonomia: projeto e produção. Brasília, 1990.          LAVILLE, Antoine. Ergonomia. Tradução: Márcia Maria das Neves Teixeira. São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1977.          McCLELLAND, I. Marketing ergonomics to industrial designers. Ergonomics: Special Issue: Marketing Ergonomics, v. 33, n.4, 1990.          MONTMOLLIN, Maurice de. A ergonomia. Tradução: Joaquim Nogueira Gil. Sociedade e Organizações, 1997.          MURREL, K. F. H. Ergonomics: Man in his Working Environment. London: Chapman et Hall, 1965.          PHEASANT, S. Ergonomics, work and health. Macmillan Press, Scientific and Medical. London. 1991.          SANTOS, N. &amp; FIALHO, F. A. P., Manual de Análise Ergonômica no Trabalho. Curitiba: Gênese Editora, 2ª Ed., 1997.          SANTOS, N. et al. Antropotecnologia: A Ergonomia dos Sistemas de Produção. Curitiba: Gênese Editora, 1997.          WISNER, Alain. A Inteligência no Trabalho, Textos selecionados de ergonomia. São Paulo: Editora da UNESP, 1994.</p>	
<p><b>Justificativa:</b> Houve mudança na ementa em razão da adaptação ao PPP. Considera-se que as necessidades do estudo da Ergonomia que se referem a tarefas, trabalho, esforço, técnicas de organização do trabalho são estudos específicos dentro da matéria de Design que desenvolve os temas apresentando soluções.</p>	

<b>Componente Curricular (CC): TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 4ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Temas de estudo atuais correlatos à área do Design, envolvendo a inserção do design na estrutura das empresas.	
<b>Conteúdos:</b> O conteúdo da disciplina será definido a cada semestre e aprovado pelo Colegiado do Curso, como discussão de temas atuais relacionados ao design.	
<b>Objetivos:</b> Proporcionar ao aluno atualização constante no que diz respeito ao design; processos de fabricação, discussões conceituais e simbólicas, inovações tecnológicas, aparecimento de novas ciências.	
<b>Referências:</b> Dependerá dos assuntos definidos	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	

<b>Componente Curricular (CC): DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DO PRODUTO III</b>	<b>Carga Horária:</b> 144
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 5ª</b>
<b>Pré-Requisito: DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DO PRODUTO II</b>	
<b>Ementa:</b> Projeto individual para a criação e desenvolvimento de Produtos de consumo com aplicação de tecnologias mais complexas (resistência de materiais, fontes elétricas ou eletrônicas). Apresentação de <sup>o</sup> mock up e Memorial Descritivo.	
<b>Conteúdos:</b> Estudo de metodologias para desenvolvimento de produtos. Pesquisa mercadológica (sócio-econômica cultural). Escolha do produto a ser desenvolvido. Definição dos caminhos criativos (briefing). Conceito do produto Geração e análise de alternativas para o produto. Desenvolvimento de Sketches, Renderings e Mock-ups. Estudos de materiais meios de produção e ergonômicos. Definição e justificativa do produto a ser desenvolvido.	
<b>Objetivos:</b> Desenvolver capacidade criativa e de ação interdisciplinar na atividade projetual. Construir uma ambientação resultante do contexto analisado e dos produtos desenvolvidos Realizar experimentos de modulação coerência formal e estudos ergonômicos. Desenvolver a capacidade de ação interdisciplinar na atividade projetual. Desenvolver a identificação e a estruturação de situações problemáticas, definição de objetivos, planejamento do projeto de produto, pesquisa, análise e síntese dos dados, análise funcional, geração de conceitos estéticos-formais, detalhamento de processos de fabricação e projeto executivo de produto de média complexidade.	
<b>Referências:</b> BACK, Nelson. Metodologia de projeto de produtos industriais. Rio de Janeiro : Guanabara Dois, 1983. BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. rev. São Paulo : Edgard Blucher, 2000. 260p, il. Tradução de: Product design-a practical guide to systematic methods of new product development. BONSIEPE, Gui. Design do material ao digital. Florianópolis : FIESC/IEL, 1997. 191p, il. Tradução de: Dall'oggetto all'interfaccia. DOCZI, Gyorgy. O poder dos limites: harmonias e proporcoes na natureza, arte e arquitetura. Sao Paulo : Mercuryo, 1990. 149p, il. Título original: The power of limits.	

FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. El diseño del siglo XXI =: Il design del XXI secolo = Design do século XXI. Köln : Taschen, c2002. 576p, il. Edição em espanhol/italiano/português.

IIDA, Itiro. Ergonomia : projeto e producao. Sao Paulo : Ed. Edgard Blucher, c1990. 465 p, il. Inclui indice.

**Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):**

<b>Componente Curricular (CC): ERGONOMIA II</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Ergonomia</b>	<b>Fase: 5ª</b>
<b>Pré-Requisito: ERGONOMIA I</b>	
<b>Ementa:</b> A ergonomia de produto. Técnicas e ferramentas para a incorporação da ergonomia no projeto de produto. Adequação ergonômica de produto. A pesquisa ergonômica e sua aplicação. Pesquisa descritiva e experimental.	
<b>Conteúdos:</b> A ergonomia de produto, conceitos básicos. Critérios de análise/ verificação ergonômica de produtos. Técnicas e ferramentas para o projeto ergonômico de produtos: ferramentas e equipamentos, software, medidas do corpo como parâmetros para o projeto, técnica estatística do percentil. Estudo de percentil: elaboração e utilização de manequins. Pesquisa e aplicação dos conhecimentos de ergonomia no projeto de produto: pesquisa descritiva e experimental, análise de erros e de incidentes críticos, desenho de experimentos, variáveis e planejamento. Ergonomia e o desenvolvimento de produtos: adequação antropométrica e biomecânica, usabilidade, adequação fisiológica, ambiental e cognitiva. Projeto ergonômico de assento.	
<b>Objetivos:</b> Desenvolver as habilidades teóricas e práticas de aplicação dos conceitos de Ergonomia no desenvolvimento de produtos, através do reconhecimento dos fundamentos e da aplicação na análise e diagnóstico de postos de trabalho e produtos.	
<b>Referências:</b> COUTO, H. de A. Ergonomia aplicada ao trabalho: manual técnico da máquina humana. Vol. I e II. Belo Horizonte: Ergo Editora, 1995/96. COUTO, H. de A. Fisiologia do trabalho Aplicado. Belo Horizonte: Ed. Ibérica, 1978. DUL, J., WEERDMEEESTER, B. Ergonomia prática. Tradução Itiro Iida. São Paulo, Editora Edgard Blücher, 1995. GRANDJEAN, E. Manual de Ergonomia. Porto Alegre: Bookman, 1998. GOMES Filho, João, Ergonomia do objeto. Editora AB, 2004 MONTMOLLIN, Maurice de. A ergonomia. Tradução: Joaquim Nogueira Gil. Sociedade e Organizações, 1997. MURRELL, K. F. H. Ergonomics: Man in his Working Environment. London: Chapman and Hall, 1965. PHEASANT, S. Ergonomics, work and health. Macmillan Press, Scientific and Medical. London. 1991. SANTOS, N. & FIALHO, F. A. P., Manual de Análise Ergonômica no Trabalho. Curitiba: Gênese Editora, 2ª Ed., 1997. SANTOS, N. et al. Antropotecnologia: A Ergonomia dos Sistemas de Produção. Curitiba: Gênese Editora, 1997. VERDUSSEN, R. Ergonomia: a racionalização humanizada no trabalho. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1978. WISNER, Alain. A Inteligência no Trabalho, Textos selecionados de ergonomia. São Paulo: Editora da UNESP, 1994. WISNER, Alain. Por dentro do trabalho: ergonomia, método e técnica. Tradução Flora Maria Gomide Vezzà. São Paulo: FTD / Oboré, 1987	
<b>Justificativa:</b> Houve mudança na ementa em razão da adaptação ao PPP. Tomou-se por base que estudos de ergonomia cognitiva aplicados a percepção visual, análise de erros e de incidentes críticos aplicados a produtos e adequação fisiológica, ambiental e cognitiva são temas tratados pelo design na busca de soluções projetuais inovadoras para o produto.	

<b>Componente Curricular (CC): FOTOGRAFIA DIGITAL</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Fotografia</b>	<b>Fase: 5ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Breve histórico da fotografia. Definições da fotografia digital. Equipamentos especiais, estudos de fundos, iluminação, estúdio. Prática de estúdio e de externas com equipamentos básicos de fotografia digital. Introdução ao uso de software de editoração para tratamento e edição de imagem.	
<b>Conteúdos:</b> Linguagem fotográfica: luz, sombra, ângulos, enquadramentos, etc.. Elaboração de um portfolio de apresentação dos trabalhos fotograficos	
<b>Objetivos:</b> Conhecer a linguagem e elementos da fotografia e processos fotográficos digitais.	
<b>Referências:</b> ANDREWS, Philip. Introdução à fotografia digital. Rio de Janeiro : Campus, 2002. 246p, il. Tradução de: Adobe photoshop elements. PREUSS, Júlio. Fotografia digital: da compra da câmera à impressão das fotos. Rio de Janeiro : Axcel Books, 2003. 138 p, il. ROSE, Carla. Aprenda em 14 dias fotografia digital. Rio de Janeiro : Campus, 1998. 370p, il. col. Tradução de: Teach yourself digital photography in 14 days. ZOOM: Il primo CD di fotografia digitali. [S.l.], 1997. 1 CDROM. DALY, Tim. Fotografia digital: um guia prático. [s.l.] : Livros e Livros, 2000. DALY, Tim. Manual de fotografia digital. Barcelona : LocTeam, 2000. 160p, il. Tradução de: Digital : photography : handbook. A user´s guide to creating digital images. FREEMAN, Michael. O guia completo da fotografia digital. Lisboa : LivroseLivros, 2002.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	

<b>Componente Curricular (CC): MARKETING DO PRODUTO</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Marketing</b>	<b>Fase: 5ª</b>
<b>Pré-Requisito: MARKETING</b>	
<b>Ementa:</b> Estratégia da comunicação e o planejamento mercadológico. Novos conceitos de negociação e venda. Curva de vida do produto.	
<b>Conteúdos:</b> Administração do Ciclo de Vida do Produto e das Estratégias de Marketing. Ciclo de vida do produto e estratégias de marketing no estágio de introdução, de crescimento, de maturidade, e de declínio. Estratégias de Comunicação e de Promoção. Processo de Comunicação: objetivos, mensagem, canais e orçamento. Estratégias Competitivas	
<b>Objetivos:</b> Compreender e exercitar o processo de desenvolvimento de novos produtos. Analisar as estratégias do composto mercadológico para cada uma das fases do ciclo de vida dos produtos. Analisar o processo de comunicação e a importância do esforço promocional, e compreender a natureza, objetivos, estratégias e ferramentas de cada um dos elementos do composto promocional. Analisar as diferentes estratégias a serem adotadas no ambiente competitivo.	
<b>Referências:</b>	



COBRA, Marcos. Administração de marketing. 2.ed. Sao Paulo : Atlas, 1992. 806p.

GOBE, ANTONIO CARLOS; MOREIRA, JÚLIO CÉSAR TAVARES. Gerência de produtos. São Paulo : Saraiva, 2004. 258 p, il.

KOTLER, Philip. Administracao de marketing : analise, planejamento, implantacao e controle. 5.ed. Sao Paulo : Atlas, 1998. 725p.

SANDHUSEN, Richard. Marketing básico. 2.ed. São Paulo : Saraiva, 2003. xviii, 508p.

STEVENS, Robert E. Planejamento de marketing: guia de processos e aplicações práticas. São Paulo : Makron Books, c2001. xv, 282p. Tradução de: Marketing planning guide.

**Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):**

<b>Componente Curricular (CC): DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DO PRODUTO IV</b>	<b>Carga Horária:</b> 144
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase:</b> 6ª
<b>Pré-Requisito: DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DO PRODUTO III</b>	
<b>Ementa:</b> Produtos de consumo. Adequação mercadológica e social. Desenvolvimento de produto com concepção e tecnologias mais complexas. Apresentação do projeto em protótipo funcional.	
<b>Conteúdos:</b> Definição de Projeto do Produto: conceito do produto, considerações básicas do desenvolvimento do projeto, elementos, ferramentas e apresentação do projeto. O Produto e as necessidades do Mercado: necessidades humanas, pesquisa de mercado, tecnologia e processos de produção, viabilidade econômica e financeira. Desenvolvimento do Projeto: pesquisa e análises, conceituação, ferramentas, adequação, detalhamento e especificações, mockups e modelos, apresentação. Lançamento do Produto: decisão de lançamento, marketing estratégico.	
<b>Objetivos:</b> Desenvolver capacidade criativa e de ação interdisciplinar na atividade projetual. Desenvolver a identificação e a estruturação de situações problemáticas, definição de objetivos, planejamento do projeto de produto, pesquisa, análise e síntese dos dados, análise funcional, geração de conceitos estéticos-formais, detalhamento de processos de fabricação e projeto executivo de produto de alta complexidade.	
<b>Referências:</b> BONFIM, Gustavo. Metodologia para Desenvolvimento de Projetos. João Pessoa, UFPB, 1995. BONSIEPE, Gui. Teoria e Prática do Design Industrial. Lisboa, Centro Português de Design, 1992. CARDOSO, O .R. Planejamento e projeto de produtos. 1.ed. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 1988. 96p. GOMES, L.V.N. Criatividade - projeto, desenho, produto. Santa Maria, SCHDS, 2002. KOTLER, P. Administração de marketing. 2.ed. São Paulo: Atlas, 1991. 1156p. LEDUC, R. Como lançar um produto novo. 3.ed. São Paulo: Vértice, 1986. 225p. MOREIRA, D. A . Administração da produção e operações. 1.ed. São Paulo: Pioneira, 1993. 619p. MUNARI, Bruno. Das coisas nascem as coisas. São Paulo, Martins Fontes, 1998. BACK, N. Metodologia de projeto de produtos industriais. Rio de Janeiro: Guanabara Dois, 1983. 389p. SCHEWE, C. D.; SMITH, R. M. Marketing: conceitos, casos e aplicações. São Paulo: MacGraw-Hill do Brasil, 1982. 564p. TOLEDO, N.N. Metodologia para o desenvolvimento de produtos para serem fabricados em série. São Paulo, 1994. 132p. Tese - Escola Politécnica da Universidade de São Paulo.	
Justificativa: Mudança na ementa para adequação ao Projeto Pedagógico	

<b>Componente Curricular (CC): MARKETING PESSOAL E DE CARREIRA</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Marketing</b>	<b>Fase: 6ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Posicionamento, comportamento e ética profissional diante do mercado e do cliente. O papel do designer na sociedade e no mercado. Análise e metodologia da função do profissional e da carreira.	
<b>Conteúdos:</b> Conceitos centrais de marketing voltados à pessoa e à carreira. Características pessoais e profissionais necessárias ao designer. Atuação do designer no mercado. Motivação. Ética nas relações comerciais, profissionais e pessoais. Empregabilidade. Planejamento de Carreira, elaboração e desafios. Empreendedorismo.	
<b>Objetivos:</b> Preparar a postura ética profissional dos alunos para sua apresentação nos ambientes empresariais.	
<b>Referências:</b> <p>BUENO, Isabella; MARTINS, Andiará. Planejamento de carreira: você sabe quais os rumos da sua carreira? quais os passos seguir até o seu ideal de futuro?. São Paulo : Gestão &amp; Negócios, 2005. 1 DVD (22min.), color, SP.</p> <p>DOLABELA, Fernando. O segredo de Luísa. 2. ed. atual. São Paulo : Cultura, 2002.</p> <p>- KASSOY, Gisela. Planejamento de carreira: definindo hoje um futuro profissional de sucesso!. São Paulo : BTC/Suma Econômica, 1995. 1 vídeo-cassete (60min), Color, SP. 1 Manual. (Desenvolvimento gerencial, v.4).</p> <p>REITER, Otto. Marketing pessoal: sua imagem trabalhando por você. São Paulo : Palma Produções, [199?]. 1 vídeo-cassete (53min), color, SP.</p> <p>SCOTT-JOB, Derrick. Marketing pessoal. São Paulo : Best Seller : Circulo do Livro, c1994. 177p, il. Tradução de: How to make them choose you.</p> <p>TRUMP, Donald; SCHWARTZ, Tony. Trump: a arte de negociação. Rio de Janeiro : Campus, 1988.</p>	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	

<b>Componente Curricular (CC): COMUNICAÇÃO VISUAL DO PROJETO</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 6ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Detalhamento das etapas de realização e seleção da melhor mídia de apresentação de projetos de produtos. Estratégias de apresentação do produto ao público. Gerenciamento do trabalho de comunicação visual do projeto.	
<b>Conteúdos:</b> Design gráfico e percepção visual. Componentes gráficos do planejamento visual. Técnicas visuais como estratégia de comunicação e apresentação do produto. Projeto gráfico de diferentes mídias.	
<b>Objetivos:</b> Estimular o desenvolvimento da percepção visual a fim de identificar as reações e os resultados que as mensagens visuais podem provocar nas pessoas. Desenvolver a formalização e expressão gráfica do projeto de forma coerente.	
<b>Referências:</b> <p>DABNER, D. Design Gráfico - Fundamentos e práticas. Blume</p> <p>DONDIS, D. A. (Donis A.). Sintaxe da linguagem visual. 2. ed. São Paulo : Martins Fontes, 1997. 236p, il.</p>	

<p>(Colecao A). Traducaao de: A primer of visual literacy.</p> <p>HOFMANN, Armin. Manual de diseño gráfico: formas, síntesis, aplicaciones. Barcelona : Gustavo Gilli, 1996. 174 p, il. (GG diseño). Tradução de: Methodik der form-und Bildgestaltung.</p> <p>LEITE, Ricardo S. Ver é compreender: design como ferramenta estratégia de negócio. Senac Rio.</p> <p>PERROTTA, Isabella. Tipos e grafias. Rio de Janeiro : Viana &amp; Mosley Ed : Senac Rio Ed, 2005. 101 p, il. (Design gráfico).</p> <p>RIBEIRO, Milton. Planejamento visual gráfico. 7. ed. rev. e atual. Brasilia : L.G.E, 1998. 498p, il.</p> <p>SWANN, Alan. Bases del diseno grafico. 3. ed. Barcelona : G. Gili, 1995. 144p, il.</p>
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>

<b>Componente Curricular (CC): APLICAÇÃO DE NOVOS MATERIAIS DO PRODUTO II</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Tecnologia e Propriedade dos Materiais</b>	<b>Fase: 6ª</b>
<b>Pré-Requisito: APLICAÇÃO DE NOVOS MATERIAIS DO PRODUTO I</b>	
<b>Ementa:</b> Pesquisar sobre materiais voltados para confecção e produção de produtos de consumo. Pesquisas em novas matérias primas aplicadas aos produtos industriais, nanotecnologia, materiais com memórias, materiais e fibras sintéticas e naturais	
<b>Conteúdos:</b> Inovações tecnológicas de materiais e processos. Biotecnologia e Nanotecnologia aplicadas ao Design. Materiais alternativos. Novos processos da produção industrial aplicado aos diversos segmentos.	
<b>Objetivos:</b> Desenvolver no aluno a capacidade de pesquisa a novas tecnologias e materiais. Aprofundar estudos em cada elemento conhecendo suas características para aplicação.	
<b>Referências:</b> ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DO PAPELÃO ONDULADO. Glossário sobre papelão ondulado. São Paulo : ABPO, 1999. 57p HARVEY, David. Cerâmica criativa. Barcelona : CEAC, 1997. 128p, il. MILES, D. C. Tecnologia dos polímeros. Sao Paulo : Poligono, 1975. 573 p, ROTH, Laszlo; WYBENGA, George L. The packaging designer's book of patterns. New York : Van Nostrand Reinhold, c1991. 487p, il. SANTOS, Eurico. Nossas madeiras. Belo Horizonte : Itatiaia, 1987. 313p, il. (Coleção Vis mea in labore, 7)	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior): Mudança somente de nomenclatura (antigo Pesquisa de Novos Materiais)</b>	

<b>Componente Curricular (CC): PESQUISA EM DESIGN DE PRODUTO</b>	<b>Carga Horária:</b> 144
<b>Área Temática: Trabalho de Conclusão de Curso</b>	<b>Fase: 7ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b> Todas as disciplinas anteriores a esta fase	
<b>Ementa:</b> Conhecimento, pesquisa, tipos de pesquisa, a estrutura da pesquisa, projetos de pesquisa, normas de apresentação de trabalhos, elaboração de pré-projeto de Desenvolvimento de Produto para o TCC.	
<b>Conteúdos:</b> Fundamentação teórica na elaboração de projetos. Introdução a prática de pesquisa científica.	

Redação científica.
<b>Objetivos:</b> Desenvolver a capacidade de fundamentação teórica para a elaboração de projetos técnico-científicos.
<b>Referências:</b> Revistas Brasileiras de Design: Design em Foco. Universidade Federal da Bahia. Arco. Escola Superior de Desenho Industrial. PED – Pesquisa e Desenvolvimento. Associação de Ensino Superior em Design – AEND. Revista Da Vinci. Universidade Federal da Paraíba.
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>

<b>Componente Curricular (CC): MEMÓRIA DO PROJETO</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 7ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b> Todas as disciplinas anteriores a esta fase	
<b>Ementa:</b> Preparação técnica para confecção da memória descritiva do projeto: uso de programas de computador para visualização da montagem do produto. Planilhas de montagem, decupagem de etapas, aculturamento global do projeto e redação.	
<b>Conteúdos:</b> Metodologia de projeto voltada ao processo de design. Elementos do Memorial do Projeto; - Montagem e Apresentação de Memorial; - Elementos de Informação; - Princípios de Criatividade, SCAMCEA e Mind Mapping; - Design e Oportunidades;	
<b>Objetivos:</b> Reconhecer, analisar e sintetizar informações que direcionem ao exercício da prática projetual conduzindo por meios de relatórios descritivos sobre os materiais aplicados, as tecnologias utilizadas e recursos necessários para elaboração de um projeto.	
<b>Referências:</b> BÜRDEK, Bernhard E. <b>Design:</b> história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo : E. Blücher, 2006. 496 p, il MUNARI, Bruno. <b>Das coisas nascem coisas.</b> Lisboa : Edicoes 70, 1993. 388p, il. (Arte E Comunicacao, 16). Tradução de : Da cosa nasce cosa. KIM, W. Chan; MAUBORGNE, Renée. <b>A estratégia do oceano azul:</b> como criar novos mercados e tornar a concorrência irrelevante. 7. ed. Rio de Janeiro : Elsevier : Campus, c2005. 241 p, il.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	

<b>Componente Curricular (CC): TENDÊNCIAS DO PRODUTO E FABRICAÇÃO</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 7ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b> Todas as disciplinas anteriores a esta fase	
<b>Ementa:</b> O novo e a criação do novo como mecanismos de mercado. A necessidade do novo (planejamento) e	

a criação de tendências de consumo. O desenvolvimento tecnológico como influenciador de tendências e estéticas. Compreensão do mercado, suas influências e variáveis. Produtos descartáveis. Estilização formal do produto (Styling).
<b>Conteúdos:</b> Design, Ciência e tecnologia. Arte e design. Moda e tendência. O poder criativo no design. O design da idéia a sua consumação como objeto.
<b>Objetivos:</b> Analisar as extensões do design na estética, ética, semântica e suas relações com a economia, política e ecologia. Buscar a identidade de cada um com os processos de criação de design.
<b>Referências:</b> BONSIEPE, Gui. Design do material ao digital. Florianópolis : FIESC/IEL, 1997. 191p, il. Tradução de: Dall'oggetto all'interfaccia. MALDONADO, Tomas. Design industrial. Lisboa : Edições 70, 1999. 127 p. (Arte & comunicação). Tradução de: Disegno industrial : un riesame. MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. 13. ed. São Paulo : Cultrix, 2003. 407p. Tradução de: Understanding media : the extensions of man. MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. Guerra e paz na aldeia global. Rio de Janeiro : Record, c1971. MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. O meio são as massa-gens. 2. ed. Rio de Janeiro : Record, c1969. 187p, il. Tradução de: The medium is the message. LEON, Ethel. Design Brasileiro, quem fez, quem faz. Ed Senac/RJ, 2005 TAPSCOTT, Don. Paradigm shift :the new promise of information technology/McGraw-Hill CALDAS, Dario. Observatório de sinais: teoria e prática de tendências. Senac/Rj.
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b> Necessário ser trabalhada em fases anteriores ao curso, antecedendo o trabalho de conclusão de curso.

<b>Componente Curricular (CC): ECODESIGN</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática: Design</b>	<b>Fase: 7ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b> Todas as disciplinas anteriores a esta fase	
<b>Ementa:</b> A relação entre os materiais naturais, artificiais e sintéticos com o meio ambiente. Análise da realidade presente e avaliação do impacto ambiental provocado pelo produto (do design) associado aos aspectos: econômicos, sociais, culturais e técnicos. Estratégias projetuais para o desenvolvimento de produtos sustentáveis. Aplicação do design sustentável, abordando suas implicações sociais, econômicas e culturais, e principalmente tecnológicas e de design, envolvendo o uso de matérias primas regionais-locais.	
<b>Conteúdos:</b> Ecologia e Economia. Meio ambiente e sustentabilidade na visão do Design na Indústria. Impacto Ambiental. Formas de criação de produtos industriais sustentáveis. A água, a alimentação, a energia, a habitação, o esporte, a mobilidade. Bases de economia leve. Ciclo de vida do produto. Projetos temáticos.	
<b>Objetivos:</b> Contribuir para a reflexão sobre a implicação da atividade do designer frente ao conjunto de fatores que implica na sustentabilidade ambiental, social, econômica e cultural e propiciar o desenvolvimento de estudos, pesquisas e reflexões sobre o tema em questão.	
<b>Referências:</b> KAZAZIAN, Thierry. Haverá a Idade das Coisas Leves. São Paulo: Ed. Senac, 2005 HESKETT, John. Desenho industrial. Trad. de Fábio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997. Título original: Industrial design. MANZINI, Ezio & VEZZOLI, Carlo O desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo, EdiUSP, 2002. MARGOLIN, Victor; BUCHANAN, Richard (org.). The idea of design: a design issues reader. Cambridge: The MIT Press,	

**Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):**

As tendências de discussão sobre o impacto dos produtos no meio e as alternativas de sustentabilidade econômica e social dos produtos fazem parte do currículo dos designers no mundo. Atenta a essas latentes discussões, o curso de Design procura manter-se atualizado.

<b>Componente Curricular (CC): COMUNICAÇÃO E SOCIEDADE</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
<b>Área Temática:</b>	<b>Fase:</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> A comunicação como configuradora da contemporaneidade. A natureza social do fenômeno comunicacional. A comunicação social e a indústria cultural. A mídia e as representações sociais. A complexidade dos sistemas de comunicação no mundo contemporâneo. O papel dos meios de comunicação na sociedade e sua dimensão política.	
<b>Conteúdos:</b> O papel da comunicação na contemporaneidade e a dimensão política dos meios de comunicação na sociedade. Os processos fundamentais da comunicação social como a base sobre a qual se estabelecem as relações sociais e se realizam as representações sociais. A indústria cultural. A configuração do sentido da vida social pelas mídias. A complexidade dos sistemas de comunicação. Temas atuais do debate sobre a comunicação.	
<b>Objetivos:</b> 1) Estimular a reflexão e o debate em torno da comunicação e suas implicações na sociedade atual. 2) Refletir sobre a interação entre a comunicação e a política nas sociedades democráticas. 3) Estudar a comunicação como um instrumento de expressão, de interação, de construção do conhecimento e de exercício de cidadania.	
<b>Referências:</b> ADORNO, Theodor W. <b>Teoria da cultura de massa</b> . Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990. ALBUQUERQUE, Afonso de. <b>Aqui você vê a verdade na TV: A propaganda política na televisão</b> . Niterói: UFF-MCII, 1999. ALTHUSSER, Louis. <b>Aparelhos ideológicos de estado</b> . Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985. BAKHTIN, Mikhail. <b>Marxismo e filosofia da linguagem</b> . São Paulo: Hucitec, 1999. BARBERO, Jesús Martín. <b>De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía</b> . México: Gilli, 1998. CANCLINI, Nestor Garcia. <b>Culturas híbridas</b> . Buenos Aires: Editorial Sudamericana, 1995. CHOMSKY, Noam. <b>Propaganda e opinião pública</b> . Entrevistado por David Barsamian; tradução de Ana Barradas. Porto: Campo da Comunicação, 2002. CHOMSKY, Noam. <b>Propaganda e consciência popular</b> . Bauru: EDUSC, 2003.	
<b>Justificativa: Adequação ao PPP da Graduação da FURB.</b>	

<b>Componente Curricular (CC): DILEMAS ÉTICOS E CIDADANIA</b>	<b>Carga Horária:</b> 72
---------------------------------------------------------------	-----------------------------

<b>Área Temática:</b>	<b>Fase:</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Dilemas éticos na vida cotidiana: ação (meios e fins) e responsabilidade. O individualismo e seus conflitos. O valor da vida (humanos e não-humanos). Justiça, felicidade e cidadania. Implicações éticas dos estilos de vida e das escolhas profissionais.	
<b>Conteúdos:</b> Esta disciplina é proposta como um modo de dar início a uma formação ampla em termos de ética e cidadania. Para isto, enfatizar-se-á a reflexão em torno do fato de que toda ação humana tem uma dimensão valorativa e que, portanto, implica em pressupostos que merecem uma análise ética. A reflexão sobre os princípios éticos implícitos ou explícitos das ações será remetida à suas implicações com o outro, tanto em termos de relações individuais, grupais ou sociais. A abordagem priorizará o trabalho a partir de circunstâncias ou exemplos próximos da experiência dos estudantes, procurando estimular o auto-exame de suas práticas e discursos a partir da utilização dos princípios éticos e das noções de cidadania trabalhados.	
<b>Objetivos:</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dar início a uma formação ampla em termos de ética e cidadania promovendo um senso de responsabilidade além dos interesses individuais.</li> <li>2. Que o estudante reflita sobre as implicações éticas de suas escolhas e suas ações. Promover a busca de princípios éticos para nortear decisões e para analisar</li> <li>3. Analisar dilemas</li> </ol>	
<b>Referências:</b>	
<b>Justificativa: Adequação ao PPP da Graduação.</b>	

<b>Componente Curricular (CC): TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO</b>	<b>Carga Horária:</b> 12
<b>Área Temática: TCC</b>	<b>Fase: 8ª</b>
<b>Pré-Requisito: Pesquisa em projeto de produto</b>	
<b>Ementa:</b> Elaboração de um projeto de produto já fundamentado no pré-projeto, que demonstre o conhecimento adquirido pelo aluno nas metodologias de desenvolvimento de projeto, na pesquisa de novas necessidades, na inovação em design, representado por um protótipo.	
<b>Conteúdos:</b> Orientação da produção científica. Normas e regulamentações.	
<b>Objetivos:</b> Integrar os conhecimentos dos alunos em forma de projetos específicos da área, visando o desenvolvimento de espírito crítico no formando. Criar e desenvolver idéias transformando-as em produtos que possuam as características de inovação, forma e funcionalidade.	
<b>Referências:</b> ECO, Humberto. Como se faz uma tese; trad. Gilson Cesar Cardoso de Souza. - São Paulo : Perspectiva, 1988. 170p. :il. SILVEIRA, Amélia. Roteiro básico para apresentação e editoração de teses, dissertações e monografias. Blumenau : Edifurb, 2002. 74p, il. , 1 CD-ROM. Acompanha CD-ROM, contendo modelos do trabalho e formatação.	

**Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):**

<b>Componente Curricular (CC): LEGISLAÇÃO E NORMAS</b>	<b>Carga Horária:</b> 04
<b>Área Temática: Direito Comercial</b>	<b>Fase: 8ª</b>
<b>Pré-Requisito:</b>	
<b>Ementa:</b> Ética e Direito. Autoria e Registros de trabalho. Patentes. Novas regulamentações para Internet. Regulamentação Internacional. Código de barras e outros recursos.	
<b>Conteúdos:</b> Direito e Ética, Direito Autoral, Registro de Patentes e Invenções, Lei da Inovação, Código de Barras, Regulamentação Internet.	
<b>Objetivos:</b> Preparar o aluno para conviver com os princípios legais e éticos da profissão de designer.	
<b>Referências:</b>	
BRASIL; PINTO, Antonio Luiz de Toledo. Código civil.53. ed. Sao Paulo : Saraiva, 2002. xlv, 1994p. (Legislação brasileira). Lei n. 3.071, de 1. -1-1916, atualizada e acompanhada de Legislação Complementar, Súmulas e Índices Sistemático e Alfabético-Remissivo do Código Civil, Cronológicos da Legislação e Alfabéticos da Legislação Complementar, da Lei de Introdução e das Súmulas. Adendo Especial: Novo Código Civil - Lei n. 10.406, de 10 de janeiro de 2002.	
HAMMES, Bruno Jorge. O direito da propriedade intelectual: subsidios para o ensino. 2. ed. de acôrdo com a Lei n. 9.610 de 19.2.1998. Sao Leopoldo : Ed. da UNISINOS, 1998.	
LOUREIRO, Luiz Guilherme de Andrade Vieira. A lei de propriedade industrial comentada: (lei n. 9.279, de 14 de maio de 1996). São Paulo : Lejus, 1999.	
PIMENTEL, Luiz Otávio. Direito industrial: as funções do direito de patentes. Porto Alegre : Síntese, 1999.	
PINTO, Antonio Luiz de Toledo et al. Constituição da Republica Federativa do Brasil. 24. ed. atual. e ampl. ate a Emenda Constitucional n. 24, de 9-12-99, acompanhadas de novas remissivas e dos textos, integrais, da Emendas Constitucionais de Revisao. Sao Paulo : Saraiva, 2000. xii, 279p. (Colecao Saraiva de legislacao).	
SOUZA, Carlos Fernando Mathias de. Direito autoral: legislação básica.2. ed. rev. Brasília, D.F : Brasília Jurídica.	
<b>Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):</b>	

<b>Componente Curricular (CC): ESTÁGIO SUPERVISIONADO</b>	<b>Carga Horária:</b>
<b>Área Temática: Estágio Supervisionado</b>	<b>Fase: 9ª</b>
<b>Pré-Requisito: TCC</b>	
<b>Ementa:</b> Estudo do regulamento e adequação às regras do estágio. Estudo de casos específicos das realidades do Design nas empresas conveniadas. Orientação para a pesquisa do tipo estudo de caso aplicado à Administração.	
<b>Conteúdos:</b> Planejamento e métodos do estudo de caso. Seminários avaliativos das condições de Design da empresa conveniada. Acompanhamento da elaboração do relatório final de estágio.	



**Objetivos:** Orientar a elaboração da análise estrutural da empresa e planejamento da inserção do Design no contexto local.

**Referências:**

BIANCHI, Anna Cecilia de Moraes; ALVARENGA, Marina; BIANCHI, Roberto. Manual de orientação: estágio supervisionado. 3. ed. São Paulo : Pioneira Thomson Learning, 2003. 98 p, il.  
 MACHLINE, Claude, TALLARICO, Luiz Fernando. Casos de administração da produção :uma coletânea /seleção e revisão:. -Rio de Janeiro : FGV, 1968. - xl,  
 YIN, Robert K. Estudo de caso :planejamento e métodos /Robert K. Yin ; tradução: Daniel Grassi. -2.ed. - Porto Alegre : ArTmed, 2001.  
 RENAULT, Paulo Eduardo; INSTITUTO EUVALDO LODI. Programa de interiorização de profissionais de nível superior : ante projeto executivo : projeto V. Rio de Janeiro : IEL, 1971. 35f. Inclui anexo e notas de rodapé.  
**DAVILA EPSTEIN, SHELTON.** As Regras da inovação: como gerenciar, como medir, como lucrar. Wharton School Publishing/Bookmann

**Justificativa (caso haja alteração na ementa em relação à matriz curricular anterior):**

## 3.5 AVALIAÇÃO

### 3.5.1 AVALIAÇÃO DISCENTE

A avaliação discente no curso de Design segue as diretrizes do PPP da Graduação definido pela instituição. O ensino-aprendizagem é um processo de construção e reconstrução do conhecimento, cuja ação interfere diretamente na formação do sujeito, e por esta razão, a avaliação da aprendizagem discente está articulada não apenas aos objetivos educacionais, mas aos objetivos projetuais do Design.

A avaliação discente se configura no curso de Design como um processo pedagógico, para tanto é importante que seja integrado aos objetivos do curso e ao perfil profissional que se deseja formar.

São objetivos da avaliação formativa:

- a) conscientizar o aluno acerca do nível em que está situado o seu processo de aprendizagem;
- b) oferecer informações para mudanças ou referendar os procedimentos de ensino;
- c) verificar o nível de aprendizagem individual e coletiva de cada conteúdo;
- d) verificar a evolução do aluno comparando seus resultados ao início, decorrer e final de cada período;
- e) fornecer ao aluno informação sobre seu desempenho, para que possa tomar medidas em prol de uma melhor aprendizagem;
- f) servir como indicador para Avaliação Institucional.

A prática da avaliação no curso de Design, de forma geral, é bem diversa em razão das peculiaridades das disciplinas.

Nas disciplinas teóricas poderão ser aplicadas provas discursivas, testes, seminários, entre outros instrumentos para aferição do conhecimento desenvolvido no decorrer da disciplina.

Para disciplinas técnicas ou práticas poderão ser aplicados exercícios ou outros tipos de trabalhos. Sendo assim os critérios de avaliação poderão ser os mesmos aplicados no desenvolvimento de projetos. Poderão ser exigidos relatórios para aferir a aplicação dos conceitos específicos da disciplina e dos conceitos de disciplinas teóricas.

### **3.5.2 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

Os critérios definidos para o curso estão divididos em seis categorias: Fundamentação Conceitual, Adequação Projetual, Inovação, Comprometimento e Apresentação.

Segue abaixo a relação de critérios e instrumentos de avaliação utilizados. O detalhamento dos mesmos será disponibilizado nos meios de TI utilizados pela Furb (Ava)

#### **1. Fundamentação Conceitual**

Toda fundamentação parte de uma atitude diante de um problema, portanto o designer deverá assumir sempre uma postura conceitual nas definições de seu projeto. Como o conceito define a essência de uma idéia, suas características e qualidades gerais, a sua fundamentação dará suporte e argumentos às soluções encontradas no projeto, sejam elas funcionais, estéticas, simbólicas, científicas e/ou contextuais, etc.

As questões funcionais estarão sempre vinculadas às questões estéticas na fundamentação. Todas argumentações deverão estar descritas claramente em memorial descritivo e/ou relatório

#### **2. Adequação Projetual**

Adequar um projeto significa relacioná-lo com variantes e condicionantes pré-estabelecidas: meio ambiente, condições técnicas/tecnológicas, ergonômicas, fatores sociais, culturais, econômicos, e de mercado.

#### **3. Inovação**

A inovação é um aspecto que deve ser considerado pelo designer como determinante na sua diferenciação como profissional.

Um projeto de Design é antes de tudo um produto útil, que atende todas as necessidades.

#### **4. Comprometimento**

4. Este é um item na qual o professor avalia a participação do aluno (atitude individual) em todo projeto e processo de trabalho. Abrange desde a participação em grupo

(trabalho e contribuição com propostas), participação em debates, leituras, e outras atividades desenvolvidas em classe.

## 5. Apresentação

A apresentação configura o término e conclusão dos projetos e visa mostrar os resultados alcançados no decorrer de todas as etapas. Configura-se, portanto, como um relatório global que envolve vários meios de representação, sejam elas bidimensionais, tridimensionais, digitais, escritos e/ou orais. Serão avaliados, portanto o aspecto gráfico, o modelo e o Relatório final.

## 3.6 MUDANÇAS CURRICULARES

Em relação à matriz curricular em vigor foram determinadas alterações de caráter estrutural nos componentes curriculares, através da redepartamentalização de componentes (já apresentada no item 3.3.2.8), da substituição de componentes do eixo geral pelos propostos pelo recente PPP da graduação e da alteração de nomenclatura. Essas alterações serão listadas abaixo, através de quadros.

### PRE-REQUISITOS

Foram mantidas como pré-requisitos todas as disciplinas anteriores a preparação do TCC do aluno. Apesar do alto percentual, justifica-se a permanência dos pré-requisitos, já que os conhecimentos contidos nas disciplinas das 1ª à 6ª fase são imprescindíveis para o aluno poder atender às exigências do projeto de Conclusão de Curso.

### ALTERAÇÃO DAS CONDIÇÕES DE OFERTA

Não foram determinadas alterações nas condições de oferta, no que diz respeito ao nome do curso ou habilitação, ao turno ou à quantidade de vagas oferecidas.

### ALTERAÇÃO DE NOMENCLATURA

Em relação à matriz curricular em vigor, foram determinadas as seguintes alterações de nomenclatura, abaixo descritas:

**Quadro 3 - Mudança de Nomenclatura**

Nomenclatura Antiga	Nomenclatura Nova
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I	PESQUISA EM DESIGN DE PRODUTO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
PESQUISA DE NOVOS MATERIAIS DO PRODUTO	APLICAÇÃO DE NOVOS MATERIAIS DO PRODUTO
DESIGN E MEIO AMBIENTE	ECODESIGN
TÓPICOS ESPECIAIS DE DESIGN APLICADO AO PRODUTO	TÓPICOS ESPECIAIS

### Justificativas da alteração

De acordo com o PPP da Graduação da Furb, foram alteradas as nomenclaturas de Trabalho de Conclusão do Curso I para Pesquisa em Design de Produto e Trabalho de Conclusão do Curso II para Trabalho de Conclusão do Curso I.

Pesquisa de Novos Materiais do Produto foi alterado para Aplicação de Novos Materiais do Produto já que a disciplina tem o objetivo de oferecer base científica para a escolha de materiais no projeto de Design de um produto.

A disciplina de Design e Meio Ambiente teve nomenclatura e ementa alterada para a disciplina de Ecodesign., pois justifica-se que as tendências de discussão sobre o impacto dos produtos no meio e as alternativas de sustentabilidade dos produtos fazem parte do currículo dos designers no mundo. Atenta a essas latentes discussões, o curso de Design procura manter-se atualizado e atuante às soluções ecológicas para o Design.

### 3.6.1 QUANTO À ALTERAÇÃO DE CARGA HORÁRIA

Em relação à carga horária dos componentes curriculares, foram adaptadas as seguintes

**Quadro 4 - Mudança de Carga Horária**

Componente Curricular	Carga Horária		Diferença
	Antiga	Nova	(+ / -)
REPRESENTAÇÃO TÉCNICA I	04	02	-02
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	08	12	+04

### 3.6.2 MUDANÇAS DE FASES

**Quadro 5 - Mudança de Fase**

Componente Curricular	Fase(s)		
	Antigo	Novo-MAT	Novo-NOT
COMUNICAÇÃO VISUAL DO PROJETO	7 <sup>a</sup>	-	6 <sup>a</sup>
LEGISLAÇÃO E NORMAS	6 <sup>a</sup>	-	8 <sup>a</sup>
APLICAÇÃO DE NOVOS MATERIAIS NO PRODUTO	8 <sup>a</sup>	-	7 <sup>a</sup>
TENDENCIAS DO PRODUTO E FABRICAÇÃO	8 <sup>a</sup>	-	7 <sup>a</sup>
TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN	8 <sup>a</sup>	-	4 <sup>a</sup>
MARKETING	3 <sup>a</sup>	-	4 <sup>a</sup>
ESTATISTICA	4 <sup>a</sup>		3 <sup>a</sup>

### 3.6.3 INCLUSÃO DE DISCIPLINAS NOVAS

**Quadro 6 - Inclusão de Componentes Curriculares**

Área Temática	Componente Curricular	Departamento Proposto	Fase	Carga Horária		
				Teórica	Prática	Total
EDUCAÇÃO	Universidade, Ciência e Pesquisa	Educação		04		<b>72</b>
LETRAS	Linguagem Científica	LETRAS	3ª	72		72
DESIGN	Design e Cultura	ENG.PROD. E DESIGN	2ª	72		72
DESIGN	Linguagem do Produto I	ENG.PROD. E DESIGN	1ª	72		72
DESIGN	Linguagem do Produto II	ENG.PROD. E DESIGN	2ª	72		72
DESIGN	Design de Superfície	ENG.PROD. E DESIGN	3ª	36	36	72
PRODUTO	Representação do Produto I	ENG.PROD. E DESIGN	1ª	36	36	72
PRODUTO	Representação do Produto II	ENG.PROD. E DESIGN	2ª	36	36	72
SOCIAL	Desafios Sociais Contemporâneos	C SOC e FIL	3ª	72	-	72
FILOSOFIA	Estética	ENG.PROD. E DESIGN	1ª	36	-	36
ENGENHARIA	Tecnologia e Propriedade dos Materiais	ENG.PROD. E DESIGN	3ª	36	36	72

### 3.6.4 EXCLUSÃO DE DISCIPLINAS

**Quadro 8 - Exclusão de Componentes Curriculares**

Componente Curricular	Fase	Carga Horária	Atividade Equivalente
Física Fundamental	3ª	36	Tecnologia e Propriedade dos Materiais
Fotografia I	4ª	72	Foi excluída por considerarmos que Fotografia Digital é suficiente para atender aos objetivos do curso.
Antropologia I e História da Estética I	2ª	72	Design e Cultura
História da Estética II	4ª	36	Estética
Fundamentos de Economia	6ª	72	Universidade, Ciência e Pesquisa
Semiótica I e II	1ª, 3ª	72 e 72	Linguagem do Produto I e II
Ambiente Digital	4ª	72	Tópicos Especiais em Design
Metodologia do Trabalho Acadêmico	1ª	72	Universidade, Ciência e Pesquisa
Teoria e Prática da Cor	2ª	72	Design de Superfície
Comunicação Escrita e Verbal	3ª	72	Linguagem Científica
Sociologia Geral e da Comunicação	2ª	72	Desafios Sociais Contemporâneos
Teoria e Percepção da Forma I, II e III	1ª, 3ª e 4ª	144	Representação do Produto I e II

Os componentes curriculares acima descritos foram excluídos por se tratar de temas com abordagens diferenciados das exigidas pelas Diretrizes de Ensino em Design.

A nova matriz curricular contempla os conteúdos excluídos e de interesse do Curso, nas novas disciplinas propostas.

### 3.6.5 EQUIVALÊNCIAS DE ESTUDOS

**Quadro 9 – Equivalências de Estudos**

Componente Curricular Antigo (currículo ANTERIOR)	h/a	Componente Curricular Novo (currículo PROPOSTO)	h/a
Física Fundamental	04	Tecnologia e Propriedade dos Materiais	04
Antropologia I	02	Design e Cultura	04
Fotografia I	04	Design e Cultura	04
História da Estética I e II	04	Estética	02
Teoria e Percepção da Forma I,II,III	06	Representação do Produto I e II	08
Semiótica I,II	08	Linguagem do Produto I,II	08
Sociologia Geral e da Comunicação	04	Desafios Sociais Contemporâneos	04
Teoria e Prática da Cor	04	Design de Superfície	04
Comunicação Escrita e Verbal	04	Linguagem Científica	04
Metodologia do Trabalho Acadêmico   Fundamentos de Economia	04	Universidade, Ciência e Pesquisa	04
Ambiente Digital	04	Tópicos Especiais em Design	04

### 3.6.6 ADAPTAÇÃO DE TURMAS EM ANDAMENTO

A implantação do novo currículo será feita de forma gradativa a partir da 1ª fase. Os alunos que precisarem fazer a correspondência de disciplinas antigas que não estão contempladas na nova grade, poderão fazê-lo em outros cursos.

## 4 FORMAÇÃO CONTINUADA

A concepção de formação continuada, apresentada neste PPP prevê um planejamento de formação tanto para docentes quanto para discentes do curso e está em consonância tanto com as diretrizes didático pedagógicas de formação continuada da instituição quanto aos princípios propostos pelo Professor Dr. Itiro lida através da AEnB/Brasil.

### 4.1 FORMAÇÃO DOCENTE

Complementando o programa de formação didático-pedagógica que a pro Reitoria de Ensino oferece ao corpo discente semestralmente, o Curso de Design pretende se engajar em programa de Atualização do Docente de Design que está sendo implantado na AenD, através de um de seus Conselheiros, o Prof. Dr. Itiro lida. A direção do CCT, faz campanhas incentivando a produção científica, técnica e cultural dos seus integrantes inclusive apoiando a participação em eventos do corpo docente e discente.

### 4.2 FORMAÇÃO DISCENTE

Com base no princípio de educação continuada, deverão ser ofertados Cursos de Extensão e Pós-graduação em Design a serem implantados de forma gradativa segundo linhas de pesquisa a serem definidas pelo Colegiado do Curso, objetivando: garantir fluxos continuados de pesquisa e acúmulo de conhecimentos específicos e de metodologias de apoio às disciplinas; formar massa crítica para implantação de programa de pós-graduação; propiciar ao aluno aprofundamento em conhecimentos específicos.

As propostas voltadas a formação discente, em curto prazo, compreendem uma re-elaboração de conteúdos especiais em Design, promovendo mini-cursos de extensão, com duração de 16 a 48 horas, abordando temas de interesse complementar a formação. Dentre as possibilidades encontram-se os cursos de treinamento técnico, como softwares de editoração, modelagem ou edição; ou nas áreas práticas de modelagem, protótipos, rendering manual, identidade visual, design de interação, entre outros tópicos. Os cursos devem oferecer certificação e pré-requisitos da formação da graduação, podendo ser aberto e ampliado para cursos correlatos e para a comunidade externa.

Como opção de formação continuada, a partir do primeiro semestre de 2007, está sendo ofertado pelo Departamento de Engenharia de Produção e Design um Curso de Pós-Graduação Lato Sensu: **Design em Ambiente Comercial**. A elaboração do curso surgiu a partir da identificação de demanda de mercado na região. Trata-se de um curso interdisciplinar, que tem como objetivo geral: aprimorar o exercício profissional voltado para o Design de Interiores oferecendo formação qualificada para o profissional que projeta ambientes comerciais, visando criar uma identidade para a empresa ou marca, de forma a

destacá-la no mercado e dar-lhe o posicionamento desejado, envolvendo estudos criteriosos de mercado, percepções em relação ao produto ou ao serviço, além de conhecimentos técnicos de design. O curso é direcionado a designers, arquitetos, artistas plásticos, engenheiros, cenógrafos, empresários e áreas afins. O seu corpo docente é composto por professores de diferentes departamentos da FURB, tais como Engenharia de Produção e Design, Arquitetura e Urbanismo, Engenharia Civil, Engenharia Elétrica e de Sistemas de Informação, e conta com a participação de palestrantes que serão convidados pelo sua atuação no mercado e seu reconhecimento na área.

De acordo com a concepção deste projeto político pedagógico, o curso de Design terá, a médio prazo, a perspectiva da contratação, através de concurso público, de novos docentes, prioritariamente designers com mestrado e doutorado. Isso irá favorecer a habilitação do corpo docente na participação de Programas de Pesquisas, possibilitando o desenvolvimento e aprofundamento de áreas específicas de conhecimento e a conseqüente implantação futura de novos Programas de Pós Graduação. Com isso, será possível proporcionar aos alunos do curso de Design a participação em programas, projetos e atividades de iniciação científica ou em práticas de investigação, que constituem-se em grande incentivo à excelência da sua formação acadêmica.



## **5 AVALIAÇÃO DO PPP**

A avaliação deste PPP será feita nos Conselhos de Classe e se estenderão ao Colegiado de Curso.

## 6 REFERÊNCIAS

BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997. 192p.

BRAGA, Marcos da Costa. Construção e trajetórias na constituição do campo profissional do design moderno no Brasil. in Revista Estudos em Design, Vol. IV, n.º 01, ago. de 1996. pp.45-66.

BRAGA, Marcos da Costa. Primeiras reflexões sobre a importância da APDINS-RJ no desenvolvimento do campo profissional. In Anais P&D Design 2000. Novo Hamburgo: Revista Estudos em Design / AenD-BR, 2000. pp.856.

BÜRDEK, Bernhard E. **Diseño:** historia, teoría y práctica del diseño industrial. 3. ed. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. 390p.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - CÂMARA DE EDUCAÇÃO SUPERIOR. Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design. Resolução nº 5, Março de 2004.

HOBSBAWM, E.J. A era das revoluções: Europa 1789-1848. 12.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

INTERNATIONAL COUNCIL DESIGN OF SOCIETIES OF INDUSTRIAL DESIGN - ICSID; INTERNATIONAL DESIGN ALLIANCE - IDA Definition of design. Disponível em: <[http://www.icsid.org/about/Definition\\_of\\_Design/](http://www.icsid.org/about/Definition_of_Design/)>. Acesso em: 28 jan. 2006.

KELLEY, Tom; LITTMAN, Jonathan. A arte da inovação: lições de criatividade da IDEO, a maior empresa norte-americana de design. 2.ed. São Paulo: Futura, 2002. 341p.

LEMOS, Roselie de Faria. Inserção do design nas indústrias de utensílios domésticos nos estados do Rio Grande do Sul e Santa Catarina. Dissertação de Mestrado do Programa de Administração da Universidade de Blumenau, 2006.

NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil: origens e instalações. Rio de Janeiro: 2AB, 1997.

PIGNATARI, Décio. A profissão de desenhista industrial. In Desenho Industrial. São Paulo: Fórum Roberto Simonsen - FIESP, 1964. pp.11-22.

O desenho industrial no Brasil: ensino e mercado de trabalho. Rio de Janeiro: MUDS - ILARI, 1970.

PROGRAMA BRASILEIRO DE DESIGN - PBD. 1995. Disponível em: <<http://www.designbrasil.org.br/portal/acoes/pbd.jhtml>> Acesso em: 03 fev. 2006.