



DISCIPLINA: Metodologia de Projeto	
Vigência: a partir de 2014/1	Período letivo: 2º semestre
Carga horária total: 45 h	Código: DES.017
Ementa: A disciplina promove o estudo crítico-reflexivo de metodologias projetuais utilizadas em design e explora a sistemática do projeto para o desenvolvimento de produtos gráficos, digitais e manufaturados. Promove a compreensão e experimentação de metodologias projetuais e técnicas diversas, além da avaliação das soluções propostas.	

Conteúdos

UNIDADE I – Projeto

- 1.1 Conceitos e definições associados à prática projetual do design
- 1.2 Principais etapas projetuais e de produção em processos gráficos, digitais e manufaturados

UNIDADE II – Metodologias de Projeto

- 2.1 Análise e sistematização de projetos
 - 2.1.1 Identificação dos condicionantes
 - 2.1.2 Determinação das práticas mais favoráveis à resolução do problema
 - 2.1.3 Resolução de problemas de produção
- 2.2 As fases de desenvolvimento de projeto voltado à criação e produção
 - 2.2.1 O diagnóstico do contexto e a conceituação de projeto as categorias de projeto
 - 2.2.2 O planejamento geral
 - 2.2.3 A formulação dos requisitos do programa de necessidades (necessidades dos usuários; influências do contexto; consideração às diferentes ‘funções’ do produto em questão; consideração às instâncias produtivas)
 - 2.2.4 O ante-projeto
 - 2.2.5 A formulação de alternativas
 - 2.2.6 Os critérios para seleção das alternativas e a seleção da alternativa
 - 2.2.7 O desenvolvimento do projeto
 - 2.2.8 O detalhamento e o projeto final
- 2.3 As inter-relações entre os envolvidos nas diferentes etapas de concepção
 - 2.3.1 A etapa de problematização e a relação cliente / designer
 - 2.3.2 A fase de análise e a relação designer / produto / mercado / consumidor
 - 2.3.3 A fase de produção e a relação designer / setor produtivo / consumidor



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

UNIDADE III – Aplicações

3.1 Prática de aplicação de metodologia em produtos de design de baixa complexidade (projetos de naturezas diversas e em diferentes mídias)

Bibliografia básica

BAXTER, Mike. **Projeto do Produto**: guia prático para o design de novos produtos. 2a ed, São Paulo: Editora Edgard Blücher LTDA. 2005.

BROWN, Tim; KATZ, Barry. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Trad. de Cristina Yamagami. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2010.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico**. Uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006.

Bibliografia complementar

ASHBY, Michael F; JOHNSON, Kara. **Materiais e Design**: arte e ciência da seleção de materiais no design do produto. Rio de Janeiro: Editora Campos, 2010.

BÜRDEK, Bernhard E. **História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: EDGARD BLUCHER, 2006.

GARRETT, Jesse James. **The elements of user experience**: user centered design for the web. New York/Berkeley: Aiga/New Riders, 2002.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto – design do design**. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing**: a gestão do projeto de design. São Paulo: Blücher, 2008.