

## FICHA DE DISCIPLINA



### DA PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* - UFPE

<b>PROGRAMA:</b>	Pós-Graduação em Design
<b>CENTRO:</b>	Centro de Artes e Comunicação

DADOS DA DISCIPLINA			
<b>CÓDIGO DA DISCIPLINA:</b>	DES968 – Tópicos em Design, Cultura e Artes I		
<b>TEMA DA DISCIPLINA:</b>	Métodos e Processos no Design		
<b>CARGA HORÁRIA:</b>	60 h	<b>NÚMERO DE CRÉDITOS:</b>	4
<b>TIPO DE COMPONENTE:</b>	(X) disciplina	( ) tópicos especiais	( ) seminários
<b>PROFESSOR:</b>	Amilton José Vieira de Arruda		
<b>EMENTA:</b>	Apresentar fundamentos teóricos de diversos modelos metodológicos e sua relação direta no campo da Biomimética a fim de permitir um maior entendimento e autonomia para o desenvolvimento de projetos que utilizam a Natureza como referência.		
<b>OBJETIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentar os conceitos, fundamentos e exemplos emblemáticos de alguns métodos de projeto em design e sua relação com Biomimética;</li> <li>- Fomentar a análise crítica de textos, vídeos e seminários através de debates em aula remota;</li> <li>- Promover o discernimento entre tipos de Analogias relacionadas aos diversos métodos com a Biomimética; - Ensinar através de um passo-a-passo prático metodologia para o desenvolvimento de modelo conceitual inspirado na Natureza;</li> </ul>		
<b>CONTEUDO PROGRAMÁTICO:</b>	Seminários Dirigidos com os seguintes temas:  Design Estratégico   Design Thinking Ecodesign   Design Sustentável Fundamentos do Metaprojeto   Design Conceitual Design Emocional   Design Experience Design Paramétrico   Impressão 3D Biônica   Biodesign   Biomimética Design Social   Design Universal Design para o Artesanato   Design for Handicrafts		
<b>METODOLOGIA:</b>	Aulas expositivas sobre Fundamentos e métodos  Exercícios em sala e debates de textos e vídeos indicados.  Exame conhecimento teórico (individual e grupo) através dos seminários dirigidos  Exercícios, tarefas e orientações da a atividade final.		

	<p>Vídeos sobre evolução e histórico de analogias na natureza. Material didático - Indicação de Livros com textos de leitura obrigatória.</p> <p>Atividades serão em aulas Síncrona e Atividades Assíncrona - definir com alunos</p> <p>Uso de Google Meet- Google Classroom</p>
<b>AVALIAÇÃO:</b>	<p>Avaliação se dará no seguinte âmbito:</p> <p>Presenças e ausências computadas   participação nos seminários e debates, e entrega das avaliações dos seminários e preenchimentos das fichas de auto-avaliação - <b>Até 3.0 ponto</b></p> <p>Apresentação de um seminário   participação em grupo   colaboração do participante na apresentação oral e na coleta do material de apresentação   roteiro: bom material de apresentação com equilíbrio texto x imagem, abordar os aspectos intrínsecos no âmbito metodológico, explicitar quais os aspectos importantes que norteiam este conteúdo através de casos, exemplos, modelos de projeção. Esta aula deve ser baseada num case de projeto. - <b>Até 4.0 pontos</b></p> <p>Entrega de um Trabalho Escrito em Grupo   formato de artigo   resenha sobre um dos argumentos indicados no programa   podendo ou não ser o tema de seu grupo   este material deve seguir um rigor acadêmico (resumo, desenvolvimento e referências) - <b>até 3.0 pontos</b></p>
<b>BIBLIOGRAFIA:</b>	<p><b>AUTORES DE METODOLOGIAS CLÁSSICAS</b></p> <p>[ASIMOV, 1962] Asimov, Morris. Introduction to Design. Prentice-Hall, New Jersey. 1962. Tradução Marsilio Editori – Principi di Progettazione, Venezia, 1968. Introdução ao Projeto de engenharia. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1968</p> <p>[JONES, 1992] Jones, John Chris. Design Methods. 2. ed. Indianapolis: Willey, 1992.</p> <p>[BOMFIM 1995] BOMFIM, G. A. Metodologia para desenvolvimento de projetos. João Pessoa: Editora Universitária/UFPB, 1995.</p> <p>[BAXTER 1998] Baxter, M. Projeto do produto - guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.</p> <p>[MUNARI, 1998], Munari, Bruno. Das coisas nascem as coisas. São Paulo, Editora Martins, 1998 [LÖBACH, 2000] Lobach, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. Tradução de Freddy Van Camp. Rio de Janeiro: Edgard blücher Ltda., 2000.</p> <p>[BONSIEPE, 2012] Bonsiepe, G. Design como pratica de projeto. São Paulo: Edgard Blücher, 2012.</p> <p>[BENYUS, 1997]. Biomimética: Inovação inspirada pela natureza. 6a ed. São Paulo: Ed. Pensamento- Cultrix, 1997.</p> <p>[ARRUDA, 2020]; Bionica e Design. Carmelo Di Bartolo e Centro Ricerche IED: Esperienze memorabile da 30 protagonisti. São Paulo: Blucher, 2020. ISBN: 9788580394207.</p> <p><b>AUTORES DE NOVOS MODELOS E/OU METODOLOGIAS ALTERNATIVAS CONTEMPORÂNEAS.</b></p> <p>[MORAES, 2010] de Moraes, Dijon. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: E. Blücher, 2010.</p>

[VASSAO, 2010], Vassão, Caio Adorno. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Edgard Blücher, 2010

[KAZAZIAN, 2005] Kazazian, Thierry . Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. Porto Alegre: Senac, 2005

[MANZINI; VEZZOLI 2005] Manzini, Ezio e Vezzoli Carlo. O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: EdUsp, 2005.

[NORMAN, 2008] Norman, Donald A. Design Emocional - por que adoramos: (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

[NORMAN, 2010] Norman, Donald A. O design do Futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

[BROWN, 2012] Brown, TIM. Design Thinking. São Paulo, Campus Editora, 2012

[AMBROSE; HARRIS, 2011] Ambrose, Gavin; Harris, Paul. Design Thinking: ação ou pratica de pensar o design. São Paulo, Bookman, 2011

[ARRUDA, 2018] (org). Métodos e processos em biônica e biomimética: a revolução tecnológica pela natureza. 1. ed. São Paulo: Editora Blucher, 2018. 260p .

[ARRUDA, A. ; SOARES, T.; ROBERTO, A. ; LIBRELO, L. ; FERROLI, P. 2019]. (Orgs.). Tópicos em Design: biomimética, sustentabilidade e novos materiais. 1. ed. São Paulo: Editora Insight, 2019. 242p

[MAURICIO, 2012] Mauricio, V. Design Thinking: inovação em negócio. São Paulo, MJV Press. 2012

[FREIRE], Karine. Design Estratégico para inovação cultural e social. Porto Alegre: Unisinos, 2014.

[MANZINI], Ezio. Design: quando todos fazem design: Uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2021

**Vídeos e Palestras Complementares.**

MEIRA, Silvio. O futuro é pra quem tem capacidade de aprender. Disponível em: <<http://revista.algomas.com/entrevistas/silvio-meira-fala-sobre-o-futuro-do-trabalho>>

Videos NETIFLIX – Série Abstract