

PROGRAMA DA DISCIPLINA

AVALIAÇÃO DE INTERFACES VISUAIS COM O USUÁRIO

Código: 21D08**Obrigatória:** Não**Carga horária:** (60h)**Créditos:** 04**DOCENTE RESPONSÁVEL:**

JOSÉ EUSTÁQUIO RANGEL DE QUEIROZ

EMENTA

Usabilidade e Acessibilidade de Produtos. Modelos de Usabilidade e de Acessibilidade. Dimensões da Usabilidade e da Acessibilidade. Métodos para a Avaliação da Usabilidade de Produtos. Métodos para a Avaliação da Acessibilidade de Produtos.

OBJETIVOS**GERAL**

- Apresentar uma visão geral das abordagens de avaliação de interfaces visuais com o usuário.

ESPECÍFICOS

- Apresentar diferentes visões sobre a usabilidade e a acessibilidade de produtos;
- Apresentar modelos de usabilidade e acessibilidade de produtos vigentes;
- Discutir a importância do processo de avaliação ao longo de todo o ciclo de usabilidade de produtos;
- Apresentar enfoques de avaliação da usabilidade de interfaces visuais com o usuário;
- Explicitar o caráter complementar dos Enfoques Quantitativo e Qualitativo na processo de avaliação de produtos;
- Listar e apresentar métodos destinados à avaliação da usabilidade e da acessibilidade de interfaces visuais com o usuário.

CONTEÚDO

1. Considerações sobre Usabilidade e Acessibilidade de Interfaces Visuais
 - 2.1 Qualidade de Produtos e Satisfação do Usuário
 - 2.1.1 Qualidade e Quantidade de Produtos
 - 2.3.2 Facetas da Qualidade de Produtos
 - 2.3.2 Qualidade de Produtos e Satisfação do Usuário
 - 2.2 Engenharia da Usabilidade
 - 2.3 Usabilidade de Produtos
 - 2.3.1 Visão de Shackel
 - 2.3.2 Visão de Nielsen
 - 2.3.3 Visão da ISO (*International Standards Organization*)
 - 2.4 Acessibilidade de Produtos
 - 2.4.1 Visões
 - 2.4.2 Modelos
2. Métodos para a Avaliação da Usabilidade e da Acessibilidade de Produtos

- 2.1 Ensaios de Usabilidade (*Usability Testing*)
 - 2.1.1 Observações (*Observation*)
 - 2.1.2 Uso de Questionários (*Questionnaires*)
 - 2.1.3 Entrevistas (*Interviews*)
 - 2.1.4 Verbalização de Procedimentos (*Thinking Aloud*)
 - 2.1.5 Interação Construtiva (*Constructive Interaction*)
 - 2.1.6 Ensaio Retrospectivo (*Retrospective Testing*)
 - 2.1.7 Captura Automática a partir da Aplicação (*Automatic Logging from the Application*)
 - 2.1.8 Discussões em Grupo (*Focus Groups*)
 - 2.1.9 Retorno de Opiniões do Usuário (*User Feedback*)/ Ensaio de Usabilidade Remoto (*Remote Usability Testing*)
- 2.2 Inspeções de Usabilidade (*Usability Inspections*)
 - 2.2.1 Revisões Sistemáticas (*Walkthroughs*)
 - 2.2.2 Diretrizes de Projeto, Guias de Estilo e Padrões (*Design Guidelines, Styleguides and Standards*)
 - 2.2.3 Avaliação Heurística (*Heuristic Evaluation*)
 - 2.2.4 Inspeção Fundamentada na Perspectiva (*Perspective-based Inspection*)
- 3. Enfoques de Avaliação da Usabilidade de Interfaces Visuais
 - 3.1 Enfoques Avaliatórios Consagrados
 - 3.2 Mensuração da Usabilidade/ Acessibilidade
 - 4.2.1 Enfoques Avaliatórios e Pontos de Vista de Processos Interativos
 - 4.2.2 Seleção do Enfoque Avaliatório
 - 3.3 Caráter Complementar dos Enfoques Quantitativo e Qualitativo na Pesquisa

METODOLOGIA

- Aulas expositivas;
- Atividades individuais e grupais intra-classe;
- Atividades individuais e grupais extra-classe.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro branco
- Datashow
- Computador

AVALIAÇÃO

- Contínua
Avaliações individuais e trabalhos em sala de aula;
- Trabalhos interativos
Atividades de pesquisa e desenvolvimento extra-classe;
- Seminários de projeto
- Avaliação de conclusão de curso.

BIBLIOGRAFIA

AHRAM, T. Z.; FALCÃO, C. (Eds.) **Advances in Usability, User Experience and Assistive Technology**, 1st Ed. Springer. 2019.

ALBERT; TULLIS, T. **Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics**, 2nd Ed. Morgan Kaufmann, 2013.

CUNNINGHAM, K. **The Accessibility Handbook**, 1st Ed. O'Reilly Media, 2012.

DUMAS, J. S.; LORING. B. A. **Moderating Usability Tests: Principles and Practices for Interacting** (Interactive Technologies), 1st Ed. Morgan Kaufmann, 2008.

GEISEN, E.; BERGSTROM, J. R. **Usability Testing for Survey Research**, 1st Ed. Morgan Kaufmann, 2017.

LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Universal Principles of Design, Revised and Updated: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design**, 2nd Ed. Rockport Publishers, Inc. 2010.

MACKENZIE, I. S. **Human-Computer Interaction: An Empirical Research Perspective**, 1st Ed. Morgan Kaufmann, 2013.

NIELSEN, J. **Usability Engineering**, 1st Ed. Morgan Kaufmann, 1993.

QUEIRÓS, A.; DA ROCHA, N. P. (Eds.) **Usability, Accessibility and Ambient Assisted Living**, 1st Ed. Springer, 2018.

ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. **Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction**, 3rd Ed. Wiley. 2011.

RUBIN, J.; CHISNELL, D.; SPOOL, J. **Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests**, 2nd Ed. Wiley. 2008.

SHNEIDERMAN, B.; PLAISANT, C.; COHEN, M.; JACOBS, S. **Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction**, 5th Ed. Prentice Hall. 2009.

WILSON, C. **User Interface Inspection Methods: A User-Centered Design Method**, 1st Ed. Morgan Kaufmann, 2014.

PROGRAMA DA DISCIPLINA

CULTURA, SIGNIFICAÇÃO E LINGUAGEM DA COR

Código: 21D05**Obrigatória:** Não**Carga horária:** (60h)**Créditos:** 04**DOCENTE RESPONSÁVEL:**

CARLA PATRÍCIA DE ARAÚJO PEREIRA

EMENTA

Signos cromáticos. Significantes e significados da linguagem das cores. Principais sistemas de significação da cor na cultura ocidental. A cor como código social. A significação no âmbito das teorias da cor. A cor na arte, no design e na arquitetura. A cor na cultura contemporânea.

OBJETIVOS**GERAL**

Aprofundar o conhecimento sobre o uso da cor como linguagem do design, observando os sentidos, valores e símbolos que representam em diferentes manifestações da cultura ocidental. Introduzir conceitos e fundamentos para uma abordagem semiótica da cor.

ESPECÍFICOS

Inserir os estudos da cor no contexto dos temas individuais de pesquisa.

CONTEÚDO

I – Revisão de conceitos e fundamentos da teoria da cor. As três dimensões da cor (matiz, claridade e saturação). Cores primárias e complementares. Círculos cromáticos e sistemas de notação. Aspectos relevantes da percepção da cor.

II – Principais sistemas de significação da cor. O simbolismo religioso. A cor como código social no vestuário. A teoria das cores de Goethe e Kandinsky. A cor como símbolo e expressão visual na arte. O simbolismo da cor no Design.

III – A cor na cultura contemporânea.

IV – O signo cromático. Matiz, claridade e saturação como significantes da linguagem das cores. Oposições cromáticas. A cor como ícone, índice e símbolo.

METODOLOGIA

O conteúdo será ministrado por meio de aulas expositivas, leituras, pesquisas e seminários.

RECURSOS DIDÁTICOS

Quadro branco, computador com datashow, filmes, livros e textos.

AVALIAÇÃO

Todas as atividades serão avaliadas. Serão considerados o cumprimento das tarefas e dos prazos, o nível de elaboração e aprofundamento na abordagem dos temas, a aplicação do conteúdo ministrado no desenvolvimento de pesquisas, análises e seminários, bem como o cuidado na redação e apresentação dos trabalhos escritos.

BIBLIOGRAFIA

- ARNKIL, H. *Colours in the Visual World*. Helsinki: Aalto, 2013.
- BATCHELOR, D. *Cromofobia*. São Paulo: Senac, 2007.
- CAIVANO, J. L. Color and semiotics: a two-way street. *Color Research and Application*. Dec. 1998, Vol. XXIII, 6.
- FRASER, T.; BANKS, A. *O guia completo da cor*. São Paulo: Senac, 2010.
- FEISNER, A.; REED, R. *Color Studies*. 3. Ed. New York: Fairchild Books. 2014.
- GAGE, J. *A cor na arte*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- _____. *Colour and culture: practice and meaning from antiquity to abstraction*. London: Thames and Hudson, 2009
- _____. *Colour and meaning: art, science and symbolism*. London: Thames & Hudson, 2000.
- GOETHE, J. W. *Doutrina das cores*. 2ª ed. São Paulo: Nova Alexandria, 2011.
- GROUPE μ. Sistemática del color. In: _____. (trad.) Manuel T. Carmona. *Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen*. Madrid: Catedra, 1993, pp. 205-226.
- GUIMARÃES, L. *A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores*. 3ª ed. São Paulo: Annablume, 2004.
- _____. *As cores na mídia: a organização da cor-informação no jornalismo*. São Paulo: Annablume, 2003.
- HARVEY, J. *Homens de preto*. São Paulo: Unesp, 2004.
- HELLER, E. *A psicologia das cores: como actuam as cores sobre os sentimentos e a razão*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009.
- KANDINSKY, W. *Do espiritual na arte*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. Colour as a semiotic mode. In: _____. *Reading images: the grammar of visual design*. 2ª ed. London: Routledge, 2006, pp. 225-238.
- PASTOUREAU, M. *Bleu: histoire d'une couleur*. S.l.: Éditions du Seuil, 2000.
- _____. *Dicionário das cores do nosso tempo: simbólica e sociedade*. Lisboa: Editorial Estampa, 2009.
- _____. *Preto: história de uma cor*. São Paulo: Senac, 2011.
- _____. *Rouge: histoire d'une couleur*. S.l.: Éditions du Seuil, 2016.
- _____. *Vert: histoire d'une couleur*. S.l.: Éditions du Seuil, 2013.
- PASTOUREAU, M.; SIMONNET, D. *Couleurs: le grand livre*. Paris: Éditions du Panama, 2008.
- PEDROSA, I. *Da cor à cor inexistente*. 10ª ed. São Paulo: Senac, 2009.
- PEREIRA, C. *A cor como espelho da sociedade e da cultura: um estudo do sistema cromático do design de embalagens de alimentos*. São Paulo: FAU-USP, 2011. Tese (Doutorado).
- _____. A valorização do verde na embalagem de alimentos contemporânea: do apelo ao apetite ao discurso da saúde. *Educação Gráfica (Online)*, v. 19, p. 147-160, 2015.
- _____. Cor, tecnologia e cultura no design de objetos do século XX. In: II Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade, 2007, Curitiba. *Anais do II Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade*. 2007. CD-ROM.
- _____. O preto como signo de qualidade e distinção na comunicação da embalagem de

alimentos. *Revista FAMECOS (Online)*, v. 24, p. ID23706, 2017.

_____. Sobre o aspecto simbólico da cor e seu uso no desenho de produtos. *Anais do 2º Congresso Internacional de Pesquisa em Design*. 2003. Rio de Janeiro: ANPED, 2003.

RILEY, Charles A. *Color codes: modern theories of color in philosophy, painting and architecture, literature, music and psychology*. London: University Press of New England, 1996.

SASSOON, Joseph. Colors, artifacts, and ideologies. In: GAGLIARDI, Pasquale (Ed.). *Symbols and artifacts: views of the corporate landscape*. New York: Aldine de Gruyter, 1992, pp. 169-184.

PROGRAMA DA DISCIPLINA			
DESIGN, INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE			
Código: 22D14	Obrigatória: Não	Carga horária: (60h)	Créditos: 04
DOCENTE RESPONSÁVEL:			
ITAMAR FERREIRA DA SILVA			

EMENTA
<p>Conceitos fundamentais sobre meio ambiente, ecodesign e desenvolvimento sustentável. Recursos renováveis e não renováveis. Produção industrial e meio ambiente. Legislação. Inovação Socioambiental. Estratégias de Sustentabilidade.</p>

OBJETIVOS
<p>GERAL</p> <p>A disciplina busca situar o aluno dentro das demandas sustentáveis surgidas a partir dos novos sistemas e métodos de fabricação de artefatos e concepção de serviços, que vem promovendo inovações sociais e produtivas, levando-o ao questionamento de seu papel como parte do problema e da solução.</p>
<p>ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover o debate a certa da utopia a sustentabilidade; • Compreender melhor a integração das questões ambientais, sociais e econômicas da sociedade; • Perceber as novas dinâmicas sociais em decorrência de questões ambientais; • Estabelecer correlações entre o econômico e o ambiental; • Despertar o interesse por questões socioambientais; Empresas B.

CONTEÚDO
<ul style="list-style-type: none"> • Conscientização ecoeficiente (reduzo, reuso e reciclo) • Desenvolvimento Sustentável como Utopia • Ética e Estética na Produção Industrial • Comunicação da Sustentabilidade • Cidades e empresas sustentáveis • Inovação Social • Ecodesign • Economia verde • Economia criativa • Consumo consciente • Gestão de Resíduos sólidos • Reciclagem e engenharia reversa • Estratégias de Sustentabilidade • Certificação e selos

METODOLOGIA

- Aulas expositivas de conteúdo informacional através de data-show e vídeos;
- Discussão sobre o tema abordado com debate em sala de aula;
- Desenvolvimento de seminários com temas pré-definidos a partir de artigos científicos;
- Elaboração de artigo dentro de área específica de conhecimento dos alunos.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Conteúdo da disciplina compartilhado utilizando o Google Classroom;
- Apresentação de conteúdo através de data-show e vídeos;

AVALIAÇÃO

São realizadas duas avaliações a partir da leitura de artigos científicos presente em periódicos e eventos com tema de sustentabilidade. Serão considerados como critérios de avaliação: desenvoltura na apresentação oral, elaboração visual dos slides e a qualidade da discussão gerada ao final de cada apresentação.

A terceira avaliação consiste em elaborar um artigo científico para publicação, cujo conteúdo tenha alguma correlação com a temática da dissertação do mestrando.

BIBLIOGRAFIA

BURNIE, David. **Fique por Dentro da Ecologia**. Cosac & Naify. 2001.

Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Sustentabilidade I /organização: Dijon De Moraes, Lia Krucken. 2. Ed. – Barbacena, MG: EdUEMG, 2009.

Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e Sustentabilidade II /organização: Dijon De Moraes, Lia Krucken. 2. Ed. – Barbacena, MG: EdUEMG, 2009.

Cadernos de Estudos Avançados em Design: Design e multiculturalismo / organização Dijon De Moraes. – Belo Horizonte : Santa Clara : Centro de Estudos Teoria, Cultura e Pesquisa em Design. UEMG, 2008.

KAZAZIAN, Thierry. **Haverá a idade das coisas leves : design e desenvolvimento sustentável**. Sao Paulo : SENAC, 2005.

MANZINI, Ezio. **Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais** / Ezio Manzini; [coordenação de tradução Carla Cipolla; equipe Elisa Spampinato, Aline Lys Silva]. Rio de Janeiro: E-papers, 2008. (Cadernos do Grupo de Altos Estudos; v.1), 104p.

MANZINI, Ezio de; VEZZOLI, Carlo. trad. Astrid de Carvalho. **O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis: Os Requisitos Ambientais dos Produtos Industriais**. EDUSP. 2008.

MILLER, G. Tyler; SPOOLMAN, Scott E. **Ecologia e Sustentabilidade**. Editora: Cengage Learning. 2012.

MULLER, Dominique Gauzin. **Arquitetura Ecológica**. Editora: Senac São Paulo. 2011.

ORSATO, Renato J. **Estratégias de Sustentabilidade: quando é lucrativo ser verde?**. Trad. Sérgio A. Rosenvald – Rio de Janeiro: Qualitymark Editora, 2012.

PAPANÉK, Victor. **Arquitetura e Design: Ecologia e Ética**. Rio de Janeiro. 2002.

QUEIROZ, Leila Lemgruber. **Utopia da sustentabilidade e transgressões no design**. 1. Ed. Rio de Janeiro : 7letras,2014.

SILVA, Christian Luiz da. **Desenvolvimento sustentável – Um modelo analítico, integrado e adaptativo**, Vozes, Petrópolis, 2006.

TRIGUEIRO, André. **Meio ambiente no século 21**, Autores Associados LTDA, Campinas, 2005.

PROGRAMA DA DISCIPLINA			
DESIGN DE IMPACTO SOCIAL			
Código: 22D23	Obrigatória: Não	Carga horária: (60h)	Créditos: 04
DOCENTE RESPONSÁVEL:			
PABLO MARCEL DE ARRUDA TORRES			

EMENTA
O complexo ambiente contemporâneo; Design Sistêmico; Inovação Social e Inovação Sociotécnica; Design Participativo; Modelo para aplicação do Co-Design; Empreendedorismo Social.

OBJETIVOS
<p>GERAL</p> <p>Proporcionar uma noção do Design como instrumento para a identificação de problemas, desenvolvimento de soluções e implementação de inovações de impacto social em comunidades.</p>
<p>ESPECÍFICOS</p> <p>Compreender melhor o ambiente complexo em que vivemos atualmente.</p> <p>Despertar novas possibilidades de aplicação do processo de Design.</p> <p>Entender os conceitos e práticas mais recentes sobre Design Sistêmico, Design Participativo e Inovação Sociotécnica.</p> <p>Desenvolver conceitos teóricos e habilidades práticas que possam levar à implantação de ideias de impacto social.</p>

CONTEÚDO
<p>Complexidade no mundo contemporâneo.</p> <p>Sociedade Pós-Industrial e Modernidade Líquida.</p> <p>Economia compartilhada e GIG Economy.</p> <p>Inovação Social e Inovação Sociotécnica.</p> <p>Design Participativo e Co-Design.</p> <p>Empreendedorismo Social.</p>

METODOLOGIA
<p>Aulas expositivas de conteúdo informacional através de data-show e vídeos. A cada assunto abordado, estudos de caso serão demonstrados, analisados e discutidos como aplicação do conhecimento na prática.</p> <p>Desenvolvimento de seminários com temas pré-definidos, por meio da leitura de artigos científicos e apresentação de conteúdo, seguido por análise crítica e discussões acerca dos assuntos abordados.</p> <p>Projeto final, que visa o desenvolvimento de um projeto simples de impacto social por meio do Design.</p>

RECURSOS DIDÁTICOS

Conteúdo da disciplina compartilhado utilizando o Google Classroom.
Apresentação de conteúdo através de data-show e vídeos.
Análise crítica e debate acerca dos assuntos abordados.

AVALIAÇÃO

Desenvolvimento de dois Seminários, com leitura de artigos científicos publicados e a apresentação de Estudos de Caso de Impacto Social. Serão considerados como critérios de avaliação: desenvoltura na apresentação oral, elaboração visual dos slides e a qualidade da discussão gerada ao final de cada apresentação.

O trabalho final da disciplina consistirá na elaboração e implementação de um projeto aplicado de impacto social. Serão considerados como critérios de avaliação: o engajamento e participação no desenvolvimento do projeto, a colaboração e compartilhamento entre os alunos, a qualidade das ideias, da implementação e a verificação de resultados.

BIBLIOGRAFIA

BISTAGNINO, Luigi. Design Sistemico: progettare la sostenibilità produttiva e ambientale in agricoltura, industria, comunità locali. Bra (Italia): Slow Food Editore, 2011.

IDEO. Human-Centered Design Toolkit: An Open-Source Toolkit to Inspire New Solutions in the Developing World. 2nd ed. Ashland: Atlas Books, 2011.

IDEO. Design for Social Impact: How to Guide. New York: The Rockefeller Foundation, 2009.

LASKY, Julie. Design and Social Impact: A Cross-Sectoral Agenda for Design Education, Research, and Practice. New York: The Smithsonian's Cooper-Hewitt, National Design Museum, 2013.

MARGOLIN, Victor. The Politics of the Artificial. Essays on Design and Design Studies. Chicago: University of Chicago Press, 2002.

MORAES. Dijon de. Metaprojeto. São Paulo: Blucher, 2010.

MURRAY, Robin; CAULIER-GRICE, Julie; MULGAN, Geoff. The Open Book of Social Innovation. London: The Young Foundation, 2010.

PAPANEK, Victor. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. 2nd ed. Chicago: Pantheon Books, 1985.

RIZZO, Francesca. Strategie di co-design: teorie, metodi e strumenti per progettare con gli utenti. Milano (Italia): FrancoAngeli, 2009.

SANDERS, Elizabeth B.-N.; STAPPERS, Peter Jan. Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design. Amsterdam: BIS Publishers, 2013.

WHITELEY, Nigel. Design for Society. Washington: University of Washington Press, 1995.

PROGRAMA DA DISCIPLINA

ERGONOMIA APLICADA: MÉTODOS E FERRAMENTAS PARA PESQUISA EM DESIGN

Código: 22D30**Obrigatória:** Não**Carga horária:** (60h)**Créditos:** 04**DOCENTE RESPONSÁVEL:**

ISIS TATIANE DE BARROS MACÊDO VELOSO

EMENTA

Estudo de métodos e ferramentas ergonômicas para investigação e aplicação em projetos, com foco em produtos, ambientes e processos. Métodos observacionais e interacionais em ergonomia. Ferramentas qualitativas e quantitativas para avaliação de aspectos psicofisiológicos, comportamentais, cognitivos e ambientais. Construção sociotécnica em projetos participativos.

OBJETIVOS**GERAL**

Direcionar a investigação de métodos e ferramentas ergonômicas às pesquisas em design realizadas durante o mestrado, seja para avaliação de riscos ergonômicos, melhoria de postos de trabalho, análise ergonômica do trabalho ou de abordagens sociotécnicas (processos participativos).

ESPECÍFICOS

Proporcionar ao aluno o entendimento sobre as possibilidades de avaliação da performance humana na interação com produtos, ambientes ou processos, com vistas à eficiência, conforto, saúde e segurança do usuário.

Despertar no aluno uma visão crítica dos métodos ergonômicos e ferramentas mais adequados às pesquisas por ele desenvolvidas.

CONTEÚDO

Introdução à ergonomia

Panorama histórico: da ergonomia clássica à contemporânea

Métodos e ferramentas com foco na ergonomia organizacional

Métodos e ferramentas com foco na ergonomia cognitiva

Métodos e ferramentas com foco na ergonomia do ambiente construído

Métodos e ferramentas voltados à ergonomia do produto

METODOLOGIA

Aulas expositivas, aliadas às discussões de artigos de periódicos, anais de congressos e capítulos de livros. Apresentação de seminários sobre os temas abordados na disciplina.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Conteúdo da disciplina compartilhado utilizando o Google Classroom;
- Apresentação de conteúdo através de data-show e vídeos;

AVALIAÇÃO

Durante a disciplina, os alunos serão avaliados pela entrega do material referente aos temas de aula, em forma de resumos ou fichamentos e pelos seminários apresentados. Ao término, deverão desenvolver um relatório correspondente ao referencial teórico, com foco nos métodos e ferramentas vistos durante a disciplina e que poderiam ser aplicados às suas pesquisas de mestrado.

BIBLIOGRAFIA

CARVALHO, R. J. M.; SALDANHA, M. C. W.; VIDAL; M. C. R. [Organizadores]. Azimutes do trabalho: olhares da ergonomia para diversas situações. 1. Ed – Porto Alegre, Revolução e-Book, 2016.

CYBIS, W.; BETIOL, A. H.; FAUST, R. Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec, 2015.

DANIELLOU, F. [Coord.]. A ergonomia em busca de seus princípios: debates epistemológicos. São Paulo: Ed. Edgard Blucher, 2004.

_____. Métodos em ergonomia de concepção: a análise de situações de referência e a simulação do trabalho. In: DUARTE, Francisco. Ergonomia e projeto na indústria de processo contínuo. Rio de Janeiro: COPPE/UFRJ: Lucerna, 2002.

DARSES, F., REUZEAU, F. Participação dos usuários na concepção dos sistemas e dispositivos de trabalho. In: FALZON, Pierre. Ergonomia. São Paulo: Editora Blucher, 2007.

FALZON, P. Natureza, objetivos e conhecimentos da ergonomia: elementos de uma análise cognitiva da prática. In: FALZON, Pierre. Ergonomia. São Paulo: Editora Blucher, 2007.

FALZON, P. Ergonomia. São Paulo: Ed. Edgard Blucher, 2008.

GUÉRIN, F.; LAVILLE, A.; DANIELLOU, F.; DURAFFOURG, J.; KERGUELEN, A. Compreender o trabalho para transformá-lo: a prática da ergonomia. São Paulo: Ed. Edgard Blucher, 2001.

HENDRICK, H. W. & KLEINER, B. M. Macroergonomia: uma introdução aos projetos de sistemas de trabalho. Rio de Janeiro: Editora Virtual Científica, 2006.

IIDA, Itiro. Ergonomia: Projeto e produção. 2a edição. São Paulo: Blucher, 2005.

LEAL, L. F. Análise Coletiva do Trabalho-ACT. In: DUARTE, F.; FEITOSA, V. Linguagem e trabalho. Rio de Janeiro: Ed. Lucerna, 1998. 238 p.

Norma Regulamentadora NR 17 – Ergonomia.

REVISTA AÇÃO ERGONOMICA. Antropotecnologia: coletânea de textos do Prof. Alain Wisner. Rio de Janeiro: EVC, volume 1, n.0, 128 p., 1999.

SANTA ROSA, J. G.; JÚNIOR, A. P., LAMEIRA, A. P. Neurodesign: o cérebro e a máquina. Rio de Janeiro: Rio Books, 2016.

STANTON, N.A.; HEDGE, A.; BROOKHUIS, K.; SALAS, E.; HENDRICK, H. Handbook of Human Factors Methods. CRC Press, Boca Raton, USA, 2004.

VIDAL, M. C. Guia para Análise Ergonômica do Trabalho (AET) na empresa: uma metodologia realista, ordenada e sistematizada. Rio de Janeiro, Editora Virtual Científica, 2003.

VIDAL, M. C. Ergonomia na empresa: útil, prática e aplicada. Rio de Janeiro: EVC editora, 2001.

PROGRAMA DA DISCIPLINA

LINGUAGEM VISUAL E ANÁLISE DA IMAGEM GRÁFICA

Código: 21D06**Obrigatória:** Não**Carga horária:** (60h)**Créditos:** 04**DOCENTE RESPONSÁVEL:**

CARLA PATRÍCIA DE ARAÚJO PEREIRA

EMENTA

O impacto das tecnologias na linguagem visual-gráfica. Transformações da linguagem visual ao longo século XX. Linguagem, padronização e diversidade. A produção gráfica contemporânea. Sintaxe e semântica da linguagem visual. Análise visual da imagem gráfica.

OBJETIVOS**GERAL**

Compreender as transformações ocorridas na linguagem visual-gráfica no período compreendido entre o início do século XX e os dias atuais. Introduzir o estudo da sintaxe e semântica da linguagem visual. Introduzir métodos de análise visual de produtos gráficos.

ESPECÍFICOS

Exercitar a análise visual de produtos gráficos.

CONTEÚDO

I – Transformações da linguagem visual-gráfica ao longo do século XX. O impacto das tecnologias de reprodução de imagens. A influência dos movimentos artísticos.
II – A produção gráfica contemporânea.
III – Sintaxe e semântica da linguagem visual. Forma, dimensão, textura, cor.
IV – Métodos de análise. Análise com base em princípios da Gestalt. Abordagem semiótica.

METODOLOGIA

O conteúdo será ministrado por meio de aulas expositivas, leituras, pesquisas e seminários.

RECURSOS DIDÁTICOS

Quadro branco, computador com datashow, filmes, livros e textos.

AVALIAÇÃO

Todas as atividades serão avaliadas. Serão considerados o cumprimento das tarefas e dos prazos, o nível de elaboração e aprofundamento na abordagem dos temas, a aplicação do conteúdo ministrado no desenvolvimento de pesquisas, análises e seminários, bem como o cuidado na redação e apresentação dos trabalhos escritos.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA JR., L.; NOJIMA, V. L. *Retórica do design gráfico*. São Paulo: Blucher, 2010.
BALDWIN, J.; ROBERTS, L. *Comunicación visual: de la teoría a la práctica*. Barcelona: Parramón, 2007.
BARNARD, M. *Graphic design as communication*. New York: Routledge, 2005.
BIERUT, M.; et al. *Textos clássicos do design gráfico*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
BRAGA, M. *O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional*. São

Paulo: Senac, 2011.

BUCCHETTI, V. *Packaging design: storia, linguaggi, progetto*. Milano: Franco Angeli, 2005.

CARDOSO, R. (org.). *O design brasileiro antes do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

CAVALCANTI, P.; CHAGAS, C. *História da embalagem no Brasil*. São Paulo: Grifo Projetos Históricos e Editoriais, 2006.

COSTA, J. *A imagem da marca: um fenômeno social*. São Paulo: Rosari, 2008.

DONDIS, D. A. *Sintaxe da linguagem visual*. 3ª e.d. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Edições 70, 2009.

FLOCH, J. *Sémiotique, marketing et communication: sous les signes, les stratégies*. 4ª ed. Paris: Presses Universitaires de France, 2009.

GOMES FILHO, João. *Gestalt do objeto*. São Paulo: Escrituras, 2009.

GRUPE μ. *Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen*. Madrid: Catedra, 1993, pp. 205-226.

HOLLIS, R. *Design gráfico: uma história concisa*. 2ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

JOLY, M. *Introdução à análise da imagem*. 5ª ed. Campinas: Papirus, 2002.

JONG, C. de; PURVIS, A. W.; FRIEDL, F. *Creative type: a sourcebook of classic and contemporary letterforms*. London: Thames & Hudson, 2005.

KOZAC, G.; WIEDEMANN, J. *Package design now!* Köln: Tashen, 2008.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. 2ª e.d. London: Routledge, 2006.

MEGGS, P. B.; PURVIS, A. W. *História do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MELO, C. H. de. *O design gráfico brasileiro: anos 60*. 2ª ed. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MELO, C. H. de; RAMOS, E. *Linha do tempo do design gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PASTOUREAU, M. *Dicionário das cores do nosso tempo: simbólica e sociedade*. Lisboa: Editorial Estampa, 2009.

PEDROSA, I. *Da cor à cor inexistente*. 10ª ed. São Paulo: Senac, 2009.

ROCHA, C. *Tipografia comparada*. São Paulo: Rosari, 2004.

SANTAELLA, L. *A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Pioneira, 2004.

_____. 2005. *Semiótica aplicada*. São Paulo : Pioneira Thomson Learnig, 2005.

VITTA, Maurizio. *El sistema de las imágenes*. Barcelona: Paidós, 2003.

WEILL, A. *O design gráfico*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2010.

PROGRAMA DA DISCIPLINA

MÉTODOS DE ANÁLISE DA FORMA TRIDIMENSIONAL (TÓPICO ESPECIAL 1)

Código: 21D29**Obrigatória:** Não**Carga horária:** (60h)**Créditos:** 04**DOCENTE RESPONSÁVEL:**

NATHALIE BARROS DA MOTA SILVEIRA

EMENTA

Linguagem e Gramática visual. Configuração e linguagem no Design de artefatos contemporâneos. Articulações entre teoria e prática no âmbito do estudo da forma. Estudo dos elementos de configuração com vistas ao projeto de Design e análise crítica da linguagem visual. Caminhos e métodos de Análise visual com foco no Design de Artefatos.

OBJETIVOS**GERAL**

Promover e aperfeiçoar articulações teóricas sobre a morfologia do objeto, fornecendo instrumental que permita o desenvolvimento de análises visuais de artefatos materiais tendo em vista as categorias, relações e elementos da forma e da visualidade, o que chamamos de gramática da linguagem visual/formal.

ESPECÍFICOS

- Apresentar aportes teóricos que permitam reflexões atuais sobre o conteúdo da gramática visual no contexto contemporâneo do Design;
- Construir um referencial teórico a partir da abordagem da forma como centro de investigação e análise;
- Fornecer instrumental que permita o desenvolvimento de análises visuais sob a ótica do criador (designer) e do sujeito (usuário).

CONTEÚDO

- Linguagem e Gramática visual/formal no Design;
- Design como Linguagem (Observação, percepção e linguagem);
- Forma e conteúdo;
- A forma como centro de análise;
- Articulações entre teoria e prática no âmbito do estudo da forma;
- Estudo dos elementos de configuração com foco no projeto de produto;
- Análise da forma a partir da percepção do criador (designer);
- Caminhos e Métodos para análise da imagem e da forma com foco no Design de Artefatos
- Análise da forma a partir da Percepção do Usuário.

METODOLOGIA

Exposição dialogada, debates, seminários, estudos dirigidos, mapas teóricos, análise crítica de textos e produção científica.

RECURSOS DIDÁTICOS

Livros, artigos científicos, teses, dissertações e audiovisual.

AVALIAÇÃO

Estágio 1 (diagnóstica, somativa e formativa): Construção e apresentação do recorte teórico que tangencia o conteúdo da disciplina em forma de quadro referencial;

Estágio 2 (somativa): Apresentação de seminário.

Estágio 2 (somativa): Análise crítica de artigos, dissertações e teses.

BIBLIOGRAFIA

ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. São Paulo, Pioneira, 1986.

COELHO, J. T. Semiótica, informação e comunicação. São Paulo: Perspectiva, 1997.

COUTO, Rita Maria de Souza; FARBIARZ, Jackeline Lima; NOVAES, Luiza. Gustavo Amarante Bomfim: uma coletânea. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014.

BOMFIM, G. A. Ideias e formas na história do design: uma investigação estética. João Pessoa: Ed. Universitária, 1998.

DONDIS, D. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FERRARA, Lúrcia D'Aléssio. Leitura sem palavras. São Paulo: Editora Ática, 1986.

FLUSSER, V. Mundo Codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

HANNAH, G. G. Elementos do design tridimensional - Rowena Reed Kostellow e a estrutura das relações visuais: Gail Greet Hannah. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

JOLY, M. Introdução à análise da imagem. 5ª ed. Campinas: Papirus, 2002

LOBACH, B. Design industrial. Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo, Edgard Bluncher, 2000.

LEBORG, Christian. Gramática Visual. 1.ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

LESSA, W. D. Linguagem da forma/linguagem visual no âmbito do ensino em design: balizamentos teóricos; tópicos de pesquisa. Arcos Design, Rio de Janeiro, dezembro 2009. 69-91.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, J. C. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

_____. ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MUNARI, B. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NEVES, H. Mapas do encontro. Estudos da percepção. São Paulo: Anna Blume, FAPESP, 2010.

NIEMEYER, L. Elementos de semiótica aplicados ao design. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

NOBLE, I.; BESTLEY, R. Pesquisa Visual: Introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico. 2ª. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.

NOJIMA, Vera Lúcia. Os Estudos das Linguagens como Apoio aos Processos Metodológicos do Design. In: COELHO, Luiz Antônio L. (Org.) Design Método. Rio de Janeiro: Ed. PUCRio; Teresópolis: 2014.

OSTROWER, Fayga. Criatividade e Processos de Criação. São Paulo, Editora Vozes, 2009.

_____. Universos da Arte. 13.ed. Rio de Janeiro: Campus, 1983.

SANTAELLA, L. A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas. São Paulo : Pioneira, 2004.

_____. 2005. Semiótica aplicada. São Paulo : Pioneira Thomson Learnig, 2005.

SUDJIC, Deyan. A Linguagem das Coisas. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

PIGNATARI, D. Informação, linguagem, comunicação. São Paulo: Cultrix, 1983.

WONG, W. Princípios de Forma e Desenho. 2ª. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

PROGRAMA DA DISCIPLINA

METODOLOGIA DA PESQUISA EM DESIGN

Código: 20D01**Obrigatória:** SIM**Carga horária:** (60h)**Créditos:** 04**DOCENTE RESPONSÁVEL:**

WELLINGTON GOMES DE MEDEIROS

EMENTA

Estudo e exploração das questões sobre metodologia da pesquisa no universo das disciplinas humanas e tecnológicas, com ênfase nas especificidades do processo e do produto de Design enquanto princípio metodológico científico, incluindo: princípios e métodos de pesquisa acadêmica, formulação de problemas metodológicos, e desenvolvimento de trabalho experimental.

OBJETIVOS**GERAL**

Apresentar, discutir e explorar possibilidades de métodos, técnicas e caracterização de pesquisa de caráter acadêmica mais especificamente direcionadas para a área da produção de conhecimento científico em Design.

ESPECÍFICOS

- Expor conceitos gerais sobre a pesquisa científica acadêmica
- Estabelecer interpretações, conexões e adequações de conceitos gerais da pesquisa acadêmica aplicados aos estudos do Design
- Explorar métodos de pesquisa acadêmica voltados especificamente para o Design
- Discutir e formular caracterização, estruturação e natureza da pesquisa individual de cada aluno
- Estabelecer métodos e técnicas para a pesquisa do objeto de estudo de cada aluno
- Orientar os alunos na caracterização da pesquisa a ser desenvolvida
- Debater o objeto de estudo e a natureza das propostas de pesquisa apresentadas

CONTEÚDO**Módulo I: Discussão de conceitos**

Método, técnica, ciência

Tipos de conhecimento: vulgar, científico, filosófico

Conhecimento científico

Método científico

Design e ciência

Módulo II: Discussão de práticas

Conhecendo o objeto de estudo

Gerenciando o tempo

Leitura, estudo e fichamento de textos

Módulo III: Métodos de pesquisa científica

Método qualitativo

Método quantitativo

Método misto (qualitativo e quantitativo)

Procedimentos estatísticos

Módulo IV: Projeto de Pesquisa

Abordagem metodológica do projeto de pesquisa

Apresentação e defesa de proposta

METODOLOGIA

Aula expositiva

Leitura, discussão e crítica

Recursos visuais

Realização de seminários

Elaboração de trabalho final

RECURSOS DIDÁTICOS

Recursos audiovisuais

Leitura e discussão de textos

Apresentação de seminários

Crítica e debate sobre as propostas de pesquisa

AVALIAÇÃO

Trabalho final em formato de artigo contendo: crítica da proposta de Mestrado e do método de pesquisa; abordagem e a metodologia do projeto

BIBLIOGRAFIA

AUGUSTIN, S.; COLEMAN, C. The designer's Guide to Doing Research: Applying Knowledge to Inform Design. New Jersey: John Wiley & Sons, 2012.

BARDIN, L. Análise de Conteúdo. São Paulo: Ed. 70, 2011.

BAUER, M. W.; GASKELL, G. (ed). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. 2a. ed. Tradução Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis: Vozes, 2003.

BOAVENTURA, E. M. Metodologia da pesquisa. São Paulo: Atlas, 2004.

BONSIEPE, G.; CROSS, N.; BUCHANAN, R. Design research now: essays and selected projects. Board of International Research in Design. Basileia: Birkhäuser, 2007.

CRESWELL, J. W. Projeto De Pesquisa: Métodos Qualitativo, Quantitativo e Misto. 3ª ed. São Paulo: Sage, 2010.

DEMO, P. Metodologia DO Conhecimento Científica. São Paulo: Atlas, 2000.

DENZENIN, N. K.; LINCOLN, I. S. O. Planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens. Porto Alegre: Artmed, 2003. 432p.

HART, C. Doing a literature search: a comprehensive guide for the social sciences. Londres: SAGE, 2001.

_____. Doing a literature review: releasing the social science research imagination. Londres: SAGE, 2003.

LAUREL, B. (ed.). Design research: methods and perspectives. Cambridge: MIT Press, 2003.

LEEDY, P. D.; ORMROD, J. E. Practical research: planning and design. Upper Saddle River (Nova Jérsei): Prentice Hall, 2009.

MORAES, A. Pesquisa em design: tecnologia e métodos científicos; conhecimento, ciência, técnica e tecnologias (1). In: Anais P&D Design 94, v. 2, n. 2. Rio de Janeiro: Aend e Estudos em Design, 1994.

_____. Pesquisa em design: tecnologia e métodos científicos (2). In: Anais P&D Design 94, v. 2, n. 2. Rio de Janeiro: AEND e Estudos em Design, 1994.

MURATOVSKI, G. research for Designers: A Guide to Methods and Practice. Londres: Sage, 2016.

O'GRADY, J. V.; O'GRADY K. V. A designer's research manual. Beverly (Massachusetts): Rockport, 2006.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. P. B. Metodologia de Pesquisa. Porto Alegre: Penso, 2013.

SANTOS, A. Seleção do Método de Pesquisa: Guia para Pós-Graduandos em Design e áreas Afins. Curitiba: Insight, 2018.

SILVERMAN, D. Interpreting qualitative data. 4ª ed. Londres: SAGE, 2011.

STRAUSS, A.; CORBIM, J. Pesquisa qualitativa técnicas e procedimentos para o desenvolvimento da teoria fundamentada. Porto Alegre: Artmed, 2008. 288p.

VASCONCELOS, M. J. E. de. Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência. 2ª. ed. Campinas, SP: Papirus, 2003. 268p.

WOLCOTT, F. H. Writing up qualitative research. 2ª ed. Londres: SAGE, 2008.

PROGRAMA DA DISCIPLINA			
METODOLOGIA DA PESQUISA EM SEMÂNTICA DO PRODUTO			
Código: 21D07	Obrigatória: Não	Carga horária: (60h)	Créditos: 04
DOCENTE RESPONSÁVEL:			
WELLINGTON GOMES DE MEDEIROS			

EMENTA
Dimensão semântica do produto: a forma segue o significado; design centrado no humano; significados no produto: interfaces, metáfora, metonímia, affordances, identidade; métodos para abordagem da dimensão semântica do produto; diferenciação entre semântica (significado/função/usabilidade) e semiótica (produtos como representações); interação significativa: as dimensões pragmática e emocional na abordagem produto-usuário-contexto.

OBJETIVOS
<p>GERAL</p> <p>Apresentar, discutir e explorar possibilidades de métodos, técnicas e investigação acadêmica direcionadas para a área da produção de sentidos e valores simbólicos nas diversas áreas do campo do Design.</p>
<p>ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expor conceitos gerais sobre os estudos dos significados em Design • Explorar métodos de pesquisa acadêmica em Semiótica e Design • Explorar métodos de pesquisa acadêmica em Semântica do Design • Discutir e formular caracterização, estruturação e natureza da pesquisa individual de cada aluno que trate de questões de significados • Estudar métodos e técnicas para a pesquisa em semântica e Semiótica

CONTEÚDO
<p>Módulo I</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Informação e comunicação. Mensagem, repertório, audiência, redundância, signo novo, originalidade, entropia, código e informação, a informação estética. Comunicação, linguagem e Design <p>Módulo II</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Semiótica e Semântica. Definição de signo. Categorias do signo. O caráter simbólico do produto industrializado. Análise semiótica do produto. Análise semântica do Produto. Pproduct semantics. Formas mediadoras de significados no produto: Interação significativa. <p>Módulo III</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Métodos para a avaliação e pesquisa dos significados em Design: Semiótica e Semântica.

METODOLOGIA
<p>Aula expositiva</p> <p>Leitura, discussão e crítica</p> <p>Recursos visuais</p> <p>Realização de seminários</p> <p>Elaboração de trabalho final</p>

RECURSOS DIDÁTICOS

Recursos audiovisuais
Leitura e discussão de textos
Apresentação de seminários
Crítica e debate sobre as propostas de pesquisa

AVALIAÇÃO

Trabalho final em formato de artigo explorando questões relacionadas aos significados do Design de acordo com a proposta do mestrado

BIBLIOGRAFIA

BARTHES, R. Elementos de semiologia. São Paulo: Cultrix, 1997.
BAUDRILLARD, J. O sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva, 1993.
BOMFIM, G. A. Ideias e formas na história do design: uma investigação estética. João Pessoa: Ed. Universitária, 1998.
BOTTON, A. de. A arquitetura da felicidade. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.
CAGAN, J.; VOGEL, C. M. Creating breakthrough products. USA: Prentice Hall, 2002.
CHANDLER, D. Semiotics: the basics. New York: Routledge, 2002.
COELHO, J. T. Semiótica, informação e comunicação. São Paulo: Perspectiva, 1997.
DAMÁZIO, V. (org.). Design, ergonomia, emoção. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2008, v. 1, p. 105-127.
KRIPPENDORFF, K. The semantic turn. New York: Taylor & Francis, 2006.
LOBACH, B. Design industrial. Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo, Edgard Bluncher, 2000.
MEDEIROS, W. G.; ASHTON, P. Considerações para a formulação de métodos de pesquisa para a investigação da interação emocional de usuários masculinos com produtos. In: MONT'ALVÃO, C.;
MEDEIROS, W. G. Meaningful Interaction: A Proposition for the Identification of Semantic, Pragmatic and Emotional Dimensions of Interaction with Products. Stoke-on-Trent, Inglaterra, Staffordshire University, 2007. Tese (Ph.D.)
MONT'ALVÃO, C.; DAMÁZIO, V. (org.). Design, ergonomia, emoção. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2008.
NIEMEYER, L. Elementos de semiótica aplicados ao design. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.
NORMAN, D. Design emocional. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
NORMAN, D. O design do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
PIGNATARI, D. Informação, linguagem, comunicação. São Paulo: Cultrix, 1983.

PROGRAMA DA DISCIPLINA

METODOLOGIA DE PROJETO

Código: 22D15**Obrigatória:** Não**Carga horária:** (60h)**Créditos:** 04**DOCENTE RESPONSÁVEL:**

JUSCELINO DE FARIAS MARIBONDO

EMENTA

Generalidades, metodologias de projeto e aplicações, desenvolvimento de protótipos, patente industrial e marcas, elaboração e apresentação de propostas de projeto, administração de produção e operações.

OBJETIVOS**GERAL**

Apresentar conhecimentos relativos os deveres e direitos do consumidor, da elaboração e redação de trabalhos técnicos-científicos, do desenvolvimento de uma ideia até a fase de concepção, através da aplicação de metodologias de projeto, da proteção dessa ideia por meio da elaboração de um pedido de patente e, por fim, da redação e da defesa de uma proposta de projeto para um órgão de financiamento.

ESPECÍFICOS

- dar conhecimento sobre direitos e deveres do consumidor quanto a aquisição de produtos industriais;
- apresentar a maneira normalizada de apresentar trabalhos acadêmicos;
- aplicar metodologia de projeto para desenvolver uma ideia até a sua concepção;
- proteger a ideia por meio da redação de patente;
- apresentar proposta de projeto para um órgão de financiamento.

CONTEÚDO

1. Generalidades

1.1 – Os produtos industriais e sua importância para a sociedade

1.2 – Aspectos legais e éticos no oferecimento de serviços e no desenvolvimento de produtos

1.3 – Exemplos de produtos que atendem e que não atendem a legislação vigente.

2. Metodologia do trabalho científico

2.1 – As normas existentes destinadas à elaboração de trabalhos técnicos-científicos

2.2 – Redação dos elementos pré-textuais, textuais e pós-textuais

2.3 – Elaboração de artigos, relatórios e monografias

3. Tipos, morfologias e aplicações de metodologias de projeto

3.1 – As escolas de projeto

3.2 – As metodologias descritivas, prescritivas e computacionais

3.3 – A morfologia das principais metodologias de projeto

3.4 – Aplicações das metodologias de projeto

- 4. Marcas e Patentes industriais
 - 4.1 – Conceitos
 - 4.2 – A Lei de Propriedade Industrial
 - 4.3 – O Instituto Nacional de Propriedade Industrial
 - 4.4 – Redação de patente industrial e registro de marcas
 - 4.5 – Exemplos de redação de patente industrial e marcas
- 5. Elaboração de proposta de projeto
 - 5.1 – Conceitos de projeto
 - 5.2 – Definição do tema
 - 5.3 – Elaboração da proposta de projeto
 - 5.4 – Elaboração e preparação para a apresentação do projeto

METODOLOGIA

Os conteúdos programáticos serão trabalhos a partir do código de defesa do consumidor e de exemplos reais de identificação de produtos que atendem e não atendem a legislação brasileira; conhecimento e uso de normas de redação de trabalhos acadêmicos; conhecimento e aplicação de metodologia de projeto a um caso real; proteção da ideia por meio da redação de uma patente e, por fim, elaboração de um projeto de pesquisa a ser apresentado a um órgão de financiamento.

RECURSOS DIDÁTICOS

Normas da ABNT para trabalhos acadêmicos; código de defesa do consumidor; metodologia de projeto desenvolvida por Maribondo (2000); textos de patentes e de projetos de pesquisa.

AVALIAÇÃO

As avaliações serão realizadas por meio de apresentações de trabalhos escritos e orais.

BIBLIOGRAFIA

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 10520: Informações e documentação – Citações em documentos - Apresentação. Rio de Janeiro, Agosto 2002. 7 p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 14724: Informação e documentação – Trabalhos acadêmicos - Apresentação. Rio de Janeiro, Agosto 2002. 7 p.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6023: Informação e documentação – Referências - Elaboração. Rio de Janeiro, Agosto 2002. 27 p.

BACK, N.; OGLIARI, A.; DIAS, A.; SILVA, J. C. da. PROJETO INTEGRADO DE PRODUTOS: Planejamento, Concepção e Modelagem. Barueri, SP: Editora Manole Ltda, 2008.

BAXTER, M. PROJETO DE PRODUTO: Guia Prático Para o Desenvolvimento de Novos Produtos. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda, 1998.

BRASIL. Lei Nº 9.279 de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial.
Disponível em <[HTTP://www.intelecto.ufu.br/pdf/LeiPropriedadeIndustrial.pdf](http://www.intelecto.ufu.br/pdf/LeiPropriedadeIndustrial.pdf)> Acesso em: 21/06/2009.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. METODOLOGIA DO TRABALHO CIENTÍFICO. São Paulo: Ed. Atlas, 2001.

MARIBONDO, J. de F. DESENVOLVIMENTO DE UMA METODOLOGIA DE PROJETO DE SISTEMAS MODULARES APLICADA A UNIDADES DE PROCESSAMENTO DE RESÍDUOS SÓLIDOS DOMICILIARES. Florianópolis, SC, agosto 2000. Tese (Doutorado em Engenharia Mecânica), Curso de Pós-

Graduação em Engenharia Mecânica, Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico.

MAXIMIANO, Antônio Cesar Amaru. ADMINISTRAÇÃO DE PROJETO: Como Transformar Ideias em Resultados. 2. Ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

MEDEIROS, J. B. REDAÇÃO CIENTÍFICA: A Prática de Fichamentos, Resumos, Resenhas. 6a Ed. – São Paulo: Atlas, 2004.

PAHL, G.; BEITZ, W.; ENGINEERING DESIGN: A Systematic Approach. Springer-Verlag London Limited, 1996.

VARGAS, R. MANUAL PRÁTICO DO PLANO DE PROJETO UTILIZANDO O PMBOK GUIDE. 3. Ed. BRASPORT, 2007.

PROGRAMA DA DISCIPLINA

METODOLOGIA DO TRABALHO CIENTÍFICO (TÓPICO ESPECIAL 2)

Código: 22D26**Obrigatória:** Não**Carga horária:** (60h)**Créditos:** 04**DOCENTE RESPONSÁVEL:**

JUSCELINO DE FARIAS MARIBONDO

EMENTA

Generalidades, a pesquisa bibliográfica, as publicações científicas, o projeto de pesquisa e a redação do trabalho de dissertação.

OBJETIVOS**GERAL**

Apresentar conhecimentos envolvendo a maneira de como realizar a pesquisa e a forma de redigir e apresentar o trabalho de dissertação.

ESPECÍFICOS

- identificar as normas da ABNT destinadas a auxiliar na redação científica;
- conhecer às exigências normativas para a redação científica;
- corrigir um trabalho acadêmico em nível de mestrado a partir das normas da ABNT destinada a auxiliar na redação de um trabalho acadêmico;
- elaborar um artigo científico e apresentá-lo em sala de aula;
- simular uma mostra de trabalhos acadêmicos aos moldes de um congresso científico.

CONTEÚDO

1. Generalidades
 - 1.1 – A importância da leitura no desenvolvimento de trabalhos científicos
 - 1.2 – A análise de textos e os seminários
 - 1.3 – Exemplos de publicações científicas.
2. Pesquisa bibliográfica
 - 2.1 – Conceitos e tipos
 - 2.2 – Fases da pesquisa bibliográfica
 - 2.3 – Elaboração de fichas e resumos
3. Publicações científicas
 - 3.1 – Finalidade
 - 3.2 – Como se preparar para fazer a comunicação científica
 - 3.3 – Tipos de comunicações científicas
 - 3.4 – Artigos científicos
4. O projeto de pesquisa
 - 4.1 – Conceitos
 - 4.2 – Estrutura do projeto
 - 4.3 – Estrutura do relatório de projeto
5. Redação do trabalho de dissertação
 - 5.1 – Conceitos
 - 5.2 – Normalização
 - 5.3 – Estrutura e redação
6. Referências bibliográficas
 - 6.1 – Tipos e formas de referenciar

METODOLOGIA

De posse das normas da ABNT de auxílio à redação de trabalhos acadêmicos, selecionar uma obra em nível de mestrado para ser avaliada e corrigida com base nas normas da ABNT. Em seguida, elabora-se um artigo, tendo como modelo um período de nível A ou B e sua apresentação para uma simulação de participação em um congresso científico.

RECURSOS DIDÁTICOS

Normas da ABNT, cópia de dissertação, modelo de artigo para revista, exemplo de congresso científico, Datashow e quadro branco.

AValiação

Avaliação da correção do trabalho de dissertação; avaliação da redação de um artigo para uma revista indexada, apresentação do trabalho e elaboração do modelo de congresso científico

BIBLIOGRAFIA

- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6023: Informação e documentação – Referências - Elaboração. Rio de Janeiro, Agosto 2002. 27 p.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6024: Numeração progressiva das seções de um documento escrito - Apresentação. Rio de Janeiro, Agosto 2012.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 6027: Informação e documentação - Sumário. Rio de Janeiro, Agosto 2013.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 10520: Informações e documentação – Citações em documentos - Apresentação. Rio de Janeiro, Agosto 2002. 7 p.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 14724: Informação e documentação – Trabalhos acadêmicos - Apresentação. Rio de Janeiro, Agosto 2011. 7 p.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 15287: Projeto de Pesquisa - Apresentação. Rio de Janeiro, Agosto 2011.
- LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia do Trabalho Científico. 6. ed. – São Paulo: Atlas, 2001.
- MEDEIROS, João Bosco. Redação Científica: A prática de fichamentos, resumos e resenhas. 6. ed. – São Paulo: Atlas, 2004.
- MOURA, Eurides. Recomendações Práticas Para Preparar Dissertação, Tese, Monografia. São José dos Campos, São Paulo, outubro, 2002 (Apresentação)
- SILVA, Edna Lúcia da e MENEZES, Estera Muszkat. Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação. 3 ed. rev. atual. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.
- TACHIZAWA, T. e MENDES, Gildásio. Como Fazer Monografia na Prática. 9. ed. – Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.

PROGRAMA DA DISCIPLINA			
PROJETO COM ÊNFASE EM ERGONOMIA			
Código: 22D16	Obrigatória: Não	Carga horária: (60h)	Créditos: 04
DOCENTE RESPONSÁVEL:			
JUSCELINO DE FARIAS MARIBONDO			

EMENTA
Generalidades sobre Ergonomia, a pesquisa em Ergonomia, o homem e sua fisiologia, o local onde o homem desenvolve suas atividades, a interação dele com a máquina, a organização do trabalho, o ambiente e as consequências do trabalho na vida do indivíduo.

OBJETIVOS
GERAL Desenvolver projetos de ambientes de trabalho mais adequados às condições psicofisiológicas do trabalhador.
ESPECÍFICOS Apresentar conhecimentos básicos sobre Ergonomia e suas principais aplicações; mostrar a importância do estudo da Ergonomia, tanto no projeto de produtos como no desenvolvimento de sistemas de trabalho; desenvolver o espírito crítico e criativo através da aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante as aulas na melhoria de projeto de ambientes de trabalho.

CONTEÚDO
<ol style="list-style-type: none"> 1. Visão geral sobre Ergonomia <ol style="list-style-type: none"> 1.1 - Definições e objetivos 1.2 - Nascimento e evolução 1.3 - Taylorismo e a Ergonomia 1.4 - Abrangência 1.5 - Aplicações 1.6 - Custo e benefício 2. Métodos e técnicas aplicadas na pesquisa em Ergonomia <ol style="list-style-type: none"> 2.1 – Noções sobre sistemas 2.2 – O projeto de pesquisa 2.3 – A realização da pesquisa 2.4 – Definição da amostra 2.5 – Coleta dos dados 2.6 – NR-17 e laudo ergonômico 2.7 – Análise Ergonômica do Trabalho – AET 3. O organismo humano – O SER HUMANO <ol style="list-style-type: none"> 3.1 – A função neuromuscular 3.2 – Coluna vertebral 3.3 - Metabolismo 3.4 – Visão (percepção visual, o olho humano, a acomodação, etc.) 3.5 – Audição (percepção auditiva, o ouvido humano, escalas de ruídos, etc.) 3.6 – Outros sentidos (olfato, paladar, senso cinestésico, interação) 4. Antropometria: Medidas e aplicações – O SER HUMANO <ol style="list-style-type: none"> 4.1 – Introdução 4.2 – Variações das medidas

- 4.3 – Realizações das medidas
- 4.4 – Antropometria estática, dinâmica e funcional
- 4.5 – Construção de modelos humanos
- 4.6 – Aplicações: Critérios, espaço de trabalho, superfícies horizontais, o assento de trabalho.
- 5. Biomecânica – O SER HUMANO
 - 5.1 – O trabalho muscular
 - 5.2 – O trabalho estático e dinâmico
 - 5.3 – As principais posturas assumidas pelo corpo
 - 5.4 – Aplicação de forças no trabalho
 - 5.5 – Levantamento e transporte de cargas
 - 5.6 – Trabalhos de precisão
- 6. Posto de trabalho – O LOCAL ONDE O SER HUMANO TRABALHA
 - 6.1 – Enfoques sobre o posto de trabalho
 - 6.2 – O projeto do posto de trabalho
 - 6.3 – A análise da tarefa
 - 6.4 – O arranjo físico do posto de trabalho
 - 6.5 – Dimensionamento do posto de trabalho
 - 6.6 – Construção e teste do posto de trabalho
 - 6.7 – Exemplos
- 7. Controles e manejo – COMO O SER HUMANO INTERAGE COM A MÁQUINA
 - 7.1 – Movimentos de controle
 - 7.2 – Controles
 - 7.3 – Automação dos controles
 - 7.4 – Manejos
 - 7.5 – Ferramentas manuais
- 8. Atividade mental – COMO O SER HUMANO INTERAGE COM A MÁQUINA
 - 8.1 – Sensação e percepção
 - 8.2 – A memória humana
 - 8.3 – A organização da informação
 - 8.4 – O processamento da informação
 - 8.5 – A tomada de decisões
- 9. Organização do trabalho – COMO O SER HUMANO É POSTO P/ TRABALHAR
 - 9.1 – O trabalho na era pós-taylorista
 - 9.2 – O trabalho flexível
 - 9.3 – Alocação do trabalho em grupo
 - 9.4 – Jornada de trabalho e alimentação
 - 9.5 – Trabalho noturno e por turnos
 - 9.6 – Seleção e treinamento
- 10. O ambiente de trabalho – O ESPAÇO ONDE O SER HUMANO SE INSERE
 - 10.1 – Temperatura
 - 10.2 – Ruído
 - 10.3 – Vibrações
 - 10.4 – Iluminação
 - 10.5 – Música e cor
 - 10.6 – Qualidade do ar
 - 10.7 – Agentes químicos
 - 10.8 – Altas pressões
- 11. Fatores humanos no trabalho – AS CONSEQUÊNCIAS DO TRABALHO
 - 11.1 – O estresse
 - 11.2 – A fadiga
 - 11.3 – A monotonia
 - 11.4 – O erro humano e o acidente de trabalho

METODOLOGIA

As atividades serão desenvolvidas em sala de aula e em ambientes laborais fazendo uso de recursos audiovisuais e de equipamentos utilizados na engenharia de segurança de trabalho.

RECURSOS DIDÁTICOS

Datashow, quadro branco, luxímetro, decibelímetro, termômetro de IBUTG, cadeira antropométrica, estadiômetro, balanças digitais, paquímetro de medição óssea, normas regulamentadoras do trabalho e trabalhos de dissertação na área.

AValiação

Avaliações escritas e orais, assim como elaboração e defesa de laudo ergonômico

BIBLIOGRAFIA

COUTO, H. de A. Ergonomia aplicada ao trabalho: o manual técnico da máquina humana. V.I e II. Belo Horizonte: ERGO, 1995, 353 p e 383p.

DUL, J.; WEERDMEESTER, B. Ergonomia Prática. São Paulo; Edgard Blücher, 1995, 147p.

GRANDJEAN, E. Manual de Ergonomia. Adaptando o trabalho ao homem. 4a Ed. – Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

IIDA, I. Ergonomia. Projeto e produção. 2a Ed. Revisada e ampliada – São Paulo: Edgard Blücher, 2005.

MÁSCULO, F. S.; VIDAL, M. C. Ergonomia - Trabalho Adequado e Eficiente. Ed. Elsevier – Campus, 2011, 648 p. NR-17

SANTOS, N.; FIALHO, F. Manual de análise ergonômica do trabalho. Curitiba: Gêneses, 1995, 290 p.

WOODSON, W. E. Human Factors Design Handbook. New York. McGraw-Hill Book Company, 1981.

PROGRAMA DA DISCIPLINA

PROJETO DE INTERFACES VISUAIS COM O USUÁRIO

Código: 21D09**Obrigatória:** Não**Carga horária:** (60h)**Créditos:** 04**DOCENTE RESPONSÁVEL:**

JOSÉ EUSTÁQUIO RANGEL DE QUEIROZ

EMENTA

A Interface com o Usuário. Comunicação usuário-sistema e projetista-usuário. Projeto Contextual. Projeto Centrado no Usuário. Ergonomia e Usabilidade - Conceitos e Diferenças Básicas. Estilos e Paradigmas de Interação. Análise de Requisitos, Modelagem da Interface e Concretização do Projeto da Interface. Prototipação da Interface. Importância da Avaliação no Processo de Projeto.

OBJETIVOS**GERAL**

- Apresentar uma visão geral do projeto contextual de interfaces visuais com o usuário.

ESPECÍFICOS

- Discutir metas e métodos para a análise de requisitos no contexto do projeto de interfaces visuais;
- Introduzir conceitos e métodos de projeto da tarefa, da informação e da interação;
- Discutir metas e métodos para o desenvolvimento de interfaces visuais usáveis;
- Discutir aspectos relativos ao projeto da documentação de produtos; e
- Discutir a importância do Processo de Avaliação no Processo de Projeto.

CONTEÚDO

1. A Interface com o Usuário.
 - 1.1. Definição de Interface com o Usuário.
 - 1.2. Importância de um Projeto Otimizado de Interface.
 - 1.3. Breve Histórico da Interface Homem-Máquina.
 - 1.4. Características de Interfaces Gráficas Típicas e para a Web.
2. Projeto Contextual.
 - 2.1. Gestão do Desenvolvimento de Software.
 - 2.2. Usabilidade em Desenvolvimento de Software.
 - 2.3. Ciclo da Engenharia de Usabilidade.
3. Análise de Requisitos.
 - 3.1. Envolvimento do Usuário.
 - 3.2. Importância das Características Humanas no Projeto de Interfaces.
 - 3.3. Desempenho versus Preferência.
4. Projeto da Tarefa, da Informação e da Interação.
 - 4.1. Estágios de Ação na Interação Homem-Máquina.
 - 4.2. Modelagem da Tarefa.
 - 4.3. Percepção, Interpretação e Compreensão da Informação.

- 4.4. Consistência e Coerência.
- 4.5. Seleção de Metas.
- 4.6. Planejamento e Execução de Sequências de Ações.
5. Prototipação.
 - 5.1. Exploração dos Requisitos do Usuário.
 - 5.2. Seleção de Alternativas.
 - 5.3. Teste de Usabilidade.
 - 5.4. Projeto Evolutivo.
6. Noções de Avaliação de Interfaces Visuais com o Usuário.
 - 6.1. Importância da Avaliação para a Qualidade do Produto.
 - 6.2. Noções de Usabilidade de Produtos.
 - 6.3. Visão Introdutória dos Métodos de Avaliação da Usabilidade.

METODOLOGIA

- Aulas expositivas;
- Atividades individuais e grupais intra-classe;
- Atividades individuais e grupais extra-classe.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro branco
- Datashow
- Computador

AVALIAÇÃO

- Contínua
Avaliações individuais e trabalhos em sala de aula;
- Trabalhos interativos
Atividades de pesquisa e desenvolvimento extra-classe;
- Seminários de projeto
- Avaliação de conclusão de curso.

BIBLIOGRAFIA

COLEMAN, C. V. **Visual Experiences: A Concise Guide to Digital Interface Design**, 1st Ed. CRC Press. 2017.

GALITZ, W. O. **The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques**, 3rd Ed. John Wiley & Sons, Inc., 2007.

JACKO, J. A. **Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications**, 3rd Ed. CRC Press. 2012.

JOHNSON, J; FINN, K. **Designing User Interfaces for an Aging Population: Towards Universal Design**, 1st Ed. Morgan Kaufmann, 2017.

LAZAR, J.; FENG, J. H.; HOCHHEISER. H. **Research Methods in Human-Computer Interaction**,

1st Ed. Wiley, 2010.

LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Universal Principles of Design, Revised and Updated: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design**, 2nd Ed. Rockport Publishers, Inc. 2010.

MEIXNER, G.; MÜLLER, C. (Eds.) **Automotive User Interfaces: Creating Interactive Experiences in the Car**, 1st Ed. Springer. 2017.

NORMAN, D. A. **The Design of Everyday Things - Revised And Expanded Edition**, MIT Press. 2014.

REVELL, K. M. A.; STANTON, N. A. **Mental models: design of user interaction and interfaces for domestic energy systems**, 1st Ed. CRC Press. 2017.

ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. **Interaction Design: Beyond Human - Computer Interaction**, 3rd Ed. Wiley. 2011.

SHNEIDERMAN, B. et al. **Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction**, 6th Ed. Pearson. 2016.

PROGRAMA DA DISCIPLINA			
SEMINÁRIO DE QUALIFICAÇÃO			
Código: 20D02	Obrigatória: SIM	Carga horária: (60h)	Créditos: 04
DOCENTE RESPONSÁVEL:			
ITAMAR FERREIRA DA SILVA			

EMENTA
Estudo, exploração e definição de princípios de metodologia da pesquisa no universo das disciplinas humanas e tecnológicas, com ênfase nas especificidades do processo de design enquanto princípio metodológico científico, resultando no desenvolvimento de trabalho de conclusão na forma de proposta de projeto final para defesa de Exame de Qualificação.

OBJETIVOS
<p>GERAL</p> <p>A disciplina busca questionar o aluno em seu processo de construção do conhecimento, a partir da argumentação individualizada e do debate coletivo, visando o amadurecimento da pesquisa e a elaboração adequada do trabalho de dissertação, antes da submissão ao Exame de Qualificação.</p>
<p>ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover o debate a cerca dos temas propostos para pesquisa; • Compreender melhor os itens abordados na construção da dissertação; • Perceber os níveis de importância do conhecimento utilizado na elaboração da dissertação; • Identificar e diferenciar metodologias a serem aplicadas na dissertação.

CONTEÚDO
<p>Aulas expositivas sobre:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Título, Introdução, Objetivo Geral, Objetivos Específicos, Justificativa, Questão da Pesquisa, Delimitação da Pesquisa. b) Referencial Teórico, citações, referências, banco de dados, etc. c) Metodologia, método, técnicas de pesquisa, técnicas de apresentação de dados, recursos materiais, etc.

METODOLOGIA
<ul style="list-style-type: none"> • Aulas expositivas de conteúdo informacional através de data-show; • Discussão sobre o tema abordado com debate em sala de aula; • Apresentação das dissertações em 3 fases de desenvolvimento.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Conteúdo da disciplina compartilhado utilizando o Google Classroom;
- Apresentação de conteúdo através de data-show e vídeos;

AVALIAÇÃO

São realizadas três avaliações a partir da apresentação na forma de defesa das etapas de elaboração da dissertação:

1ª Avaliação: Introdução, Objetivo Geral, Objetivos Específicos, Justificativa, Questão da Pesquisa, Delimitação da Pesquisa.

2ª Avaliação: Referencial Teórico.

3ª Avaliação: Métodos, técnicas e materiais;

BIBLIOGRAFIA

ALVES, R. **Filosofia da ciência: introdução ao jogo e a suas regras**. 3ª. ed. São Paulo: Loyola, 2001.

ANDRADE, M. M. de. **Como preparar trabalhos para cursos de pós-graduação**. São Paulo: Atlas, 1995.

BAUER, M. W.; GASKELL, G. (ed). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 2a. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

BOAVENTURA, E. M. **Metodologia da pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2004.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto, PT: Porto Editora, 1999.

BRITO, A. X.; LEONARDOS, A. C. **A identidade das pesquisas qualitativas**. In.: Cadernos de Pesquisa. Fundação Carlos Chagas. São Paulo, no. 113, p. 7 – 38, Julho, 2001.

CORACINI, M. J. F. **Um fazer persuasivo: o discurso subjetivo da ciência**. São Paulo: Pontes/Educ, 1991.

DEMO, P. **Metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 1995.

DENZENIN, N. K.; LINCOLN, I. S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2003. 432p.

ECO, U. **Como se faz uma tese**. 14ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

FAZENDA, I. **Interdisciplinaridade: um projeto em parceria**. São Paulo: Loyola, 1991. 119 p.

_____. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. 5ª. ed. Campinas, SP: 2000. 143p.

_____. **Dicionário em Construção: interdisciplinaridade**. 2a. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

GONÇALVES, E. P. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2003. 80p.

LAVILLE, C.; DIONNE, E. **A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em Ciências Humanas**. Porto Alegre: Mercado Aberto e Editora da UFMG, 1999.

RUDIO, F. V. **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. 17a. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1992. 190 p.

SANTAELLA, L. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001. 216 p.

SANTOS, A. **Seleção do método de pesquisa: guia para pós-graduando em design e áreas afins**. Curitiba, PR: Insight, 2018. 228 p.

SOUZA SANTOS, B. **Um discurso sobre as ciências**. 12a ed. Porto: Edições Afrontamento, 2001. 57 p.

STRAUSS, A.; CORBIM, J. **Pesquisa qualitativa: técnicas e procedimentos para o desenvolvimento da teoria fundamentada**. Porto Alegre: Artmed, 2008. 288p.

VASCONCELOS, E. M. **Complexidade e pesquisa interdisciplinar. Epistemologia e metodologia operativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002. 343 p.

VASCONCELOS, M. J. E. de. **Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência**. 2ª. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2003. 268p.

PROGRAMA DA DISCIPLINA			
TEORIA E HISTÓRIA DO DESIGN MODERNO			
Código: 21D20	Obrigatória: Não	Carga horária: (60h)	Créditos: 04
DOCENTE RESPONSÁVEL:			
CAMILA ASSIS PERES SILVA			

EMENTA
<p>A disciplina visa trabalhar com um olhar analítico e crítico sobre a história e as teorias que compõem a trajetória da modernidade relacionada com o design moderno. Almeja-se que os discentes saibam identificar movimentos, autores e linhas estratégicas de cada um dos principais movimentos abordados, contribuindo com o desenvolvimento de suas pesquisas acadêmicas no programa. Abordará os temas: A revolução industrial e as suas consequências para o Design. Revolução e vanguarda. A crise econômica de 1929 e os princípios do “industrial design”. Os desafios do design no mundo pós-moderno. Revolução digital e design.</p>

OBJETIVOS
<p>GERAL</p> <p>Analisar criticamente, as principais fases da evolução do design, desde os primórdios da industrialização até os dias de hoje, observando os conceitos fundamentais; a posição do design com relação à arte e ao gosto, realizando através de uma abordagem histórica, que dialoga com fatores políticos, sociais e econômicos como geradores de argumento de projeto. Almeja-se que os discentes saibam identificar movimentos, autores e linhas estratégicas de cada um dos principais movimentos abordados, contribuindo com o desenvolvimento de suas pesquisas acadêmicas no programa.</p>
<p>ESPECÍFICOS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estabelecer relações entre o contexto histórico, o pensamento artístico e os artefatos. 2. Refletir sobre os antecedentes artísticos e filosóficos dos movimentos das vanguardas artísticas, sobre o modernismo e sobre as suas ligações com a contemporaneidade. 3. Refletir sobre o âmbito do design na praxis social e na formação de mentalidades ao longo do século XX. 4. Refletir sobre as expectativas do design no mundo contemporâneo. 5. Identificar e localizar historicamente movimentos e correntes artísticas ligadas ao design. 6. Identificar os principais mentores que suportaram teoricamente cada um dos movimentos.

CONTEÚDO
<ol style="list-style-type: none"> 1. (1850-1920) A revolução industrial e as suas consequências para o Design A família Thonet William Morris e as Arts & Crafts Deutscher Werkbund Peter Behrens e a AEG 2. (1915-1930) Revolução e vanguarda. O neoplasticismo, o futurismo. O suprematismo, o construtivismo, De Stijl. A Bauhaus 3. (1930-1945) A crise econômica de 1929 e os princípios do “industrial design” Art deco

Styling e streamlining

4. O estilo dos anos 50

The american way of life

A pop art e a sociedade de consumo

A Escola de Ulm

O bel design italiano e dos países escandinavos

5. (anos 60 e 70) design alternativo ou contra-design

A cultura pop

As utopias

O radical design

6. Os desafios do design no mundo pós-moderno

Pós-modernidade e a perda das certezas

O design na era da informação

Design e meio ambiente

O designer no mercado global

O Grupo Memphis

A relação design/arte, o design atual e os designers.

7. Revolução digital e design

METODOLOGIA

Aulas com discussão de obras de autores clássicos que trataram sobre o tema, e apresentação de seminários temáticos apresentados pelos discentes, baseados em textos e ilustrados com imagens que enriqueçam os momentos trabalhados.

RECURSOS DIDÁTICOS

Recursos convencionais e audiovisuais: quadro acrílico branco, pincéis coloridos e apagador, data-show.

AVALIAÇÃO

O aluno será avaliado em cada aula pela sua frequência, pontualidade, interesse e participação nos temas tratados em sala, bem como no cumprimento das exigências para a entrega de trabalhos e avaliações a serem realizadas ao longo do período, e de acordo com o programa da disciplina.

BIBLIOGRAFIA

ARECES, Miguel Angel. **Diseño+Imagen+Creatividad en el patrimonio industrial**. Gijón: Incuna. Colección Los ojos de la memoria. No.11.2011

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo Editora Edgard Blucher Ltda. 3a. edição.

PEVSNER, Nikolaus. **Os pioneiros do desenho moderno. De William Morris a Walter Gropius**. São Paulo: Martins fontes. 1a. edição brasileira. 1980.

PEVSNER, Nikolaus. **Origens da arquitetura moderna e do design**. São Paulo: Martins fontes. 1a. edição brasileira. 1981.

RICHARD, Lionel. **Encyclopédie du Bauhaus**. Paris: Somogy.1985.

SCHNEIDER, Beat. **Design - Uma Introdução. O Design no Contexto Social, Cultural e Econômico**. São Paulo Editora Edgard Blucher Ltda.3a. edição.

PROGRAMA DA DISCIPLINA

'DOS OBJETOS PARA AS RELAÇÕES' (TÓPICO ESPECIAL 1)

Código: 21D31

Obrigatória: Não

Carga horária: (60h)

Créditos: 04

DOCENTE RESPONSÁVEL:

JULIA TELES DA SILVA

EMENTA

Conceitos de Design Sistemico; Relação entre Design e Comunidades Tradicionais; Conceitos de Desenvolvimento e Pós-Desenvolvimento e sua relação com o Design; Design e Autonomia Produtiva de Comunidades.

OBJETIVOS**GERAL**

Debater autores e ideias que tenham uma visão do Design que seja focado não no objeto em si, mas nas relações do objeto com o meio ambiente e com a comunidade.

ESPECÍFICOS

- Discutir o Design Sistemico, vendo a importância de ver o Design como parte de um sistema maior, que inclui o meio-ambiente e, em última instância, abrange o planeta inteiro, a partir de autores como Buckminster Fuller.
- Discutir a relação entre Design e comunidades, sobretudo comunidades tradicionais.
- Discutir a relação do Design com os conceitos de desenvolvimento e pós-desenvolvimento.

CONTEÚDO

A disciplina vai abordar alguns autores que nos ajudam a pensar um Design que saia da visão centrada no objeto e que tragam uma visão das relações do objeto com o meio-ambiente e com a comunidade. Serão debatidos temas como a proposta de se fortalecer os laços comunitários e depender menos da indústria, com Ivan Illich; a importância de se observar o objeto como parte de todo o planeta, superando a visão fragmentada, com Buckminster Fuller e sua 'Espaçonave Terra'; a visão do objeto como estando em um conjunto indissociável com as ações, com Milton Santos; a proposta de uma sociedade que baseia seu bem-estar nas trocas sociais locais, uma proposta que parte das sociedades indígenas americanas do *Buen Vivir*, de Alberto Acosta.

METODOLOGIA

O curso terá algumas aulas expositivas sobre os temas, com exibição de documentários. Os alunos irão ler um texto cada um e apresentá-lo para a turma.

Na segunda metade do curso, vamos focar na produção de um artigo que una os temas debatidos na disciplina com a pesquisa de cada aluno.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Aulas expositivas com Datashow
- Exibição de documentários

AVALIAÇÃO

- 1 - Participação nas aulas – assiduidade, pontualidade, participação nos debates.
- 2 - Seminário com apresentação de textos – Cada aluno apresentará o conteúdo de dois textos em forma de seminário.
- 3 - Desenvolvimento de artigo final

BIBLIOGRAFIA

Acosta, Alberto. **O Bem Viver: Uma Oportunidade para Imaginar Outros Mundos.** Tradução de Tadeu Breda. São Paulo: Autonomia Literária, 2017.

FULLER, R. B. **Manual de operação para a Espaçoave Terra.** Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 1985.

Illich, Ivan. **A Convivencialidade.** Lisboa: Publicações Europa-América, 1973.

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

Santos, M. **A natureza do espaço.** São Paulo: Edusp, 2002.

SIEDEN, L. S. **Buckminster Fuller's Universe – His Life and Work.** USA: Perseus Publishing, 1989.

Silva, Sâmia Batista e; Lessa, Washington Dias. **Modernização, progresso e desenvolvimento: desafios para o design na construção de perspectivas locais contra-hegemônicas.** Anais do 7º Simpósio de Design Sustentável. Vol. 6 Num. 3, 2019.