

Universidade de São Paulo
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo

Curso de Design
Projeto Pedagógico

São Paulo, agosto de 2017

SUMÁRIO

1. OBJETIVOS	3
2. PERFIL DESEJADO PARA O EGRESSO	3
3. INGRESSO	4
4. ESTRUTURA CURRICULAR DO CURSO	5
4.1. Matriz curricular do curso	10
4.2. Detalhamento da grade curricular	12
5. EMENTAS DAS DISCIPLINAS	18
5.1. Disciplina obrigatórias	18
5.2. Disciplinas optativas	113
5.2.1. MOPs – Módulos Optativos de Projeto	113
5.2.2. MIPs – Módulos Interdepartamentais de Projeto	146
5.2.3. Optativas do curso	1577
6. OUTROS COMPONENTES CURRICULARES	190
6.1. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)	190
6.2. Atividades Complementares	193
6.3. Estágio	194
7. OUTRAS INFORMAÇÕES RELEVANTES	195
7.1. Princípios pedagógicos	195
7.2. Relação com a pós-graduação	195
7.3. Incentivo à pesquisa, à extensão, e à iniciação ao ensino	196
7.4. Comissão Coordenadora do Curso (Coc-Design)	196
APÊNDICES	
Apêndice 1. Nova Grade Curricular	
Apêndice 2. Nova Grade Curricular – Carga Horária e Pré-requisitos	
Apêndice 3. Planilha de Equivalências – Grade nova para grade antiga	
Apêndice 4. Planilha de Equivalências – Grade antiga para grade nova	
Apêndice 5. Quadro de Disciplinas por departamento e unidade	
Apêndice 6. Equipe responsável pela elaboração do Projeto Pedagógico do Curso de Design da FAU USP e colaboradores	

Universidade de São Paulo - USP
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - FAU
Curso de Design

Projeto Pedagógico

1. Objetivos

O objetivo geral do Curso de Design é a formação de um profissional denominado Bacharel em Design, de formação interdisciplinar, crítica e propositiva, capaz de refletir sobre o papel de sua profissão, identificar as demandas da sociedade e dos usuários para quem projeta, e de dar respostas, por meio do projeto em design, a problemas contemporâneos do desenvolvimento humano e social, levando em consideração aspectos socioculturais, político-econômicos, tecnológicos, históricos e ambientais. Por se tratar de uma formação teórico-prática e considerando a necessidade de atender a demandas em constante transformação, tanto do ponto de vista tecnológico quanto produtivo e social, o curso de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP (FAU USP) propiciará aos alunos a possibilidade de, a partir de uma formação sólida nos preceitos teóricos e pragmáticos específicos do campo do design, em interlocução com as comunicações, as artes, a arquitetura e as engenharias, articular novos conhecimentos que propiciem um maior aprofundamento em áreas estratégicas de atuação do designer no mercado e na sociedade.

2. Perfil desejado para o egresso

O Curso de Design oferecerá ao aluno sólida formação projetual, prática e crítica, sobre conceitos, técnicas produtivas e de teoria de projetos em design. O profissional a ser graduado pelo curso estará habilitado para o design com enfoque interdisciplinar, abrangendo design visual, de produtos, de serviços e seus sistemas, e outros coerentes com os objetivos do curso, consideradas as características dos usuários e de seu contexto sociocultural, político-econômico e ambiental, bem como as potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas nas quais os sistemas, produtos e serviços serão desenvolvidos se utilizados.

Este perfil está em conformidade com as Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação para a área de design propostas pelo MEC, que preveem a formação de profissional apto a desenvolver “projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico e cultural” (Resolução CNE/CES nº5, 2004, p. 2).

Levando em consideração a necessária resposta social da universidade pública aos problemas do desenvolvimento humano e social e a tradição desta Universidade na articulação entre ensino, pesquisa e extensão, o Curso de Design formará profissionais capazes de compreender o mundo contemporâneo e agir a partir de uma postura humanista e ética frente à sociedade, contribuindo para a melhoria das condições de vida.

O profissional formado pelo Curso de Design da FAU USP deverá ter visão sistêmica de projeto e capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando, de forma adequada e eficiente, técnicas e processos de criação. Para tanto, deverá ter domínio sobre as diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto.

Deverá ter capacidade para utilizar linguagem própria e apropriada, expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de representação e reprodução visual.

O designer formado pela FAU USP deverá ter capacidade para interpretar as necessidades sociais e culturais da sociedade, e, por meio do projeto, viabilizar as soluções aos problemas demandados. Para isso, deve considerar as potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas disponíveis (pequena, média ou grande seriação), os interesses da sociedade, e ter conhecimentos de gerência de produção, qualidade, produtividade, custos e gestão de recursos humanos.

Deverá também ser corresponsável pelo bom desempenho técnico e cultural desses produtos, tendo em vista sua durabilidade e eficácia no uso. Para auxiliar a refletir sobre o papel social de sua profissão, este profissional deverá ter visão histórica, política, ética e prospectiva da área do design.

Considerando que a integração com o campo da arquitetura e do urbanismo é uma característica que diferencia o Curso de Design da FAU USP, e que esta é uma vocação da instituição, o profissional formado por este curso deverá ter competência também para o design no espaço construído, ou seja, para desenvolver o design visual, de produtos, de serviços e de sistemas em sua relação com o ambiente arquitetônico e urbano. O designer egresso da FAU USP deverá ter habilidade para trabalho em grupo, pois sua atividade é complementar a uma série de outras especialidades que também participam da geração dos novos projetos nos campos do design visual, de produtos, de serviços e de sistemas.

Deverá, portanto, ter capacidade para interagir com profissionais e especialistas de diversas áreas às quais o projeto estiver vinculado.

Deverá ter capacidade de diálogo com a classe empresarial e compreensão das realidades de mercado local e global.

A necessária resposta social a ser dada pelo Bacharel em Design formado pela USP deverá aliar a eficácia de sua ação nas prioridades do desenvolvimento produtivo, tecnológico e humano com a atuação nos processos de inovação social e do conhecimento.

3. Ingresso

Formas de ingresso: vestibular (FUVEST) e SISU

Número de vagas: 40 vagas, 12 reservadas para ingressantes SISU

Turnos de funcionamento: Noturno

Horário: segunda a sexta-feira, das 18h50min às 22h30min

Regime de matrícula: Semestral, com oferecimento de disciplinas obrigatórias e optativas definidas por semestre ideal, conforme matriz curricular descrita no tópico 4.1.

4. Estrutura curricular do curso

O curso de Design da USP será organizado em torno dos seguintes conteúdos curriculares gerais:

I – Conteúdos Básicos: estudo da história e das teorias do design em seus contextos sociológicos, antropológicos, econômicos, psicológicos e artísticos; estudo de métodos e técnicas de projeto; meios de representação, comunicação e informação; estudos das relações entre o resultado da produção do design, o usuário e o meio ambiente; estudos de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado;

II – Conteúdos Específicos: estudos que envolvam o design visual, de produtos, de serviços e de sistemas em suas diferentes possibilidades de atuação.

III – Conteúdos Teórico-Práticos: de acordo com o perfil desejado pelo formando, domínios que integram a abordagem teórica e a prática profissional, inclusive com a execução de atividades complementares específicas.

A estrutura curricular promoverá a integração interdisciplinar e interunidades, a integração pedagógica horizontal e vertical no curso e a otimização de conhecimentos entre os estudantes.

Em seu desenho geral (quadro 1), a estrutura curricular apresenta, nos quatro primeiros semestres (1º e 2º ano), as fundamentações teóricas e práticas que buscam a formação de repertório e vocabulário próprios, e o domínio da representação técnica. Os quatro semestres seguintes (2º e 3º ano) compreendem o núcleo profissional do curso e dois últimos semestres, o encerramento.

Quadro 1. Desenho geral da estrutura curricular do curso de design

1º ano	1º e 2º semestre	Fundamentos	Propedêutico
2º ano	3º e 4º semestre		Transição
3º ano	5º e 6º semestre	Núcleo Profissional	
4º ano	7º e 8º semestre		
5º ano	9º e 10º semestre	Fechamento / Conclusão	

No primeiro biênio, o aluno entra em contato com a contextualização técnica e tecnológica, histórica, estética e cultural, além de realizar exercícios de experimentação e sensibilização a linguagens visuais. Os dois primeiros semestres possuem caráter propedêutico, preparando as bases para processos pedagógicos posteriores. O terceiro e o quarto semestres possuem caráter de transição, em que ocorrem as primeiras experiências em projetos, em sintonia com conteúdos teóricos tratados. As disciplinas introdutórias em design visual, design de produto e design de serviços abordam temáticas de projetos consideradas clássicas e essenciais, tais como projetos de identidade, sinalização e o desenvolvimento de produtos de baixa complexidade que impliquem, por exemplo, ergonomia de manejo fino.

Os quatro semestres seguintes (do 5º ao 8º semestre) são considerados o núcleo profissional do curso. Neles, ocorre considerável aumento de complexidade nos conteúdos estudados, nas temáticas e problemas propostos, buscando-se, sempre que possível, conexões entre experiências vivenciadas em projeto com o aporte histórico, cultural, técnico e tecnológico. São adotados parâmetros de projeto a partir do estudo, do conhecimento e da compreensão

do usuário e sua interface com objetos, produtos, serviços, mensagens, artefatos gráficos e sistemas de informação, considerando-se as perspectivas dos usuários, as tradições culturais, a produção contemporânea e prospectiva do design.

O nono e o décimo semestres (5º ano) são considerados o fechamento do ciclo de formação em design, em que o aluno desenvolve seu trabalho de conclusão de curso, ao longo do ano. No décimo semestre do Curso, também é computada a carga horária relativa às chamadas Atividades Complementares em Design.

O Curso de Design apresenta 70% de disciplinas obrigatórias oferecidas pelos três departamentos da FAU (AUP - Departamento de Projeto, AUH – Departamento de História da Arquitetura e Estética do Projeto, e AUT – Departamento de Tecnologia da Arquitetura) e pelas unidades parceiras EP USP (PCS – Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais e PRO – Engenharia de Produção da Escola Politécnica da USP), ECA USP (CCA – Departamento de Comunicações e Artes, CTR – Departamento de Cinema, Rádio e Televisão e CRP – Relações Públicas, Propaganda e Turismo da Escola de Comunicações e Artes da USP) e FEA (EAD – Departamento de Administração da Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade da USP). Cerca de 50% de carga horária e 50% de disciplinas oferecidas estão relacionadas ao desenvolvimento de projetos em design, distribuídas em disciplinas obrigatórias e optativas.

As disciplinas optativas eletivas propostas pelo curso devem considerar a articulação necessária entre os saberes gerais e os específicos para a futura prática profissional do aluno, expressando a flexibilidade oferecida pelos eixos formativos e o contexto sociocultural e produtivo regional, nacional e internacional. O oferecimento de disciplinas optativas ocorre de maneira crescente, do terceiro ao quinto ano. As disciplinas optativas ocupam cerca de 30% da carga horária total do curso. Para sua formação, o aluno deve cumprir no total 3840 horas, sendo 2640 referentes a carga horária de aulas presenciais e que estão distribuídas entre obrigatórias e optativas, conforme demonstrado no quadro 2.

Quadro 2. Carga horária do curso

Disciplinas	Quantidade	CA: crédito-aula 1 crédito equivale a 15 horas-aula		CT: crédito-trabalho 1 crédito equivale a 30 horas-aula		CH: carga-horária total (CA x 15) + (CT x 30)	
		Nº de créditos	CA Horas-aula	Nº de créditos	CT Horas-aula	CH Carga horária total	
Obrigatórias	55	124	1860	32	960	2820	
Optativas de Projeto	MOP	6	24	360	6	180	540
	MIP	2	8	120	2	60	180
<i>Total MOP + MIP</i>	<i>8</i>	<i>32</i>	<i>480</i>	<i>8</i>	<i>240</i>	<i>720</i>	
Optativas eletivas	do Curso	3 a 5	12 a 20	180 a 300	0	0	180
	Livres	0 a 4	0 a 8	0 a 120	0	0	120
<i>Total optativas eletivas</i>	<i>3 a 5</i>	<i>20</i>	<i>300</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>300</i>	
Total	66 a 68	176	2640	40	1200	3840	

As disciplinas optativas eletivas propostas pelo curso caracterizam-se por configurarem duas modalidades distintas:

- disciplinas modulares de projeto (MOP – Módulo Optativo de Projeto e MIP – Módulo Interdepartamental de Projeto) oferecidas a partir do 5º semestre e
- demais disciplinas eletivas, oferecidas a partir do 6º semestre.

Nesta estrutura curricular, algumas disciplinas poderão ser cursadas em outras unidades da USP (optativas livres). O aluno poderá obter o limite máximo de 8 créditos-aula em optativas livres, correspondentes, por exemplo, a duas disciplinas de 4 créditos. O aluno deverá obter, no total, ao menos 20 créditos-aula em disciplinas eletivas do Curso e livres. A distribuição de disciplinas obrigatórias e optativas no Curso pode ser verificada no quadro 3.

Quadro3. Estrutura curricular: exemplo de distribuição semanal de disciplinas obrigatórias e optativas.

		2ª	3ª	4ª	5ª	6ª
1º Ano	1º Sem.	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória
	2º Sem.	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória
2º Ano	3º Sem.	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória
	4º Sem.	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória	Obrigatória
3º Ano	5º Sem.	2 x Optativas eletivas MIP/MOP	Obrigatória	2 x Optativas eletivas MIP/MOP	Obrigatória	Obrigatória
	6º Sem.	2 x Optativas eletivas MIP/MOP	Obrigatória	2 x Optativas eletivas MIP/MOP	Obrigatória	Optativa Eletiva do curso
4º Ano	7º Sem.	2 x Optativas eletivas MIP/MOP	Obrigatória	2 x Optativas eletivas MIP/MOP	Obrigatória	Optativa Eletiva do curso
	8º Sem.	2 x Optativas eletivas MIP/MOP	Obrigatória	2 x Optativas eletivas MIP/MOP	Obrigatória	Optativa Eletiva do curso ou optativa LIVRE
5º Ano	9º Sem.	TCCII	Optativa Eletiva do curso	Optativa Eletiva do curso ou optativa LIVRE		
	10º Sem.	TCCII	Atividades complementares em design			

As disciplinas eletivas modulares MOP (Módulo Optativo de Projeto) e MIP (Módulo Interdepartamental de Projeto) são disciplinas práticas oferecidas semestralmente e envolvem desenvolvimento de projeto em design.

As disciplinas MOP são oferecidas pelo departamento de projeto (AUP), sob a responsabilidade de professores dos grupos de disciplina de programação visual e de desenho industrial (GDPV e GDDI), mas podem contar com a colaboração de professores dos demais grupos de disciplinas do Departamento de Projeto (GDPR, GDPL e GDPA). Algumas delas

caracterizam-se por focarem em conhecimentos e competências do design visual e são ministradas por professores do GDPV, enquanto outras enfatizam os saberes e habilidades do design de produto e são ministradas por professores do GDDI. Existem ainda outras disciplinas que reúnem os conhecimentos destas duas grandes áreas do campo em projetos integrados e coesos e são ministradas por professores dos dois grupos de disciplinas, GDPV e GDDI. Para sua formação, o aluno deve cursar ao menos seis MOPs (Módulos Optativos de Projeto), obtendo 540 créditos de carga horária total, conforme apresentado no quadro 2.

Com a finalidade de garantir a formação generalista do Bacharel em Design pela FAUUSP, sem definição de habilitações específicas, considera-se que, apesar das disciplinas MOP serem optativas, o aluno precisa cumprir ao menos uma disciplina cuja ênfase esteja na programação visual (oferecida pelo AUP GDPV) e uma no desenho industrial (oferecida pelo AUP GDDI). É possível, porém, cursar uma disciplina que contemple as duas áreas de conhecimento oferecida em conjunto por professores do GDDI e GDPV, em substituição a uma ou outra mais específica.

As disciplinas MIP são interdepartamentais e/ou interunidades. São disciplinas de projeto oferecidas por professores do Departamento de Projeto (AUP: GDDI, GDPV) em conjunto, seja com professores dos departamentos de história ou tecnologia da FAU (AUT ou AUH), seja com professores das unidades parceiras (EP USP, ECA USP, FEA USP). São disciplinas que privilegiam a interdisciplinaridade no desenvolvimento de projetos, por considerar a contribuição de professores e profissionais com perfis distintos enriquecedora para o ensino de projeto em design. Para sua formação, o aluno deve cursar ao menos dois MIPs (Módulos Interdepartamentais de Projeto), obtendo 180 créditos de carga horária total.

As disciplinas modulares de projeto, MOPs e MIPs, são ministradas condensadas no bimestre, ocupando dois dias da semana, com a finalidade de concentrar as atividades de projeto em sete ou oito semanas, impondo ritmo de trabalho intenso na criação, desenvolvimento e comunicação de resultados. Além da concentração de energia no desenvolvimento de projeto em menor tempo, esta forma de ministrar aulas evita que o aluno desenvolva dois projetos concomitantes ao longo do semestre, sobrecarregando-o com muitas atividades e entregas ao final do período.

Por serem modulares e oferecidas a partir do 5º semestre, alunos de diferentes turmas poderão cursá-las ao mesmo tempo, o que favorece a troca de experiências, habilidades e conhecimentos, entre eles no enfrentamento de trabalhos conjuntos ou individuais. Para atingir este objetivo, todas as disciplinas modulares de projeto, sejam MOPs ou MIPs serão oferecidas sempre nos mesmos dias da semana, não consecutivos (Quadro 3), a fim de permitir a escolha de duas delas por semestre, por parte dos alunos.

Para que haja oferta de disciplinas modulares de projeto (MOPs e MIPs) em número suficiente e dar possibilidade de escolha ao aluno, deverão ser oferecidas, por bimestre, cerca de 4 disciplinas modulares, ou 8 por semestre, sendo ao menos uma delas uma MIP.

Para garantir maior oferta de disciplinas, as MOPs serão oferecidas, preferivelmente, por um professor em turmas menores, com cerca de vinte alunos. Disciplinas modulares de projeto ministradas por dois professores, como no caso das MIPs, poderão contemplar 40 alunos.

O número de vagas para alunos a serem oferecidas, por bimestre, nas MIPs e MOPs, deverá ser de no mínimo 80, correspondendo a 2 turmas inteiras.

As demais disciplinas eletivas do curso são disciplinas semestrais regulares e podem contemplar tanto conteúdos teóricos que abarcam leituras, reflexões, debates e produção de textos, quanto atividades práticas caracterizadas pela realização de exercícios e experimentos. São oferecidas a partir do sexto semestre pelos três departamentos da FAU USP (AUH, AUP e AUT) e pelas unidades parceiras, EP USP (PCS, PRO), ECA USP (CCA, CTR e CRP) e FEA USP (EAD). O aluno deverá cumprir no mínimo 12 créditos-aula em disciplinas eletivas do Curso e no total, deverá cumprir ao menos 20 créditos aula em disciplinas eletivas do Curso e livres.

O quinto ano corresponde à finalização do curso, e abrange o desenvolvimento dos trabalhos de conclusão de curso (TCC I e TCC II) além da computação de carga horária pela realização de atividades complementares.

O TCC deve refletir conhecimentos adquiridos pelo aluno ao longo do curso e pode ser de natureza prática (projeto) ou teórica. O tema deverá ser escolhido pelo aluno e se refere a alguma das áreas do campo do design abrangidas pelo Curso. O orientador é um professor do Curso de Design da FAU USP. A câmara do TCC (CaTCC) estabelece as diretrizes formais de organização prática que deverão ser respeitadas por professores e alunos. São atribuídos

As chamadas Atividades Complementares são parte integrante da formação do aluno e se darão conforme previsto nas diretrizes curriculares do MEC em seu art. 8º, sendo desenvolvidas dentro do prazo de conclusão do Curso.

As Atividades Complementares visam a garantir a interação teoria-prática, contemplando as especificidades do curso, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades e competências inerentes ao exercício das atividades profissionais em design. Elas não têm finalidade de suprir conteúdos curriculares, nem a de envolver atividades teóricas ou práticas integrantes dos planos de ensino de disciplinas.

4.1. Matriz curricular do curso

1º Ano	1º Sem.	Linguagens visuais	História da arte, arquitetura, e de suas técnicas	Fundamentos do Projeto: Experimentação e Materialidade	Tipografia	Materiais e processos de produção I
	2º Sem.	Modelos e protótipos em Design	Fundamentos Sociais do Design História do Design I	Estratégias Analógicas de Projeto	Laboratório da imagem	Técnicas de visualização e representação I Materiais e processos de produção II Técnicas de visualização e representação II
2º Ano	3º Sem.	Introdução ao projeto visual	Consumo na contemporaneidade	Introdução ao Design de serviços	Introdução ao projeto de produto	Metodologia de projeto em Design
	4º Sem.		História do Design II			
		Produção gráfica	Projeto integrado	História do Design III		
3º Ano	5º Sem.	2 x Optativas eletivas de projeto MIP/MOP (1 por bimestre)	História do Design IV	2 x Optativas eletivas de projeto MIP/MOP (1 por bimestre)	Gestão de marcas	Design, ambiente e sustentabilidade
	6º sem.		Ergonomia II		Computação Interativa	Teorias do Signo
		2 x Optativas eletivas de projeto MIP/MOP (1 por bimestre)	Cultura urbana na contemporaneidade	2 x Optativas eletivas de projeto MIP/MOP (1 por bimestre)	Meios e métodos de produção	Optativa eletiva 4 créditos ou 2 x Optativas eletivas 2 créditos
4º Ano	7º Sem.	2 x Optativas eletivas de projeto MIP/MOP (1 por bimestre)	Optativa eletiva 4 créditos ou 2 x Optativas eletivas 2 créditos	2 x Optativas eletivas de projeto MIP/MOP (1 por bimestre)	Design para a comunicação	Viabilidade e gestão de projetos em Design
	8º Sem.		Legislação, normas e ética profissional			2 x Optativas eletivas de projeto MIP/MOP (1 por bimestre)
		2 x Optativas eletivas de projeto MIP/MOP (1 por bimestre)	Textos comunicacionais		Optativa eletiva / LIVRE de 4 créditos ou 2 x Optativas eletivas/ LIVRE 2 créditos	Práticas audiovisuais
5º Ano	9º Sem.	TCCII	Optativa eletiva 4 créditos ou 2 x Optativas eletivas 2 créditos	Optativa eletiva / LIVRE de 4 créditos ou 2 x optativas eletivas/ LIVRE 2 créditos		
	10º Sem.	TCCII	Atividades complementares em design			

Optativas eletivas do curso

AUT + AUH	História da tecnologia séculos XVII ao XXI
AUH	Estudos dirigidos em história, crítica e projeto de Design
AUP	Processos de criação e Design visual
AUP	Teoria do Design
AUP	Crítica do Design
AUP	Design de tipos
AUT	Usabilidade e desempenho
AUT	Design, cultura e materialidade
AUT	Desenho paramétrico e fabricação digital
EP PCS	Tecnologia da computação gráfica
EP PCS	Design e programação de games
ECA CTR	Teoria e análise das mídias audiovisuais

Optativas modulares de projeto (MIP e MOP)

MOPs – Módulos optativos de projeto

MIP s– Módulos Interdepartamentais de projeto

AUP	MOP: Design para mobilidade e transporte	AUP + AUT	MIP: Design, materiais e produção
AUP	MOP: Humor no design	AUP + AUH	MIP: Design, história e memória
AUP	MOP: Design para usuários específicos	AUP + CTR	MIP: Animação e artes do vídeo
AUP	MOP: Laboratório do futuro	AUP + PCS	MIP: Design para ambientes digitais
AUP	MOP: Design e biomimética		
AUP	MOP: Design para o Lazer		
AUP	MOP: Design, espaço e ambientação		
AUP	MOP: Design de unidades, famílias e sistemas		
AUP	MOP: Design para saúde e bem-estar		
AUP	MOP: Design experimental		
AUP	MOP: Design da informação		
AUP	MOP: Design editorial		
AUP	MOP: Livro e narrativas visuais		

4.2. Detalhamento da grade curricular

O quadro a seguir apresenta o detalhamento da grade curricular do curso, com indicação de pré-requisitos e carga-horária, considerando:

CA – Credito Aula: 1 crédito equivale a 15 horas/aula

CT – Crédito Trabalho: 1 crédito equivale a 30 horas/ aula

CH – Carga Horária Total: (CA x 15) + (CT x 30)

Quadro 4 - Grade curricular para o curso de graduação, com pré-requisitos e carga-horária.

1º Período Ideal		Pré-requisitos		CA	CT	CH
AUH	História da arte, arquitetura, e de suas técnicas		-	4	0	60
AUP	Fundamentos do Projeto: Experimentação e Materialidade		-	4	1	90
AUP2318	Linguagens visuais		-	4	1	90
AUP2320	Tipografia		-	4	1	90
AUT2518	Materiais e processos de produção I		-	2	1	60
AUT	Técnicas de visualização e representação I		-	2	1	60
<i>6 disciplinas</i>				300	150	450

2º Período Ideal		Pré-requisitos		CA	CT	CH
AUH2502	Fundamentos Sociais do Design		-	2	0	30
AUH2806	História do Design I		-	2	0	30
AUP	Estratégias Analógicas de Projeto	AUP	Fundamentos do Projeto: Experimentação e Materialidade	4	1	90
AUP	Laboratório da imagem	AUP2318	Linguagens visuais	4	1	90
AUP	Modelos e protótipos em Design		-	4	1	90
AUT2520	Materiais e processos de produção II		-	2	1	60
AUT	Técnicas de visualização e representação II		-	2	1	60
<i>7 disciplinas</i>				300	150	450

3º Período Ideal		Pré-requisitos		CA	CT	CH
AUH2808	História do Design II		-	2	0	30
AUP	Introdução ao Design de serviços		-	4	1	90
AUP	Introdução ao projeto de produto	AUP	Modelos e protótipos em Design	4	1	90
		AUP	Estratégias Analógicas de Projeto			
AUP	Introdução ao projeto visual	AUP2320	Tipografia	4	1	90
		AUP	Laboratório da imagem			
AUP	Metodologia de projeto em Design		-	4	0	60
EAD0788	Consumo na contemporaneidade		-	2	0	30
<i>6 disciplinas</i>				300	90	390

4º Período Ideal		Pré-requisitos		CA	CT	CH
AUH2810	História do Design III		-	2	0	30
AUP	Produção gráfica		-	4	1	90
AUP	Projeto integrado	AUP	Introdução ao Design de serviços	8	2	180
		AUP	Introdução ao projeto de produto			
		AUP	Introdução ao projeto visual			
PCS	Linguagem computacional		-	4	0	60
PRO2315	Ergonomia I		-	2	0	30
<i>5 disciplinas</i>				300	90	390

5º Período Ideal		Pré-requisitos		CA	CT	CH
AUH2812	História do Design IV		-	2	0	30
AUT2512	Design, ambiente e sustentabilidade		-	2	0	30
CCA0314	Teorias do Signo		-	2	0	30
EAD0789	Gestão de marcas		-	2	0	30
PCS	Computação Interativa	PCS	Linguagem computacional	2	0	30
PRO2317	Ergonomia II	PRO2315	Ergonomia I	2	0	30
2 x Optativas eletivas MIP/MOP		AUP	Metodologia de projeto em Design	4	1	90
		AUP	Projeto integrado	4	1	90
<i>8 disciplinas</i>				300	60	360

6º Período Ideal		Pré-requisitos		CA	CT	CH
AUH	Cultura urbana na contemporaneidade		-	4	0	60
PRO	Meios e métodos de produção		-	4	0	60
2 x Optativas eletivas MIP/MOP		AUP	Metodologia de projeto em Design	4	1	90
		AUP	Projeto integrado	4	1	90
Optativa Eletiva ou				4	0	60
2 x Optativas eletivas				2	0	30
5 ou 6 disciplinas				300	60	360

7º Período Ideal		Pré-requisitos		CA	CT	CH
CRP0465	Design para a comunicação		-	4	0	60
PRO	Inovação e empreendedorismo		-	2	0	30
PRO	Viabilidade e gestão de projetos em Design		-	2	0	30
2 x Optativas eletivas MIP/MOP		AUP	Metodologia de projeto em Design	4	1	90
		AUP	Projeto integrado	4	1	90
Optativa Eletiva ou				4	0	60
2 x Optativas eletivas				2	0	30
6 ou 7 disciplinas				300	60	360

8º Período Ideal		Pré-requisitos		CA	CT	CH
AUT2514	Legislação, normas e ética profissional		-	2	0	30
CCA0313	Textos comunicacionais		-	2	0	30
CTR0801	Práticas audiovisuais		-	4	1	90
2 x Optativas eletivas MIP/MOP		AUP	Metodologia de projeto em Design	4	1	90
		AUP	Projeto integrado	4	1	90
Optativa Eletiva ou				4	0	60
2 x Optativas eletivas ou				2	0	30
Optativa LIVRE ou				4	0	60
2 x Optativas LIVRES				2	0	30
6 ou 7 disciplinas				300	90	390

9º Período Ideal		Pré-requisitos		CA	CT	CH
1610042	Trabalho de Conclusão do Curso I	AUH	História da arte, arquitetura e de suas técnicas	4	6	240
		AUT2502	Técnicas de visualização e representação I			
		AUT2518	Materiais e processos de produção I			
		AUH2806	História do design I			
		AUH2502	Fundamentos sociais do design			
		AUT2508	Técnicas de visualização e representação II			
		AUT2520	Materiais e processos de produção II			
		AUH2808	História do design II			
		EAD0788	Consumo na contemporaneidade			
		AUP	Produção gráfica			
		PCS	Linguagem computacional			
		AUH2810	História do design III			
		PRO2315	Ergonomia I			
		CCA0313	Textos comunicacionais			
		AUP	5 MOPs			
Interdepartamental ou interunidades	1 MIP					
	Optativa Eletiva ou			4	0	60
	2 x Optativas eletivas			2	0	30
	Optativa LIVRE ou			4	0	60
	2 x Optativas Livres			2	0	30
2 disciplinas + TCC I				180	180	360

10º Período Ideal		Pré-requisitos		CA	CT	CH
1610044	Trabalho de Conclusão de Curso II	1610042	Trabalho de Conclusão do Curso I	4	6	240
1601150	Atividades Complementares em Design			0	0	0
TCC II				60	180	240

MIP (optativas semestrais condensadas em 1 bimestre)		Pré-requisitos		CA	CT	CH
interdepartamental	MIP: Design, materiais e produção	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
interdepartamental	MIP: Design, história e memória	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
interunidades	MIP: Animação e artes do vídeo	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
interunidades	MIP: Design para ambientes digitais	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90

MOP (optativas semestrais condensadas em 1 bimestre)		Pré-requisitos		CA	CT	CH
AUP	MOP: Design de unidades, famílias e sistemas	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Design experimental	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Design para mobilidade e transporte	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Design da informação	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Design editorial	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Design para saúde e bem-estar	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Design, espaço e ambientação	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Design para usuários específicos	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Humor no Design	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Livro e narrativas visuais	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Design do futuro	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Design e biomimética	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90
AUP	MOP: Design para o lazer	AUP AUP	Metodologia de projeto em Design Projeto integrado	4	1	90

Optativas eletivas		Pré-requisitos		CA	CT	CH
interdepartamental	História da tecnologia séculos XVII ao XXI		-	2	0	30
AUH	Estudos dirigidos em história, crítica e projeto de Design		-	4	0	60
AUP2305	Processos de criação e Design visual		-	4	1	60
AUP2409	Teoria do Design		-	4	0	60
AUP2401	Crítica do Design		-	4	0	60
AUP2303	Design de tipos	AUP2320	Tipografia	4	0	60
AUT2506	Usabilidade e desempenho		-	2	0	30
AUT	Design, cultura e materialidade		-	4	0	60
AUT2501	Desenho paramétrico e fabricação digital		-	4	0	60
PCS2520	Tecnologia da computação gráfica		-	4	0	60
PCS2530	Design e programação de games		-	4	0	60
CTR0800	Teoria e análise das mídias audiovisuais		-	2	0	30

5. Ementas das disciplinas

5.1. Disciplina obrigatórias

1º semestre	AUH	História da arte, da arquitetura, e suas técnicas
	AUP	Fundamentos do Projeto: Experimentação e Materialidade
	AUP2318	Linguagens visuais
	AUP2320	Tipografia
	AUT2518	Materiais e processos de produção I
	AUT	Técnicas de visualização e representação I
2º semestre	AUH2502	Fundamentos Sociais do Design
	AUH2806	História do Design I
	AUP	Estratégias Analógicas de Projeto
	AUP	Laboratório da imagem
	AUP	Modelos e protótipos em Design
	AUT2520	Materiais e processos de produção II
	AUT	Técnicas de visualização e representação II
3º semestre	AUH2808	História do Design II
	AUP	Introdução ao Design de serviços
	AUP	Introdução ao projeto de produto
	AUP	Introdução ao projeto visual
	AUP	Metodologia de projeto em Design
	EAD	Consumo na contemporaneidade
4º semestre	AUH2810	História do Design III
	AUP	Produção gráfica
	AUP	Projeto integrado
	PCS	Linguagem computacional
	PRO2315	Ergonomia I
5º semestre	AUH2812	História do Design IV
	AUT2512	Design, ambiente e sustentabilidade
	CCA0314	Teorias do Signo
	EAD	Gestão de marcas
	PCS	Computação Interativa
	PRO2317	Ergonomia II
6º semestre	AUH	Cultura urbana na contemporaneidade
	PRO	Meios e métodos de produção
7º semestre	CRP	Design para a comunicação
	PRO	Inovação e empreendedorismo
	PRO	Viabilidade e gestão de projetos em Design
8º semestre	AUT2514	Legislação, normas e ética profissional
	CCA0313	Textos comunicacionais
	CTR	Práticas audiovisuais
9º semestre	1610042	Trabalho de Conclusão de Curso I
10º semestre	1610044	Trabalho de Conclusão de Curso II
	161150	Atividades complementares em design

Título da disciplina	<i>História da Arte, Arquitetura e de suas Técnicas</i>		
Título em inglês	<i>History of Art, Architecture and its Techniques</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	1
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	0	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUH2802 – Introdução à Arte e Arquitetura I AUH2804 – Introdução à Arte e Arquitetura II	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUH	919922 – Guilherme Teixeira Wisnik	

Objetivos
Panorama da produção artística dos séculos 19 ao 21. A arte como produto do entrelaçamento entre noções estéticas, pesquisas de materiais e abordagens de tecnologias, desde a Revolução Industrial até as redes digitais. Arte e tecnologia como um binômio indissociável. Arte e a arquitetura como fenômenos pertencentes ao campo da linguagem, e como formas que compreendem explicações tanto no campo da história da arte e da arquitetura (estética), como no âmbito da sociedade da qual fazem parte.
Programa Resumido
- A eclosão da modernidade - Vanguarda e modernismos - Crise e crítica pós-moderna - Mundo contemporâneo, virtualização
Programa
- Clássico e Romântico - Arte e produção industrial: Movimento Arts & Crafts e Art Nouveau - Impressionismo e Expressionismo - O Fauvismo e o Cubismo - Futurismo, Construtivismo Russo e Neoplasticismo - Dadaísmo e Surrealismo - Bauhaus e L'Esprit Nouveau (Depois do Cubismo) - Arte e arquitetura construtivas no Brasil: Brasília e o Concretismo - Arte no pós-Segunda Guerra Mundial: Expressionismo Abstrato, Informalismo - O Neo-Dadaísmo e a ruptura do formalismo moderno - A volta à figuração: Pop Art e Novo Realismo - Introdução ao Pós-modernismo: Aprendendo com Las Vegas - A heterogeneidade do Pós-modernismo: populismo, contextualismo, historicismo - Minimalismo e Land Art - Tropicalismos e as novas "Eztetykas" - Tecnofagias: da "estética da fome" às estéticas dos bancos de dados - Arte em rede: da participação ao hacktivismismo

Avaliação / Método
A avaliação será feita através de duas provas dissertativas concebidas a partir de temas extraídos do conteúdo da disciplina. A primeira prova (intermediária) corresponderá a 40% da média final, e a segunda prova (final) a 60% da média final.
Avaliação / Critério
Tendo em vista estas expectativas, a atribuição de notas parciais e médias finais poderá ser interpretada da seguinte forma: - abaixo de 50% da nota máxima: Resultados apresentados demonstram a falta de compreensão de um ou mais aspectos fundamentais - 50% da nota máxima: Resultados apresentados atingem o objetivo esperado, demonstrando compreensão básica do tema tratado, mas podem ser aprimorados em vários aspectos - 60% a 90% da nota máxima: Resultados superam, qualitativamente os objetivos mínimos esperados, mas podem ser aprimorados em alguns aspectos específicos - 100% da nota máxima: Trabalho de destaque
Avaliação / Norma de Recuperação
Haverá a possibilidade de recuperação através da realização de prova específica, após o término do curso, de acordo com calendário definido pela USP e pela FAU. A recuperação será possível apenas para alunos com nota entre 3 e 5, e que não estejam reprovados por falta. Média de recuperação = ((média anterior) + (nota dos trabalhos reapresentados)) / 2
Bibliografia
<p>Bibliografia Básica</p> <p>ARGAN, G. C. Arte moderna. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.</p> <p>COHEN, Jean-Louis. O futuro da arquitetura desde 1889. São Paulo: Cosac Naify, 2013.</p> <p>HOBSBAWM, E. Era dos extremos: o breve século XX – 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.</p> <p>Bibliografia complementar</p> <p>ARGAN, G. C. Projeto e destino. São Paulo: Ática, 2001.</p> <p>ARGAN, G. C. Walter Gropius e a Bauhaus. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005.</p> <p>AZEVEDO, R. M. “As vanguardas”. In Metrópole: abstração. São Paulo: Perspectiva, 2005.</p> <p>BAUDELAIRE, C. O spleen de Paris. Rio de Janeiro: Imago, 1995.</p> <p>BEIGUELMAN, Giselle. “Arte pós-virtual”. In Pessao, F. (org.). Cyber-Arte-Cultura – 8o Seminários Internacionais Vale. Vitória: Museu Vale, 2013.</p> <p>BENJAMIN, W. “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”. In: Magia e técnica, arte e política – Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985.</p> <p>BERMAN, M. Tudo que é sólido desmancha no ar. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.</p> <p>BRETTON, A. Manifiestos del surrealismo. Madrid: Guadarrama, 1974.</p> <p>BÜRGER, P. Teoria da vanguarda. São Paulo: Cosac Naify, 2008.</p> <p>CABANNE, P. Marcel Duchamp – o engenheiro do tempo perdido. São Paulo: Perspectiva, 1987.</p> <p>CHIPP, H. B. Teorias da arte moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1988.</p> <p>CLARK, T. J. A pintura da vida moderna. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.</p> <p>COLQUHOUN, A. La arquitectura moderna: una história desapasionada. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.</p> <p>FER, B. [et al]. Realismo, racionalismo, surrealismo – a arte no entre-guerras. São Paulo: Cosac Naify, 1998.</p> <p>FOSTER, H... [et alii]. Art since 1900. New York: Thames and Hudson, 2004.</p> <p>FRANSCINA, F... [et alii]. Modernidade e modernismo. São Paulo: Cosac Naify, 1998.</p> <p>GAY, P. Modernismo: o fascínio da heresia – de Baudelaire a Beckett e mais um pouco. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.</p> <p>GROPIUS, W. Bauhaus: novarquitectura. São Paulo: Perspectiva, 1977.</p> <p>HARRISON, C... [et alii]. Primitivismo, Cubismo, Abstração. São Paulo: Cosac Naify, 1998.</p> <p>KRAUSS, R. Caminhos da escultura moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p> <p>MACHADO, A. A ilusão especular: introdução à fotografia. São Paulo: Brasiliense, 1984.</p>

MARGOLIN, V. **The struggle for utopia**. Chicago: The University of Chicago Press, 1997.
MICHELI, M. **As vanguardas artísticas**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
MONDRIAN, P. **Neoplasticismo na pintura e na arquitetura**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
OZENFANT e LE CORBUSIER. **Depois do cubismo**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
PEVSNER, N. **Origens da arquitetura moderna e do design**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
PEVSNER, N. **Os pioneiros do desenho moderno**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
RICKEY, G. **Construtivismo – origens e evolução**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
RICHTER, H. **Dada: arte e antiarte**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.
SCHAPIRO, M. **Impressionismo**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
SCULLY JR., V. **Arquitetura moderna: a arquitetura da democracia**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
SYPHER, W. **Do rococó ao cubismo**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
WINGLER, H. **La Bauhaus**. Barcelona: Gustavo Gili, 1975.

Título da disciplina	Fundamentos do projeto: experimentação e materialidade		
Título em inglês	<i>Fundamentals of Project: experimentation and materiality</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	1
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUP2402 - Projeto de produto I - Habitação	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (gddi)	1549911 – Myrna de Arruda Nascimento 2085253 - Giorgio Giorgi Jr	

Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> - Introduzir os estudantes no campo de conhecimento do design de produto, abordando preliminarmente seus principais aspectos teóricos e práticos. - Introduzir a prática do projeto em design do produto, visando a compreensão das condicionantes de forma, função e uso, e das relações entre materiais e processos de produção. - Estimular o desenvolvimento de idéias e descobertas durante a elaboração de um raciocínio projetual. - Propiciar ao aluno experiências com materialidades e procedimentos de experimentação diversos. - Levar o aluno a compreender que a experiência realizada sistematiza conhecimentos.
Programa Resumido
<ul style="list-style-type: none"> - A presença do design em múltiplas esferas da vida e da cultura contemporâneas. - As especificidades do design de produtos industriais. - Desenvolvimento de exercícios introdutórios à atividade de projeto em consonância com aspectos do conhecimento introduzido.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - Identificação e análise da presença do design em múltiplas esferas da vida e da cultura contemporâneas. - Identificação e análise das especificidades do produto industrial em relação ao objeto artesanal: paradigmas da Revolução Industrial em suas fases mecânica e eletroeletrônica. - Desenvolvimento de exercícios de projeto de baixa complexidade, a partir de múltiplos suportes: <ul style="list-style-type: none"> - Exercício 1: Estruturação do volume a partir de material plano (Experimentações tridimensionais explorando a relação Corpo X Materialidade X Espacialidade); - Exercício 2: Estruturação do volume em movimento a partir de materiais lineares e planos (Experimentação do movimento em estruturas cinéticas explorando a relação Percepção e Sensação X Objeto e Materialidade X Movimento e Espacialidade). - Desenvolvimento de sistemas de representação (produção em escala real, caderno contendo especificações da proposta, dos módulos compositivos do exercício 1 e sua respectiva montagem). - Desenvolvimento de sistema de representação do exercício 2 (registro da estrutura cinética em movimento, documentação fotográfica e gravação em DVD, apresentado acondicionado em um suporte relacionado ao conceito do produto desenvolvido).

Avaliação / Método
Participação nas aulas, nos atendimentos (desenvolvimento) e resultado dos exercícios realizados.
Avaliação / Critério
Adequação à proposta. - Pertinência e originalidade. - Grau de definição (precisão e acabamento) do resultado
Avaliação / Norma de Recuperação
Reapresentação e nova avaliação do exercício cujo resultado foi considerado insatisfatório.
Bibliografia
<p>Bibliografia Básica</p> <p>ELAM, Kimberly. <i>Geometry of design: studies in proportion and composition</i>. New York: Princeton Architectural Press, 2001.</p> <p>MARCOLLI, Attilio. <i>Teoria del campo 1 e 2</i>. Firenze: Sansoni, 1978.</p> <p>MOHOLY-NAGY, László. <i>Do material à arquitetura</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.</p> <p>----- <i>The new visión: fundamentals of Bauhaus design, painting, sculpture and architecture with Abstract of an artist</i>. New York: Dover, 2005.</p> <p>MUNARI, Bruno. <i>Design e comunicação visual</i>. São Paulo: Martins Fontes, 2001.</p> <p>----- <i>Das coisas nascem coisas</i>. São Paulo: Martins Fontes, 2000.</p> <p>SENNETT, Richard. <i>O artífice</i>. Rio de Janeiro: Record, 2009.</p> <p>WONG, Wucius. <i>Princípios de forma e desenho</i>. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p> <p>Bibliografia complementar</p> <p>AICHER, Otl. <i>El mundo como proyecto</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 1997.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <i>Do material ao digital</i>. São Paulo: Blucher, 2014.</p> <p>----- <i>Design como prática de projeto</i>. São Paulo: Blucher, 2012.</p> <p>----- <i>Design, cultura e sociedade</i>. São Paulo: Blucher, 2011.</p> <p>BÜRDEK, Bernhard E. <i>Design: história, teoria e prática do design de produtos</i>. São Paulo: Blucher, 2006.</p> <p>FERRARA, Lucrecia D. <i>Design em espaços</i>. São Paulo: Rosari, 2002.</p> <p>FORTY, Adrian. <i>Objetos de desejo - design e sociedade desde 1750</i>. São Paulo: Cosac Naify, 2007.</p> <p>HESKETT, John. <i>Desenho industrial</i>. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.</p> <p>McLUHAN, Marshall. <i>Os meios de comunicação como extensões do homem</i>. São Paulo: Cultrix, 1974.</p> <p>MANZINI, Ezio. <i>La materia dell'invenzione</i>. Milano: Arcadia, 1986.</p> <p>MOLLERUP, Per. <i>Collapsible: the genius of space-saving design</i>. San Francisco: Chronicle Books, 2001.</p> <p>WITKOVSKY, Matthew S., ELIEL, Carol S. e VAIL, Karole P. B. (Ed.). <i>Moholy-Nagy: future present</i>. New Haven: Yale University Press, 2016.</p>

Título da disciplina	Linguagens Visuais		
Título em inglês	<i>Visual Languages</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	1
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUP2318 Linguagens Visuais	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (gdpv)	651017 Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli 2095550 Daniela Kutschat Hanns 2861485 Sara Goldchmit	

Objetivos
Familiarizar o estudante com os fundamentos da linguagem visual. Capacitar o estudante para analisar e operar a linguagem visual, com vistas a ampliar suas possibilidades de expressão e comunicação.
Programa Resumido
Introdução aos princípios da linguagem visual voltada ao desenvolvimento de projetos de design.
Programa
Introdução aos elementos e operações constitutivos, tais como: ponto, linha, plano, equilíbrio, ritmo, escala, textura, cor, persistência, hierarquia, enquadramento, camadas, transparência, modularidade, repetição, agrupamento, espelhamento, rotação, escalonamento, movimento. Desenho: pensamento, representação, invenção, comunicação. Exercícios de leitura visual de objetos e espaços. Exercícios de experimentação e expressão gráfica, incluindo as práticas do desenho, dos processos de reprodução analógicos e digitais, da fotografia e das mídias eletrônicas. Exercícios de expressão tridimensional envolvendo modelos em diversos materiais.
Avaliação / Método
Aulas teórico-práticas. Seminários, palestras e exposições. Exercícios de laboratório e de pesquisa Trabalhos práticos
Avaliação / Critério
Participação nas atividades programadas.
Avaliação / Norma de Recuperação
De acordo com o previsto pelas normas vigentes.

Bibliografia

- ALBERS, J. Interaction of color. Yale University Press, 1975.
- ARNHEIM, Rudolf. Arte e Percepção Visual. São Paulo: Enio Matheus Guazzelli, 1989.
- DERDIK, E. Disegno, desenho, desígnio. São Paulo: Ed. SENAC. 2007.
- HOFMAN, A. Graphic design manual: principles and practices. Sulgen, Niggli Verlag, 1965.
- GUIMARÃES, Luciano. A cor como informação. São Paulo: Annablume. 2003.
- KLEE, Paul. Pedagogical sketchbook; introduction and translation by Sibyl Moholy-Nagy. New York: Frederick A. Praeger, c1953.
- LEBORG, Christian. Visual Grammar. New York: Princeton Architectural Press, 2006.
- LUPTON, Ellen. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MUNARI, Bruno. Design e comunicação visual. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. São Paulo: Martins Fontes.1998.
- SARAIVA, Roberta. (org.). Saul Steinberg: as aventuras da linha. São Paulo: Instituto Moreira Salles
- SAMARA, Timothy. Drawing for graphic design. Beverly: Rockport, 2012.

Título da disciplina	Tipografia		
Título em inglês	<i>Typography</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	1
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	1	90
Pré-Requisito		Equivalência	
não		AUP2320 - Tipografia	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (gdpv)	5811716 - Priscila Lena Farias 2095550 - Daniela Kutschat Hanns	

Objetivos
Introduzir os estudantes ao campo de conhecimentos da tipografia, sua história, seu vocabulário básico, e suas aplicações em projetos de design. Promover o desenvolvimento de habilidades para a compreensão do desenho de letras, a seleção, combinação e uso de tipos.
Programa Resumido
<ul style="list-style-type: none"> - História dos sistemas de escrita e da tipografia - Nomenclatura e classificações tipográficas - Desenvolvimento de exercícios práticos de desenho e uso de tipos
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - Terminologia tipográfica: nomenclatura e classificação de tipos - História da escrita, do letreiramento e da tipografia - Legibilidade, leitura e expressividade tipográfica - Seleção e combinação de tipos - Estrutura das letras latinas e suas variações formais - Exercícios de desenho de caracteres tipográficos - Exercícios de aplicação de caracteres tipográficos
Avaliação / Método
Os alunos serão avaliados em relação ao desenvolvimento e resultados obtidos com exercícios, em três ocasiões: desenvolvimento de alternativas em sala de aula, apresentação e discussão de resultados parciais em seção de crítica, apresentação de resultados finais em portfólio.
Avaliação / Critério
Em todos os trabalhos serão avaliados os seguintes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> - adequação do trabalho à proposta - pontualidade - qualidade da apresentação

- originalidade da solução

Tendo em vista estas expectativas, a atribuição de notas parciais e médias finais poderá ser interpretada da seguinte forma:

- abaixo de 50% da nota máxima: Resultados apresentados demonstram a falta de compreensão de um ou mais aspectos fundamentais
- 50% da nota máxima: Resultados apresentados atingem o objetivo esperado, demonstrando compreensão básica do tema tratado, mas podem ser aprimorados em vários aspectos
- 60% a 90% da nota máxima: Resultados superam, qualitativamente os objetivos mínimos esperados, mas podem ser aprimorados em alguns aspectos específicos
- 100% da nota máxima: Trabalho de destaque

Avaliação / Norma de Recuperação

Haverá a possibilidade de recuperação através da reapresentação de trabalhos, a ser realizada após o término do curso, de acordo com calendário definido pela USP e pela FAU. A recuperação será possível apenas para alunos com nota entre 3 e 5, e que não estejam reprovados por falta.

Média de recuperação = ((média anterior) + (nota dos trabalhos reapresentados)) / 2

Bibliografia

Bibliografia Básica

- BRINGHURST, R. 2005. *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify.
- FARIAS, Priscila L. 2013. *Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias*. Rio de Janeiro: 2AB.
- LUPTON, Ellen 2006. *Pensar com tipos*. São Paulo: Cosac Naify.
- MEGGS, Philip B. 2009. *História do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify.
- SAMARA, Timothy. *Guia de tipografia: manual prático para o uso de tipos no design gráfico*. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- SPIEKERMANN, Erik 2011. *A linguagem Invisível da tipografia: escolher, combinar e expressar com tipos*. São Paulo: Blucher.

Bibliografia complementar

- BAINES, Phil & HASLAM, Andrew 2002. *Type & typography*. New York: Watson Guptill.
- BEIER, Sofie 2012. *Reading letters: designing for legibility*. Amsterdam: BIS.
- BLACKWELL, Lewis 2004. *Tipografia del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili.
- FARIAS, Priscila & PIQUEIRA, Gustavo (orgs.) 2003. *Fontes digitais brasileiras: de 1989 a 2001*. São Paulo: Rosari.
- GONZALES CRISP, Denise 2012. *Graphic design in context: typography*. New York: Thames & Hudson.
- HELLER, S. & ILIC, M. 2004. *Handwritten: lettering in the digital age*. London: Thames & Hudson.
- MILLER, J. Abbott 1996. *Dimensional typography*. New York: Princeton Architectural.
- NOORDZIJ, Gerrit 2005. *The stroke: theory of writing*. London: Hyphen Press.
- SPENCER, H. 1982. *Pioneers of modern typography*. London: Lund Humphries.
- WILLEN, Bruce & STRALS, Nolen 2009. *Lettering & type*. New York: Princeton Architectural.

Título da disciplina	Materiais e processos de produção I		
Título em inglês	<i>Materials and manufacturing processes I</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatórias	normal	1	1
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2	02	01	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUT2518 - Materiais e processos de produção I	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUT	559017 - Cyntia Santos Malaguti de Sousa	

Objetivos
Dotar o aluno de conhecimentos técnicos básicos – teóricos e práticos - sobre os materiais e processos de produção utilizados no design em diferentes campos, de modo a identificá-los, conhecer seus limites e possibilidades, assim como suas aplicações em diferentes situações de projeto. Ênfase especial será dada aos materiais: papel e papelão, madeiras, fibras naturais e químicas.
Programa Resumido
Contextualiza a influência do conhecimento e experimentação com materiais para o designer. Apresenta as principais famílias de materiais e as propriedades analisadas em processos de seleção para aplicação em projetos. Analisa os principais tipos de madeira, papel, fibras naturais e químicas, assim como os processos de transformação a cada um deles associados, utilizados na fabricação de produtos industriais. Propõe a realização de experimentos práticos com os materiais analisados, no redesign de objetos de baixa complexidade.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - a importância dos materiais para os designers. - classificação dos materiais, principais propriedades, formatos comerciais. - aspectos relevantes para seleção dos materiais; sustentabilidade e materiais. - fontes de informação técnica sobre materiais. - madeira: principais tipos, características, processos e aplicações no design. - papel e papelão: principais tipos, características, processos e aplicações. - fibras naturais: principais tipos, características, processos e aplicações no design. - fibras químicas: principais tipos, características, processos e aplicações. - aplicações experimentais.
Avaliação / Método
Exercícios práticos associados à pesquisa e acompanhados de relatórios e de memorial descritivo.

Avaliação / Critério
1. Interesse, contribuição 2. Cumprimento de prazos; conteúdo – clareza, coerência, criatividade, profundidade; apresentação.
Avaliação / Norma de Recuperação
Trabalho de pesquisa e experimentação.
Bibliografia
<p>ASHBY, Michael F. e JOHNSON, Kara. Materiais e design: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. Rio de Janeiro: Ed. Campus, 2010.</p> <p>ERHARDT, Theodor et al. Curso técnico têxtil 2: física e química aplicada, fibras têxteis, tecnologia. São Paulo: EPU, 1975-1976.</p> <p>LEFTERI, Chris. Como se faz: 92 técnicas de fabricação para design de produtos. 2 ed. São Paulo: Blücher, 2013.</p> <p>LESKO, Jim. Design industrial – materiais e processos de fabricação. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.</p> <p>LIMA, Marco Antônio Magalhães. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2006.</p> <p>MANZINI, Ezio. A Matéria da Invenção. Porto (Portugal): Ed. Porto, 1993. (Centro Português de Design – Coleção Design, Tecnologia e Gestão).</p> <p>_____; VEZZOLI, Carlo. O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis. São Paulo: Edusp, 2004.</p> <p>Ministério do Meio Ambiente. Lista Nacional Oficial de Espécies da Flora Ameaçadas de Extinção. PORTARIA MMA Nº 443, DE 17 DE DEZEMBRO DE 2014. http://cncflora.jbrj.gov.br/portal/static/pdf/portaria_mma_443_2014.pdf</p> <p>NAHUZ, Marcio Augusto Rabelo. (coord.) Madeiras: material para o design. São Paulo: Secretaria da Ciência, Tecnologia e Desenvolvimento Econômico/Programa São Paulo Design, 1997.</p> <p>PEZZOLO, Dinah Bueno. Tecidos: história, tramas, tipos e usos. 1 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.</p> <p>SOUSA, Maria Helena de. Madeiras tropicais brasileiras. Brasília: Instituto brasileiro do meio ambiente e dos recursos naturais renováveis. Laboratório de produtos florestais, 1997.</p> <p>TAYLOR, Sir George et al. La madera. Barcelona: Editorial Blüme, 1980.</p> <p>TWEDE, Diana e GODDARD, Ron. Materiais para embalagens. São Paulo: Editora Blücher, 2010.</p> <p>ZENID, Geraldo José (coord.) Madeira: uso sustentável na construção civil. São Paulo: Instituto de Pesquisas Tecnológicas:SVMA, 2009. Disponível em: <http://www.sindusconsp.com.br/downloads/prodserv/publicacoes/manual_madeira.pdf> acesso em 10/ago/2010.</p>

Título da disciplina	Técnicas de Visualização e Representação I		
Título em inglês	<i>Visualization and Representation Techniques I</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	1
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
02	02	01	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUT2502 - Geometria Projetiva	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUT	2094628 - Arthur Hunold Lara	

Objetivos
Desenvolver a representação através do desenho à mão livre e instrumentado. Estudar os objetos e suas variações formais em pranchas com detalhes, vistas e perspectivas. Propiciar, de modo sistêmico, o desenvolvimento da capacidade de organizar o raciocínio geométrico-espacial do esboço à representação gráfica normatizada. Desenhar com propriedade utilizando-se de elementos de composição, proporção e Verdadeira Grandeza (VG).
Programa Resumido
Apresenta técnicas de visualização e representação manual pertinentes ao projeto de produto, incluindo as diversas formas de representação no processo projetual, do desenho de observação e sketch rápido ao desenho técnico, vistas ortográficas, explodida e em perspectiva, com ênfase no desenho de objetos (mobiliário, eletroportáteis, automotivo, entre outros). Aborda as Normas ABNT e elementos de composição de pranchas de apresentação de projeto.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - Introdução ao desenho de observação - O desenho no processo projetual - Geometria Descritiva - principais conceitos - Formatos ABNT / Escalas - Desenhos com Vistas Ortográficas e Perspectiva Isométrica no 1º Diedro - Perspectiva Cavaleira / Perspectiva Explodida - Perspectiva cônica aplicada ao desenho industrial - Planificação de formas - sólidos geométricos - Cotagem e Arte Final - Apresentação final de projeto: desenho técnico com três vistas, perspectiva explodida, detalhes e perspectiva renderizada.

Avaliação / Método
Exercícios programados em sala de aula ao longo do semestre.
Avaliação / Critério
Avaliação / Norma de Recuperação
Trabalho final agendado previamente.
Bibliografia
<p>ABNT / SENAI – Coletânea de Normas de Desenho Técnico. São Paulo: SENAI, 1990.</p> <p>ALBARRACÍN, J.; JULIÀN, F. Desenho para designers industriais. Barcelona ES: editora estampa, 2005.</p> <p>ALVES, S. & GALVÃO, Maria Elisa E.L. Um estudo geométrico das Transformações elementares. São Paulo: IME-USP, 1986.</p> <p>CUNHA, L. V. Desenho Técnico. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2004</p> <p>DERDYK, E. (Org.) Disegno. Desenho. Desígnio. São Paulo: Editora Senac, 2007. ISBN 8573596457</p> <p>EISSEN, K. ; STEUR, R. Sketching - Técnicas de Desenho Para Designers de Produto . Ed. Bookman, 2015.</p> <p>ELAM, K. Geometry of Design: studies in proportion and composition. Principton Architectural Press. NY, 2001.</p> <p>ELAN K., MARCONDESSES C. Geometria do Design. São Paulo: Cosac Naify, 2010. ISBN 857503703X</p> <p>PIPES, A. Desenho para Designers: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração. São Paulo: Editora Edgar Blucher, 2010. ISBN: 9788521205081</p> <p>PRÍNCIPE JÚNIOR, A. R. Noções de geometria descritiva. São Paulo: Nobel, 1998.</p> <p>WILMER, C.; PEREIRA, R. Geometria para desenho Industrial; Rio de Janeiro: ATLAS, 1978. ISBN:2537052</p> <p>WONG, W. Princípios de forma e desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p>

Título da disciplina	Fundamentos Sociais do Design		
Título em inglês	Social Fundamentals of Design		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	2
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	2	30
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUH 2502 – Fundamentos Sociais do Design	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUH	5777969 - Marcos da Costa Braga	

Objetivos
Introduzir os estudantes nas relações entre a história social e econômica e o design. Apresentar subsídios para o entendimento da dinâmica das transformações sociais e econômicas do capitalismo na era moderna e na contemporaneidade e como influencia a produção material e as condições sociais do design.
Programa Resumido
Definições de design e de seu papel social. Transformações sociais e econômicas, do século XVIII à atualidade. Estrutura de classes, Estado e relações sociais. Organização do trabalho e de suas relações com a produção da cultura material. Conceitos básicos para o estudo da inserção social do design. A mercantilização do espaço, da natureza e do trabalho, da riqueza e do ritmo de vida. Mercadoria, cultura de massas e consumo. Design, cidadania e consumo.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - Transformações sociais e econômicas da revolução industrial à atualidade. - Estrutura de classes, Estado e relações sociais. - Divisão Social do trabalho e suas relações com a produção da cultura material. - Conceitos básicos para o estudo da inserção social do design, tais como os de mercantilização do espaço, da natureza e do trabalho, de riqueza, de ritmo de vida. - Acumulação e consumo burguês e estética da mercadoria. - Cultura de massas e consumo. - Conceitos de consumidores e cidadãos - O papel social do Design - Estudo de casos europeus, norte-americanos e brasileiros que exemplifiquem e aprofundem o conhecimento dos conceitos discutidos.
Avaliação / Método
Participação na estruturação e apresentação de seminário e nas discussões coletivas semanais de textos pré-selecionados. Desempenho no fichamento de textos e na redação da prova dissertativa final a respeito dos temas debatidos em sala de aula.

Avaliação / Critério
Avaliação individual e coletiva (prova dissertativa seminário em grupo e fichamento de textos).
Avaliação / Norma de Recuperação
Terão direito a recuperação, todos os alunos que obtiverem nota mínima 3,0 (três) e frequência mínima de 70%, de acordo com as normas vigentes.
Bibliografia
<ul style="list-style-type: none"> - ARGAN, G. C. Projeto e destino. São Paulo: Ática, 2001. - BOMFIM, Gustavo A. Idéias e formas na história do design: uma investigação estética. João Pessoa: Editora Universitária, 1998 - BOTELHO, Adriano. Do fordismo à produção flexível: a produção do espaço num contexto de mudança da estratégia de acumulação do capital. São Paulo, 2000. - BRAVERMAN, Harry. Trabalho e capital monopolista: a degradação do trabalho do século XX. 2. ed., Rio de Janeiro: Zahar, 1980. - MARX, Karl. O Capital: crítica da economia política São Paulo: Abril, 1983. - DEBORD, G. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. - DOBB, M. A evolução do capitalismo. São Paulo: Loyola, 1992. - GARCÍA CANCLINI, Nestor. Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização. 5 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2005 - HAUG, Wolfgang Fritz. Crítica da estética da mercadoria. São Paulo: UNESP, 1997 - HOBBSBAWN, Eric. A era das revoluções. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987. - _____. Da Revolução Industrial Inglesa ao Capitalismo. Rio de Janeiro: Forense, 1979. - _____. A era dos extremos: o breve século XX 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1996 - JAMESON, F. Pós modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1997. - KLEIN, Noemi. Sem Logo: A tirania das marcas em um planeta vendido. São Paulo: Record, 2003. - MASIO, D. (org.). A sociedade pós-industrial. São Paulo: Senac, 1999. - NOVAIS, F.; ALENCASTRO, L. F. História da vida privada no Brasil volume 2: Império: a Corte e a modernidade nacional. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. - NOVAIS, F.; SCHWARCZ, L. M. História da vida privada no Brasil volume 4: Contrastes da intimidade contemporânea. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. - PERROT, M. (org.) História da vida privada volume 4: Da Revolução Francesa à Primeira Guerra. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. - PROST, A. & VINCENT, G. (orgs.). História da vida privada volume 5: Da Primeira Guerra a nossos dias. São Paulo: Companhia das Letras, 1994. - SEVCENKO, Nicolau. A corrida para o século XXI: no loop da montanha-russa. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. - TAFURI, M. Projeto e utopia. Lisboa: Presença, 1981.

Título da disciplina	História do Design I		
Título em inglês	<i>History of Design I</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	2
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUH 2806 História do Design I	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUH	5777969 - Marcos da Costa Braga 82785 - Carlos Augusto Mattei Faggin	

Objetivos
Capacitar os alunos para a análise e a crítica do Design por meio do estudo de sua História, de suas Teorias e do contexto em que ocorreram. Proporcionar visão histórica e prospectiva sobre o Design. Conhecer as questões, conceitos e problemas do campo do design do período que vai da Revolução industrial até o final do século XIX. Proporcionar conhecimentos de estudos de caso na História do Design que contribuam para a prática de projeto. Introdução à bibliografia.
Programa Resumido
Estudo da História do Design, desde a Revolução industrial até o final do século XIX. Os múltiplos marcos empregados para assinalar o início da história do design. Passado e presente no advento do design na indústria: reproduções historicistas e o debate sobre a beleza funcional. Arquitetos e artistas: crítica social e as reações ao processo de industrialização. Produção artesanal e questões morais associadas à configuração da forma. O design e os novos paradigmas para o projeto de alta seriação industrial: <i>intercambiabilidade</i> , padronização e adaptação de novos materiais. Indústria gráfica, reprodução de imagens e o crescimento da visualidade na imprensa e no comércio. A disciplina abordará no período mencionado tanto a História Geral do Design industrial e moderno quanto os aspectos precursores específicos do Design moderno no Brasil.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introdução à Historiografia do Design. Os múltiplos marcos empregados para assinalar o início da história do design. História do design no Curso de Design. 2. Programação Visual, antes do Design industrial. 3. A tipografia, a reprodução de imagens e a imprensa. 4. A edição de livros. O projeto de livros e de tipos. Ilustração. 5. Revolução industrial. Energia, máquinas e ferramentas. 6. A Exposição de 1851 em Londres: produtos e críticas 7. Produção e reprodução de objetos. Produção seriada e padronização 8. Arquitetura e Decoração. Historicismo e Kitsch. 9. Rosseti e a Fraternidade Pré-rafaelita. John Ruskin. William Morris. O movimento Arts and Crafts.

<p>10. Manifestações pioneiras de Design do século XIX: A comunidade dos Shakers nos Estados Unidos, Samuel Colt e Christopher Dresser.</p> <p>11. Precusores do Design moderno no Brasil.</p>
<p>Avaliação / Método</p>
<p>Aulas expositivas. Análise de modelos e de iconografia Apresentação de Seminários sobre textos escolhidos. Aplicação de prova e trabalho monográfico.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Avaliação individual e coletiva (prova dissertativa, seminário em grupo e trabalho monográfico).</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Terão direito a recuperação, todos os alunos que obtiverem nota mínima 3,0 (três) e frequência mínima de 70%, de acordo com as normas vigentes. A recuperação consistirá na entrega de nova (s) versão (s) de trabalho (s), a ser (em) definidos pelo professor de acordo com as avaliações anteriores, e ser (em) apresentado (s) em data do período de recuperação estipulado pela faculdade.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>ARGAN, Giulio Carlo – A Arte Moderna – 1870-1990. São Paulo, Companhia das Letras, 1992. BENEVOLO, Leonardo, Storia dell’Architettura Moderna. Roma: Latereza, 1958. Trad. Bras. História da Arquitetura Moderna. São Paulo: Perspectiva, 1976. BÜRDEK, Bernhard E. <i>História, Teoria e Prática do Design de Produtos</i>. São Paulo: Blucher, 2006 CARDOSO, Rafael. Uma introdução à História do Design. São Paulo: Blucher, 2000. CARDOSO, Rafael. O Design Brasileiro: Antes do Design. São Paulo: Cosac Naify, 2005. DAHL, Svend – Bogens Historie. Copenhagen: Haase, 1970. Trad. Esp. Historia del Libro. Madrid: Alianza, 1972. DUBY, Georges – (org.) História da Vida Privada 2: Da Europa Feudal à Renascença. Cia das Letras, 1990. — História da Vida Privada 3: Da Renascença ao Século das Luzes. Cia. das Letras, GIEDION, Sigfried - Mechanization Takes Comand. – A Contribution to Anonimous History. Oxford: Oxford university Press, 1948. Trad. Bras. La Mecanización Toma el Mando. Barcelona: Gustavo Gili, 1978. HOLLIS, Richard – Graphic Design – A Concise History. London: Thames and Hudson, 1994. Trad. Bras. Design Gráfico – Uma História Concisa. São Paulo, Martins Fontes, 2001. IRVINS Jr., W. M. – Prints and Visual Communication. London: Routledge & Kegan Paul. Trad. Esp. Imagen impresa y conocimiento – Análisis de la imagen prefotográfica. Barcelona: Gustavo Gili, 1975. JOHNSON, A. F. – Type Designs – Their History and Development. Norwich: Jarrold and Sons / Andre Deutch, 1966, Third Ed. PEVSNER, Nikolasus – Pioneers of Modern Design – From William Morris to Walter Gropius Harmondsworth: Penguin, 1974. Trad. Bras. – Pioneiros do Desenho Moderno.- De William Morris a Walter Gropius. São Paulo: Martins Fontes, 3ª. Ed., 2002. SELLE. G. – Ideologie und Utopie des Design. Zur gesellschaftlichen Theorie der Industriellen Formgebund. Colônia: M. Dumont, 1973. Trad. Esp. Ideologia y Utopia del Diseño - Contribución a la Teoria del Diseño Industrial. Barcelona, Gustavo Gili, 1975. GOMBRICH, E. H. – The image & The Eye – Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation GUILLAUME, Valérie et alli – L’ABCdaire du Design. Paris, Flammarion, 2003. HATFIELD, H. Stafford - The Inventor and his World. New York: Penguin, 1948 HAUSER, Arnold – Historia Social da Arte e da Cultura. Lisboa, Jornal do Foro, 1954. HAYWARD, Helena (ed.)- World Furniture – An Illustrated History. New Jersey: Charteweil,1977 HESKETT, John –<i>Desenho Industrial</i>. Tradução de Fabio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997 ---- German Design – 1870-1918. New Yrok: Tapling, 1086 HOBBSAWM, Eric – A Era das Revoluções. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1975. --- A Era do Capital.(1848 -1875). Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977 --- Da Revolução Industrial Inglesa ao Imperialismo. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1986 HOLLIS, R. Design Gráfico – Uma História Concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.</p>

LECHENE, Robert – L’Imprimerie de Gutenberg a l’électron. Falandole, 1972
---- L’Imprimerie Moderne ou la Seconde Mort de Gutenberg. Editions du Cap.
LEMOS, Carlos – História da Casa Brasileira. São Paulo, Contexto, 1989.
LIMA, Guilherme Cunha – O Gráfico Amador – As Origens da Moderna Tipografia Brasileira. Prefácio de Emanuel Araújo. Rio de Janeiro: Editora UFRJ
MACLUHAN, Marshall – A Galáxia de Gutenberg. São Paulo, Nacional / Edusp, 1972.
MEGGS, Philip B. Meggs, Phillip. *História do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009
NOBLET, Jocelyn de & BRESSY, Caherine - Design: Introduction à l’Histoire de l’Évolution des formes Industrielles, de 1820 à nos Jours. Stock – Chêne, 1974.
RÜEGG, Ruedi & Fröhlich – Basic Typography – Handbook of Technique and Design. Zurich: ABC Verlag, 1972
SPENCER, Herbert – Pioneers of Modern Typography. New York: Visual Communication, 1970.
VESESACK, Alexander von – Thonet - Classic Furniture in Bent Wood and Tubular Steel. New York: Rizzoli, 1996.
ZANINI, Walter (org) - História Geral da Arte no Brasil. São Paulo, IWMS, 1983

Título da disciplina	Estratégias analógicas de projeto		
Título em inglês	<i>Analogical strategies for design</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	2
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Fundamentos do projeto: experimentação e materialidade		AUP2402 - Projeto de produto I - Habitação	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (gddi)	2085253 – Giorgio Giorgi Jr. 1549911 – Myrna de Arruda Nascimento	

Objetivos
Exercitar o desenvolvimento do projeto em situações que demandem o uso simultâneo de estratégias metodológicas advindas dos universos do design visual e de produto.
Programa Resumido
<ul style="list-style-type: none"> - O desenho de observação como ferramenta analítica e de organização das práticas perceptiva e associativa. - A construção de modelos de estudo como território propício ao enfrentamento da tensão e da transição entre aspectos da abordagem bi e tridimensional de um determinado tema/problema.
Programa
<p>Exercício 1: Análise</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eleição de objeto de estudo extraído da natureza. - Análise morfológica do objeto de estudo, a partir do desenho de observação e da organização visual da informação bidimensional registrada. - Eleição aspectos morfológicos que sinalizem hipóteses relevantes de organização estrutural ou de articulação entre elementos. <p>Exercício 2: Síntese.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construção de modelos físicos (tridimensionais) que possam se constituir em simulacros artificiais das hipóteses selecionadas. - Identificação do modelo que admita promissoras hipóteses de desdobramentos utilitários. - Desenvolvimento dessas hipóteses na forma de modelos em escala reduzida.
Avaliação / Método
Os alunos serão avaliados em relação à participação nas aulas, nos atendimentos (desenvolvimento) e resultado nos exercícios realizados.
Avaliação / Critério
<ul style="list-style-type: none"> - Adequação à proposta. - Pertinência e originalidade.

- Grau de definição (precisão e acabamento) do resultado
Avaliação / Norma de Recuperação
Reapresentação e nova avaliação do exercício cujo resultado foi considerado insatisfatório.
Bibliografia
<p>Bibliografia Básica</p> <p>BOUCHERON, Patrick; GIORGIONE, Claudio. <i>Leonardo da Vinci: a natureza e a invenção</i>. São Paulo: Sesi-SP, 2014.</p> <p>DOCZY, György. <i>O poder dos limites</i>. São Paulo: Mercuryo, 1990.</p> <p>DONDIS, Donis A. <i>Sintaxe da linguagem visual</i>. São Paulo: Martins Fontes, 2015.</p> <p>ELAM, Kimberly. <i>Geometry of design: studies in proportion and composition</i>. New York: Princeton Architectural Press, 2001.</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer C. <i>Novos fundamentos do design</i>. São Paulo: Cosac Naify, 2008.</p> <p>MUNARI, Bruno. <i>Design e comunicação visual</i>. São Paulo: Martins Fontes, 2001.</p> <p>----- <i>Das coisas nascem coisas</i>. São Paulo: Martins Fontes, 2000.</p> <p>VALÉRY, Paul. <i>Introdução ao método de Leonardo da Vinci</i>. São Paulo: Editora 34, 1998.</p> <p>WONG, Wucius. <i>Princípios de forma e desenho</i>. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p> <p>Bibliografia complementar</p> <p>AICHER, Otl. <i>El mundo como proyecto</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 1997.</p> <p>ALEXANDER, Christopher. <i>Notes on the synthesis of form</i>. Cambridge: Harvard University Press, 1964.</p> <p>BENYUS, Janine M. <i>Biomimicry: innovation inspired by nature</i>. New York: Quill Publishers, 1998.</p> <p>BONSIEPE, Gui. <i>Do material ao digital</i>. São Paulo: Blucher, 2014.</p> <p>----- <i>Design como prática de projeto</i>. São Paulo: Blucher, 2012.</p> <p>----- <i>Design, cultura e sociedade</i>. São Paulo: Blucher, 2011.</p> <p>DIAS, Eduardo. <i>A natureza no processo de design e no desenvolvimento do projeto</i>. São Paulo: Senai-SP, 2014.</p> <p>McLUHAN, Marshall. <i>Os meios de comunicação como extensões do homem</i>. São Paulo: Cultrix, 1974.</p> <p>MANZINI, Ezio. <i>La materia dell'invenzione</i>. Milano: Arcadia, 1986.</p> <p>MARCOLLI, Attilio. <i>Teoria del campo 1 e 2</i>. Firenze: Sansoni, 1978.</p> <p>MOHOLY-NAGY, László. <i>Do material à arquitetura</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 2005.</p> <p>MOLLERUP, Per. <i>Collapsible: the genius of space-saving design</i>. San Francisco: Chronicle Books, 2001.</p> <p>PEARCE, Peter. <i>Structure in nature is a strategy for design</i>. Cambridge: The MIT Press, 1990.</p> <p>SAMARA, Timothy. <i>Elementos de design: guia de estilo gráfico</i>. Porto Alegre: Bookman, 2010.</p> <p>SCARPA, Giorgio. <i>Modelli di bionica: capire la natura attraverso modelli</i>. Bologna: Zanichelli, 1985.</p>

Título da disciplina	Laboratório da Imagem		
Título em inglês	<i>Image Laboratory</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	1
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Linguagens Visuais		AUP2402 - Projeto de produto I - Habitação	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (gdpv)	2095550 Daniela Kutschat Hanns 2861485 Sara Goldchmit	

Objetivos
Introduzir princípios básicos de produção da imagem gráfica, fotográfica, videográfica e sintética. Desenvolver reflexão sobre a linguagem visual e suas manifestações e capacitar para a criação e produção de imagens. Criar ambiente de domínio de procedimentos no uso de laboratório e ou estúdio como atelier de experimentação e de design. Apresentar um histórico e panorama da produção no passado e na cultura contemporânea. Estudar as especificidades de suportes analógico e digital para a produção e leitura de imagens.
Programa Resumido
- noções de produção de imagem mecânica, fotográfica e filmica em suportes analógicos e digitais - projetos de design visual que envolvam a imagem para múltiplos fins
Programa
Aura, Reprodutibilidade Técnica e Imagem Digital. A imagem: documento, poética e design. Processos de geração de imagem visual, grafo-visual, audiovisual e algorítmica no design visual. Análise de projetos de design visual vinculados à imagem reprodutível em meios analógicos e digitais. Desenvolvimento de projetos
Avaliação / Método
Aprendizado prático e teórico de manipulação das linguagens e processos. Os alunos serão avaliados em relação ao desenvolvimento e resultados obtidos com exercícios e projeto.
Avaliação / Critério
Em todos os trabalhos serão avaliados os seguintes aspectos: - adequação do trabalho à proposta - pontualidade - qualidade da apresentação - originalidade da solução Aulas teórico-práticas Seminários, palestras e exposições Exercícios de laboratório

Avaliação / Norma de Recuperação
De acordo com o previsto pelas normas vigentes.
Bibliografia
<p>ADAMS, Ansel. O Negativo, SENAC, São Paulo, 2000.</p> <p>ADAMS, Ansel. A Cópia, SENAC, São Paulo, 2001.</p> <p>ADAMS, Ansel. A Câmera, SENAC, São Paulo, 2000.</p> <p>BALSIS, Algis. The Darkroom Book, Morgan & Morgan, New York, 1980.</p> <p>BENDAZZI, Giannalberto. CARTOONS, one hundred years of cinema animation. Londres, John Libbey, 1999.</p> <p>BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de reprodutibilidade técnica. Apresentação, tradução e notas de Francisco de Ambrosio Pinheiro Machado. Porto Alegre, Zouk, 2014.</p> <p>CRAWFORD, William. The Keepers of Light, Morgan & Morgan, New York, 1979.</p> <p>CLERC, L. P. Photography Theory and Practice, Focal Press, London, 1970.</p> <p>DELEUZE, Guiles. A imagem tempo. São Paulo: Editora Brasiliense SA, 1990.</p> <p>DYER, Geoff. O Instante Contínuo, Companhia das Letras, São Paulo, 2005</p> <p>EISENSTEIN, Sergei Mikhailovitch. A forma do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.</p> <p>EISNER, Will. Narrativas Gráficas. São Paulo, Devir Livraria, 1996.</p> <p>EISNER, Will. Quadrinhos e a arte seqüencial. São Paulo, Martins Fontes, 1995. LEONE, Eduardo;</p> <p>FERNANDES & PATROCÍNIO (orgs). MACHINIMA. São Paulo, CINUSP, 2012.</p> <p>FREEMAN, Michael. The photographer's eye: composition and design for better digital photos. Lewes, Ilex, 2007.</p> <p>HAIST, Grant Milford. Modern photographic processing. Wiley, Interscience publication, 1979.</p> <p>HENDRICKS, Gordon. Eadweard Muybridge: the father of the motion picture. Mineola, Dover, 2001.</p> <p>KODAK, Eastman Company. Filmes profissionais em preto e branco. Kodak, 1976</p> <p>KRASNER, John. Motion Graphic Design, applied history and aesthetics. New York, Focal Press, 2008.</p> <p>KODAK, Eastman, Photographic chemistry. Library of Congress Catalog Card NE 65, 1965.</p> <p>KODAK, Eastman Company, Quality Enlarging, 1982.</p> <p>LUCENA JR, Alberto. Arte da animação, técnicas e estética através da história. São Paulo, SENAC, 2002.</p> <p>MANNHEIM, L.A. The Focal Encyclopedia of Photography, Focal Press, london, 1975.</p> <p>MANNONI, Laurent. A Grande Arte da Luz e Sombra, arqueologia do cinema. São Paulo, Editora UNESP / SENAC, 2003.</p> <p>MOURÃO, Maria Dora. Cinema e Montagem. São Paulo: Editora Ática, 1987.</p> <p>PEREIRA, Raul, A Interpretação da Luz, Olhar Impresso, São Paulo, 1994.</p> <p>PITTARO, Ernest. The Compact Photo LAB Índex, Morgan & Morgan, 1979.</p> <p>PLAZA, Julio & TAVARES, Monica. Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo, Hucitec, 1998.</p> <p>SCHISLER, Millard. A Imagem com Qualidade, Martins Fontes, SENAC, 1995.</p> <p>COMPLEMENTAR:</p> <p>HANHARDT, John (org.). Video Culture: A Critical Investigation. Rochester: Visual Studies Workshop Press, 1986.</p> <p>IUPPA, Nicholas V. Designing interactive digital video. London: Focal Press, 1998.</p> <p>KRUPNICK, M. A. The Electric image: Examining basic TV technology. London: Focal Press, 1990.</p> <p>MACIEL, Kátia (org). Transcineas. Rio de Janeiro, Editora Contracapa, 2009.</p> <p>MIYAZAKI, Hayao. From Idea to Film 1. IN Starting Point 1979-1996. São Francisco, VIZ Media LCC, 1995.</p> <p>MIYAZAKI, Hayao. The pictures are already moving inside my head. IN Starting Point 1979-1996. São Francisco, VIZ Media LCC, 1995.</p> <p>SONTAG, Susan. Sobre fotografia. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.</p> <p>WHITNEY, John. On the Complementarity of Music and Visual Art. Los Angeles, Bype Books- a MCGRAW-HILL Publication, 1980.</p>

Título da disciplina	Modelos e Protótipos em Design		
Título em inglês	Models and Prototypes for Design		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	1	2
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUP2418 – Modelos Tridimensionais	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP	506352 - Cristiane Aun Bertoldi 7753890 - Marcelo Silva Oliveira	

Objetivos
Esta disciplina tem por objetivos instrumentar e familiarizar alunos nas tipologias de modelos para sua seleção, e verificação dentro do processo de desenvolvimento de projeto e fornecer subsídios para sua construção.
Programa Resumido
Relações entre Design e os modelos por meio das diversas etapas de projeto do produto. Levantamento e análise das decisões necessárias em cada fase do projeto e das informações passíveis de serem obtidas por cada tipo de modelo. Modelos como instrumento de representação da realidade e contexto. Modelos como instrumento de exploração e criação. Métodos e técnicas de construção de modelos físicos por processos manuais, mecânicos e digitais
Programa
Os tipos de modelos físicos – dos preliminares aos protótipos – segundo critérios de grau de realismo, de função para a geração de alternativas projetuais, de aplicação para o levantamento de informações e para a verificação de soluções, das escalas adotadas, dos materiais utilizados, do grau de fidelidade com o produto. Questões de metodologia de projeto e sua relação com a seleção do tipo de modelo para cada etapa do projeto. Princípios de configuração, leitura e análise da forma para a construção de modelos físicos e para os processos de fabricação. A obtenção do modelo a partir de processos manuais ou mecânicos, envolvendo técnicas de desbaste, de modelagem, construção, fundição, moldagem e tornearia. A obtenção de modelos físicos a partir de processos digitais, obtidas com o auxílio do computador, envolvendo técnicas de corte de chapas e posterior montagem, retirada de material por fresas (CNC), obtenção de modelos por prototipagem rápida aditiva (adição de camadas), ou formativa (extrusão diferencial), obtenção de modelos empregando-se recursos da engenharia reversa (scanner 3D).
Avaliação / Método
Aulas teóricas expositivas Exercícios em sala

<p>Construção de modelos físicos assistido em oficina Desenvolvimento de projeto assistido em oficina Apresentação de modelos e projeto</p> <p>Os trabalhos de confecção de modelos poderão ser desenvolvidos por equipes de até três alunos. A cada uma das atividades práticas corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Os trabalhos de confecção de modelos poderão ser desenvolvidos por equipes de até três alunos. A cada uma das atividades práticas corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Apresentação dos modelos físicos construídos para a disciplina, acompanhado de relatório técnico com documentação dos procedimentos adotados e reflexão sobre resultados obtidos.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>ALEXANDRE, Carlos I. Modelos físicos aplicados ao desenho industrial. São Paulo, FAU/USP, 1992. (Tese de Doutorado). ANDRADE, Júlio Maia de. Os elementos tridimensionais de representação como instrumental básico e suas aplicações no desenvolvimento de projetos de desenho industrial. Dissertação de Mestrado, São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo - USP, 1988. ARCHER, L. Bruce. Systematic methods for designers. London: Council of industrial design, 1995. BAXTER, Mike. Projeto de produto. São Paulo, Edgard Blucher Ltda, 1998. BJORN LUND, Lydia; CULLEN, Cheryl; FISHEL, Catharine. Design Secrets: Products. Gloucester, IDSA / Rockpub, 2001. BONSIÉPE, G. Teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona, G. Gili, 1978. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, Edgard Blücher, 2006. CHAVARRIA, Joaquim. Moldes. Barcelona: Parramon Ediciones S.A., 2006 CHING, F.D.K.- Forma, espaço e ordem – São Paulo, Martins Fontes, 1999 CULLEN, C D, HALLER, L. Design secrets: products 2. 50 real-life projects uncovered. Gloucester: Rockport Publishers, 2004 DUIJS, Thimo te. The origins of things: Sketchs, models, prototypes. Rotterdam, Museum Boijmans Van Beuningen, 2003. EARLE, James H. Engeneering design graphics. Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company, 1977, 3a. ed. ELAM, Kimberly. Geometry of design: studies in proportion and composition. New York, Princeton Architectural Press, 2000. HALLGRIMSSON, Bjarki. Prototyping and modelmaking for product design. London: Laurence King Publishing Ltd, 2012. HENRY, Kevin. Drawing for product designers. London: Laurence King Publishing Ltd, 2012. HILL, Percy H. The science of engineering design. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1970 HUDSON, Jennifer. Poces: 50 product designs from concept to manufacture. London: Laurence King Publishing Ltd, 2008. IIDA, Itiro. Ergonomia - Projeto e produção. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 1995 JULIÁN, F, ALBARRACÍN, J. Desenho para designers industriais. Lisboa: Editorial Estampa, 2005. KNOBLAUGH, Ralph R. Modelmaking for industrial design. New York: McGraw-Hill, 1990. LIDWELL. William, MANACSA, Gerry. Deconstructing Product Design. Exploring the form, function, usability, sustainability, and commercial success of 100 amazing products. Beverly, Rockport Publishers, 2009.</p>

LIMA, Marco A. M. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda., 2006.

LIZANDRA, José L N. Maquetas, modelos y moldes: materiales y técnicas para dar forma a las ideas. Castelló de La Plana: Publicacions de La Universitat Jaume, 2005.

LÖBACH, B. Desenho Industrial. Bases para configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.

NEAT, David. Model-Making. Materials and methods. Wiltshire: The Crowood Press, 2008

NORMAN, Donald A, The design of everyday things. New York, Doubleday/Currency, 1990.

PIPES, Alan. Dibujo para diseñadores. Técnicas, bocetos de concepto, sistemas informáticos, ilustración, médios, presentaciones, diseño per ordenador. Barcelona: Blume, 2008.

SAVILLE, Laurel Design secrets: furniture. 50 real-life projects uncovered. Beverly: Rockport Publishers, 2006

SHIMIZU, Yoshiharu & outros. Models & Prototypes - Clay, plaster, styrofoam, paper. Tokyo: Graphic-sha Publishing Co., 1991.

TESTIEGE, Gerrit. The making of Design. From the first model to the final product. London: Birkhauser, 2009.

VAN DOREN, Harold. Industrial Design. Nova York: McGraw-Hill, 1994.

WAKE, Warren. Design paradigms. A sourcebook for creative visualization. New York: John Bile & Sons, 2000.

VOLPATO, Neri. Prototipagem rápida. Tecnologia e aplicações. São Paulo: Edgard Blücher, 2007.

Título da disciplina	Materiais e processos de produção II		
Título em inglês	<i>Materials and manufacturing processes II</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	2
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2	02	01	60
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUT2520 - Materiais e processos de produção II	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUT	559017 – Cyntia Santos Malaguti de Sousa	

Objetivos
Dotar o aluno de conhecimentos técnicos básicos – teóricos e práticos - sobre os materiais e processos de produção utilizados no design em diferentes campos, de modo a identificá-los, conhecer seus limites e possibilidades, assim como suas aplicações em diferentes situações de projeto. Ênfase especial será dada aos materiais: metais, polímeros e compósitos poliméricos.
Programa Resumido
Analisa os principais tipos de metais, polímeros e materiais compostos, assim como os processos de transformação a cada um deles associados, utilizados na fabricação de produtos industriais. Propõe a realização de experimentos práticos com os materiais analisados, no redesign de objetos de baixa/média complexidade.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - metais ferrosos, não ferrosos e nobres: principais tipos, características, formatos de comercialização e emprego no design. - processos de beneficiamento, transformação, usinagem e acabamento de metais. - sistemas de união aplicáveis a componentes metálicos em objetos - polímeros termoplásticos, termofixos e elastômeros: principais tipos, características, formatos de comercialização e emprego no design. - processos de preparação, transformação, usinagem e acabamento de polímeros. - sistemas de união aplicáveis a componentes poliméricos em objetos - biopolímeros: principais tipos, características, processos e aplicações no design. - materiais compostos: principais tipos, características, processos e aplicações no design. - aplicações experimentais.
Avaliação / Método
Exercícios práticos associados à pesquisa e acompanhados de relatórios e de memorial descritivo.
Avaliação / Critério
Avaliação / Norma de Recuperação

Trabalho de pesquisa e experimentação.

Bibliografia

- ASHBY, Mike and JOHNSON, Kara. Materials and design: the art and science of material selection in product design. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2002.
- BRESCIANI FILHO, Ettore (coord.). Conformação plástica dos metais. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1991.
- _____. Seleção de metais não ferrosos. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1992.
- CALLISTER, William D. Ciência e engenharia de materiais: uma introdução. Rio de Janeiro: Ltc, 2002.
- FERRANTE, M. E WALTER, Y. A Materialização da ideia: noções de materiais para design de produto. Rio de Janeiro: LTC, 2010.
- LEFTERI, Chris. Como se faz: 82 técnicas de fabricação para design de produtos. São Paulo: Editora Blücher, 2009.
- LESKO, Jim. Design industrial – materiais e processos de fabricação. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.
- LIMA, Marco Antônio Magalhães. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2006.
- MANO, Eloísa Biasotto e MENDES, Luis Claudio. Introdução a polímeros. 2 ed. revista e ampliada. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 1999.
- MANO, Eloísa Biasotto e MENDES, Luis Claudio. A natureza e os polímeros: meio ambiente, geopolímeros, fitopolímeros e zoopolímeros. São Paulo: Blücher, 2013.
- _____. Polímeros como material de engenharia. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 1996.
- MANRICH, Silvio. Processamento de Termoplásticos. Editora Artliber, 2005.
- MANZINI, Ezio. A Matéria da Invenção. Porto (Portugal): Ed. Porto, 1993. (Centro Português de Design – Coleção Design, Tecnologia e Gestão).
- MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. O Desenvolvimento de Produtos Sustentáveis. São Paulo: Edusp, 2004.

Título da disciplina	Técnicas de Visualização e Representação II		
Título em inglês	Visualization and Representation Techniques II		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	1	2
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
02	02	01	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUT2508 – Meios de representação	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUT	2094628 – Arthur Hunold Lara	

Objetivos
Desenvolver a representação através da modelagem digital. Modelar os objetos e suas variações formais em ambiente digital, incluindo vistas, perspectivas e renderizações. Propiciar, de modo sistêmico, o desenvolvimento da capacidade de organizar o raciocínio geométrico-espacial do esboço à simulação digital que viabilizam pranchas normatizadas. Modelar parametricamente com propriedade utilizando-se de elementos de composição, proporção e simulação.
Programa Resumido
Apresenta técnicas de visualização e representação digital, do esboço ao desenho técnico, incluindo o sketch digital, a modelagem paramétrica e a representação das vistas ortográficas e em perspectiva, com ênfase no desenho de objetos (mobiliário, eletroportáteis, automotivo, entre outros).
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - Introdução a Modelagem Digital - O desenho utilizando entidades splines, mesh, NURBS - Desenhos com Vistas Ortográficas e Perspectiva Isométrica no 1º Diedro (Modelador Sólido) - Pranchas no formato ABNT / Escalas - Desenhos com Vistas Ortográficas e Perspectiva Isométrica no 1º Diedro (Modelador MURBS) - Perspectivas e Vista Explodida - Perspectiva Cônica (Autocad) - Planificação de Formas / Simulação de Montagem - Cotagem e Arte Final - Apresentação completa de projeto em formato digital: Vistas, Detalhes e Perspectiva Renderizada
Avaliação / Método
Exercícios programados em sala de aula ao longo do semestre.
Avaliação / Critério
Avaliação / Norma de Recuperação

Trabalho final agendado previamente.

Bibliografia

- ASHBY, M. ; JONSON; K. Materiais e design: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. Trad. Arlete Simille Marques. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. ISBN978-85-352-3842-6.
- BANACH, D; JONES, T. Autodesk Inventor 2017 Essentials Plus. SDC Publications: Kansas city, 2016
- BECKER M.,MACNEEL, R. Rhino NURBS 3D Modeling. New Riders Publishing.1999.
- BÜRDEK, B. E. História, Teoria e prática do Design de Produtos. Trad. Freddy Van Camp. São Paulo: Edgar Blücher, 2006.
- DA CRUZ, M. D. Autodesk Inventor 2016 Professional: Teoria de Projetos, Modelagem, Simulação e Prática. São Paulo: Ed. Érica, 2015.
- JABI, W. Parametric Design for Architecture. London: Laurence King Publishing, 2013
- KIERAN, S.; TIMBERLAKE, J. Refabricating Architecture. How Manufacturing Methodologies are Poised to Transform Building Construction. New York: MacGraw-Hill, 2004.
- Liou, Frank W. Rapid prototyping and engineering applications: a toolbox for prototype development. Boca Raton, FL: Taylor & Francis Group, 2008.
- MIKELL P. Groover; ZIMMERS, JR. CAD/CAM Computer-Aid Design and Manufacturing EUA:1 EUA/NJ Prentice Hall. 984 ISBN 0-13-110130-7
- MILLS, C.B. Projetando com maquetes. Trad.: Alexandre Salvaterra – 2ª. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.
- MORRIS, R. Fundamentos de Design de Produto. Trad.: Mariana Bandara. Porto Alegre: Bookman, 2010. ISBN 978-85-7780-684.
- NACCA, R.M., Maquetes & Miniaturas Técnicas de Montagem Passo-a-Passo. São Paulo: Giz Editorial, 2006. ISBN 85-99822-26-8.
- POTTMANN, H.; ASPERL, A.; et. al. Architectural Geometry. Exton PA: Bentley Institute Press, 2007.
- ROMEIRO Filho, E. (coord.); Ferreira, C. V. [et al.]. Projeto do produto. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- SCODECK, D. [et al.] . Digital design and manufacturing: CAD/CAM Applications in Architecture and Design, EUA: Wiley, 2004.
- TEDESCHI, A., AAD. Algorithms-Aided Design Parametric Strategies using Grasshopper. Potenza: Le Penseur, 2014.
- TERZIDES, K. Algorithmic Architecture. Oxford: Architectural Press/Elsevier, 2006.

Título da disciplina	História do Design II		
Título em inglês	<i>History of Design II</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	2	3
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUH 2808 – História do Design II	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUH	5777969 - Marcos da Costa Braga 82785 - Carlos Augusto Mattei Faggin	

Objetivos

Capacitar os alunos para a análise e a crítica do Design por meio do estudo de sua História, de suas Teorias e do contexto em que ocorreram. Proporcionar visão histórica e prospectiva sobre o Design. Conhecer as questões, conceitos e problemas do campo do design do período que vai desde o final do século XIX, até a primeira metade do século XX. Proporcionar conhecimentos de estudos de caso na História do Design que contribuam para a prática de projeto. Introdução à bibliografia.

Programa Resumido

Estudo da História do Design, desde o final do século XIX, até a primeira metade do século XX. O design e a visão integrada do projeto de Arquitetura, Desenho Industrial e Programação Visual na prática profissional e no ensino. Vanguardas artísticas europeias: relações entre arte, design, indústria e vida cotidiana e as propostas para a configuração das formas nas sociedades modernas e de massas. O design na produção artesanal e manufatureira: tradições, referências culturais e demandas sociais. Comunicação visual: dos paradigmas modernistas à apropriação comercial. Racionalização da produção e o debate sobre standardização e a diferenciação no design. Obsolescência planejada e consumismo. A disciplina abordará no período mencionado tanto a História Geral do Design quanto os aspectos pioneiros do Design moderno no Brasil.

Programa

1. Art Nouveau, Liberty, Secessão austríaca, Wiener Werkstätte.
2. Arte popular, Artesanato e Manufatura. Michel Thonet
- 3 Ensino de artes e ofícios. Henri van de Velde. Indústria e Design. A Deutsche Werkbund.
4. Peter Behrens e AEG. Visão integrada do projeto e da produção do ambiente construído: Arquitetura, Desenho Industrial e Programação Visual.
5. Vanguardas artísticas europeias e o Design. A Nova Objetividade. Construtivismo russo. Construtivismo holandês: De Stijl..Vkhutemas. Cranbrook
6. A Bauhaus (Weimar, Dessau e Berlin). O ensino integrado de Arquitetura, Desenho Industrial e Programação Visual.
7. Gestão da produção industrial e o Design de Produto. Taylorismo e Fordismo.
08. Styling norte-americano (streamlining).
09. O Art Déco na Europa e nos EUA
10. Obsolescência planejada e consumismo.

11. Produção Editorial, Publicidade, Programação Visual e a Indústria no cenário internacional e no Brasil. 12. O projeto de mobiliário moderno no Brasil
Avaliação / Método
Aulas expositivas. Análise de modelos e de iconografia Apresentação de Seminários sobre textos escolhidos. Aplicação de prova e trabalho monográfico.
Avaliação / Critério
Avaliação individual e coletiva (prova dissertativa, seminário em grupo e trabalho monográfico).
Avaliação / Norma de Recuperação
Terão direito a recuperação, todos os alunos que obtiverem nota mínima 3,0 (três) e frequência mínima de 70%, de acordo com as normas vigentes. A recuperação consistirá na entrega de nova (s) versão (s) de trabalho (s), a ser (em) definidos pelo professor de acordo com as avaliações anteriores, e ser (em) apresentado (s) em data do período de recuperação estipulado pela faculdade.
Bibliografia
<p>ARGAN, Giulio Carlo – A Arte Moderna – 1870-1990. São Paulo, Companhia das Letras, 1992.</p> <p>BENEVOLO, Leonardo, Storia dell'Architettura Moderna. Roma: Latereza, 1958. Trad. Bras. História da Arquitetura Moderna. São Paulo: Perspectiva, 1976.</p> <p>BÜRDEK, Bernhard E. <i>História, Teoria e Prática do Design de Produtos</i>. São Paulo: Blucher, 2006.</p> <p>CAMARGO, Mário de.(org.) <i>Gráfica : arte e industria no Brasil: 180 anos de história</i>. São Paulo: Bandeirantes gráfica/EDUSC, 2003.</p> <p>CARDOSO, Rafael. Uma introdução à História do Design. São Paulo: Blucher, 2000.</p> <p>CARDOSO, Rafael. O Design Brasileiro: Antes do Design. São Paulo: Cosac Naify, 2005.</p> <p>FLORES, Oscar Salinas – História del Diseño Industrial. México: Editorial Trillas, 1992.</p> <p>FORTY, Adrian, <i>Objetos do Desejo</i>, São Paulo: Cosac &Naify, 2007</p> <p>GIEDION, Sigfried - <i>Mechanization Takes Comand. – A Contribution to Anonimous History</i>. Oxford: Oxford university Press, 1948. Trad. Bras. La Mecanización Toma el Mando. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.</p> <p>HOLLIS, Richard – <i>Graphic Design – A Concise History</i>. London: Thames and Hudson, 1994. Trad. Bras. Design Gráfico – Uma História Concisa. São Paulo, Martins Fontes, 2001.</p> <p>JOHNSON, A. F. – <i>Type Designs – Their History and Development</i>. Norwich: Jarrold and Sons / Andre Deutch, 1966, Third Ed.</p> <p>MALDONADO, Tomás – <i>Disegno Industriale: Um Riesame. – Definizione, Storia, Bibliografia</i>. Milano, Feltrinelli. Trad. Esp. - El Diseño Industrial Reconsiderado – Definición, História, Bibliografia. Barcelona: Gustavo Gili, 1977</p> <p>MONTANER, Josep Maria – <i>As formas do Século XX</i>, Barcelona, Gustavo Gili, 2002.</p> <p>PEVSNER, Nikolasus – <i>Pioneers of Modern Design – From William Morris to Walter Gropius Harmondsworth</i>: Penguin, 1974. Trad. Bras. – <i>Pioneiros do Desenho Moderno.- De William Morris a Walter Gropius</i>. São Paulo: Martins Fontes, 3ª. Ed., 2002.</p> <p>SELLE. G. – <i>Ideologie und Utopie des Design. Zur gesellschaftlichen Theorie der Industriellen Formgebund</i>. Colônia: M. Dumont, 1973. Trad. Esp. <i>Ideologia y Utopia del Diseño - Contribución a la Teoria del Diseño Industrial</i>. Barcelona, Gustavo Gili, 1975.</p> <p>GOMBRICH, E. H. – <i>The image & The Eye – Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation</i></p> <p>GUILLAUME, Valérie et alli – <i>L'ABCdaire du Design</i>. Paris, Flammarion, 2003.</p> <p>GUGGENHEIM Museum – <i>The Great Utopia – The Russian and Soviet Avant-Gard, 1915-1932</i>. New York Guggenheim Museum, 1992.</p> <p>HATFIELD, H. Stafford - <i>The Inventor and his World</i>. New York: Penguin, 1948</p> <p>HAUSER, Arnold – <i>Historia Social da Arte e da Cultura</i>. Lisboa, Jornal do Foro, 1954.</p> <p>HAYWARD, Helena (ed.)- <i>World Furniture – An Illustrated History</i>. New Jersey: Charteweil,1977</p> <p>HESKETT, John. <i>Desenho Industrial</i>. Tradução de Fabio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997</p> <p>---- <i>German Design – 1870-1918</i>. New Yrok: Tapling, 1086</p> <p>LECHENE, Robert – <i>L'Imprimerie de Gutemberg a l'électron</i>. Falandole, 1972</p>

---- L'Imprimerie Moderne ou la Seconde Mort de Gutenberg. Editions du Cap.

LEMOS, Carlos – História da Casa Brasileira. São Paulo, Contexto, 1989.

LEMOS, Fernando – Na casca do ovo, o princípio do desenho industrial. São Paulo: Rosari, 2003.

LIMA, Guilherme Cunha – O Gráfico Amador – As Origens da Moderna Tipografia Brasileira. Prefácio de Emanuel Araújo. Rio de Janeiro: Editora UFRJ

LIMA, Luiz Costa (org) – Teoria da Cultura de Massa. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1982

LOOS, Adolf: - Ornamento y Delito y Otros Escritos. Barcelona: Gustavo Gili, 1976

MACLUHAN, Marshall – A Galáxia de Gutenberg. São Paulo, Nacional / Edusp, 1972.

MARCUS, George – Functional Design – An Ongoing History. Munich: Prestel, 1995

MEGGS, Philip B. – *História do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009

MICHELLI, Mario de – Le Avanguardie Artistiche del Novecento. Trad. Bras.- As Vanguardas Artísticas. São Paulo, Martins Fontes, 1991

MILLER, R. Craig – Modern Design – 1890 – 1990 in The Metropolitan Museum of Art. New York: The Metropolitan Museum of Art and Harry N. Abrams, 1990.

MOLES, Abraham – Teoria da Informação e Percepção Estética. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1969

NOBLET, Jocelyn de - Design – Introduction à l'Histoire de l'Évolution des Formes Industrielles de 1820 à aujourd'hui. Stock Chêne, 1974.

RÜEGG, Ruedi & Fröhlich – Basic Typography – Handbook of Technique and Design. Zurich: ABC Verlag, 1972

SPENCER, Herbert – Pioneers of Modern Typography. New York: Visual Communication, 1970.

THONET. (Introd. Wilk, Christopher) – Thonet Bentwood & Other Furniture – The 1904 Illustrated Catalogue. New York, Dover, 1980.

VESESACK, Alexander von – Thonet - Classic Furniture in Bent Wood and Tubular Steel. New York: Rizzoli, 1996.

WICK, Rainer – Bauhaus-Pedagogik. Köln: Du Mont Buchverlag, 1982. Trad. Bras. - Pedagogia da Bauhaus. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINDSOR, Alan – Peter Behrens – Architect and Designer – 1868-1940. New York: Whitney / Watson-Guptill, 1981.

WINGLER, Hans M. – Das Bauhaus. Bramsche: Verlag Gebr. Rasch & Co.,1960. Trad Esp.- La Bauhaus – Weimar, Dessau, Berlin. Barcelona: Gustavo Gili, 1975.

ZANINI, Walter (org) - História Geral da Arte no Brasil. São Paulo, IWMS, 1983

Título da disciplina	Introdução ao Design de Serviços		
Título em inglês	Introduction to Service Design		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	2	3
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUP2412 - Projeto de produto IV – Transporte, ou AUP2312 - Projeto Visual IV – Interfaces digitais	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP	506352 - Cristiane Aun Bertoldi 2095550 - Daniela Kutschat Hanns	

Objetivos
Introduzir fundamentos e conceitos que abordam a atividade de projeto em design de serviços, a partir de envolvimento em nível estratégico e operacional na concepção de serviços, assim como o de tratar das ferramentas, técnicas e métodos necessários à prática de design de serviços. Apresenta abordagem integrada de múltiplas disciplinas de design, tais como design de produtos, design gráfico, design de ambientações e design de experiências e envolve uma visão sistêmica de projeto. Esta disciplina busca a compreensão sobre influência e potencial das transformações culturais e comportamentais, da tecnologia, negócios e contexto organizacional na concepção e implementação de projetos em design de serviços, nos setores públicos e privados.
Programa Resumido
Introdução aos fundamentos e conceitos que envolvem a atividade de projeto em design de serviços e das ferramentas, técnicas e métodos mais utilizados na prática de design de serviços.
Programa
Reflexão sobre as transformações ocorridas ao longo da história acerca da concepção de artefatos, infraestruturas, organizações e serviços e como estes se relacionam uns com os outros. Princípios e métodos de design do serviço e sua aplicação no desenvolvimento de projetos. Compreensão da natureza subjacente do design de serviços e sistemas e sua influência na experiência do usuário. Desenvolvimento de propostas de design de serviços, considerando-se questões relacionadas à experiência do usuário visando sua implementação. Uso de técnicas de concepção e comunicação de design de serviços voltados aos setores públicos e privados. Influência de fatores ligados a cultura organizacional, habilidades e capacitação humana, capacitação tecnológica, infraestrutura e restrições comerciais na busca por inovação em serviços. Contexto social, ético, ambiental e de negócios para projeto em design de serviços. Conteúdos Introdução aos princípios e métodos de design de serviço e experiência Introdução aos princípios e métodos do Design centrado no humano Mapeamento de experiência e blueprinting de serviços

<p>Contexto organizacional no serviço público e no privado Sustentabilidade e inovação em serviços Design de interface - sistemas digitais e interatividade Cultura, comportamento e consumo e implicações para a inovação no serviço público.</p>
<p>Avaliação / Método</p>
<p>Aulas teóricas expositivas Exercícios em sala Leitura e discussão de textos Visitas técnicas e pesquisa de campo Desenvolvimento de projeto assistido em sala Apresentação de projetos</p> <p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até quatro alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até quatro alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p> <p>Todos os trabalhos e projetos serão avaliados segundo critérios relativos a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - adequação à proposta - apresentação de todos os itens previstos no projeto - qualidade da apresentação e comunicação de projeto - originalidade da solução
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Apresentação dos projetos desenvolvidos na disciplina, acompanhado de relatório técnico com documentação dos procedimentos adotados e reflexão sobre resultados obtidos.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>BAXTER, M. Projeto de produto. São Paulo, Edgard Blucher Ltda, 1998. BONSIEPE, G. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Edgard Blücher, 2011 BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, Edgard Blücher, 2006. CUREDALE, R. Design thinking. Process & methods. 3rd ed. Topanga: Design Community College, 2016. DREYFUSS, H. Designing for people. Nova Iorque: Grossman Publishers. 1974. GOODWIN, K. Design for digital age. How to create human-centered products and services. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc., 2011. KELLEY, T. The art of innovation. Nova Iorque: Correny Doubleday, 2001. KIMBELL, L; SEIDEL, V P. Designing for Services - Multidisciplinary Perspectives. Oxford: Oxford Press, 2008. KUMAR, V. 101 Design Methods, a structured approach for driving innovation in your organization. New Jersey, Wiley & Sons, 2013. MAGER, B. Service Design – A Review. Köln: Köln International School of Design, 2004. MANZINI, E; COAD, R. Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation. Cambridge: The MIT Press, 2015.</p>

MIETTINEN, S KOIVISTO, M (ed): **Designing Services with Innovative Methods**. Keuruu: Otava Book Printing Ltd, 2009. ISBN 13 978 952 5018 42

POLAINE, A; LOVILE, L; REASON, B. **Service Design: From Insight to Implementation**. New York: Rosenfeld Media, 2013. ISBN-10: 1933820330

RAMASWAMY, R. **Design and Management of Service Design**. Massachusetts: Addison-Wesley, 1996.

STICKDORN, M; SCHNEIDER, J. **This is service design thinking**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2011.

<http://www.service-design-network.org/>

Título da disciplina	Introdução ao projeto de produto		
Título em inglês	Introduction to product design		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	2º	3º
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Estratégias analógicas de projeto Modelos e protótipos em design		AUP2406 - Projeto de produto III - Trabalho	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP	506352 - Cristiane Aun Bertoldi 532442 - Denise Dantas 7753890 - Marcelo Silva Oliveira 5751435 - Luís Cláudio Portugal do Nascimento	

Objetivos
<p>Desenvolver a prática do projeto de produtos de baixa complexidade que podem envolver componentes mecânicos e que permitam a aproximação com a produção industrial.</p> <p>Evidenciar o caráter sistêmico do design.</p> <p>Introduzir conceitos de dimensionamento, escala e modularidade.</p> <p>Abordar aspectos de projeto relacionados a forma, função, uso, produção e descarte.</p> <p>Estabelecer procedimentos metodológicos para o desenvolvimento de projetos de produto com ênfase nas necessidades e desejos dos usuários.</p> <p>Exercitar as diversas ferramentas para desenvolvimento e comunicação de projetos de produtos.</p>
Programa Resumido
Desenvolvimento de projetos de design de baixa complexidade para compreensão das especificidades e condicionantes do design de produtos.
Programa
<p>Identificação e análise presença do design na vida contemporânea.</p> <p>Identificação e análise das principais especificidades do produto industrial em relação ao objeto artesanal.</p> <p>Levantamento de mercado: análise de categorias de produtos de baixa complexidade e sua relação com os hábitos cotidianos e características de uso.</p> <p>Seleção de um ambiente doméstico, de estudo, lazer ou trabalho para desenvolvimento de novo produto: análise funcional e de uso do ambiente e seus produtos.</p> <p>Compreensão da estrutura física e desmontagem de produtos e sua representação: noções de escala, croquis cotados, desenho de peças, nomenclatura, perspectiva explodida.</p> <p>Projeto de um novo produto que atenda à temática ou briefing estabelecido.</p> <p>Elaboração de modelos físicos necessários ao projeto.</p> <p>Elaboração de desenho técnico e rendering do produto e desenho de simulação de uso.</p> <p>Elaboração de apresentação para comunicação do projeto.</p>

Avaliação / Método
<p>Aulas teóricas expositivas Exercícios em sala Leitura e discussão de textos Visitas técnicas e pesquisa de campo Desenvolvimento de projeto assistido em sala Apresentação de projetos</p> <p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até quatro alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p>
Avaliação / Critério
<p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até quatro alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p> <p>Todos os trabalhos e projetos serão avaliados segundo critérios relativos a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - adequação à proposta - apresentação de todos os itens previstos no projeto - qualidade da apresentação e comunicação de projeto - originalidade da solução
Avaliação / Norma de Recuperação
<p>Apresentação dos projetos desenvolvidos disciplina, acompanhados de modelos físicos e relatório técnico com documentação dos procedimentos adotados e reflexão sobre resultados obtidos.</p>
Bibliografia
<p>BAXTER, M. Projeto de produto. São Paulo, Edgard Blucher Ltda, 1998. BONSIPE, G. Teoria e Prática do Desenho Industrial. Gustavo Gilli, Barcelona, 1978. _____ Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/EL, 1997. _____ Design: como prática de projeto. São Paulo: Edgard Blücher, 2009 BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, Edgard Blücher, 2006. CULLEN, C D, HALLER, L. Design secrets: products 2. 50 real-life projects uncovered. Gloucester: Rockport Publishers, 2004 DORFLES, G. - O design industrial e sua estética. Trad. Wanda Ramos. Presença, Lisboa, 1978. ELAM, Kimberly. Geometry of design: studies in proportion and composition. New York, Princeton Architectural Press, 2000. ENGEL, H.- Sistemas estruturais – Barcelona, G. Gili, 2001. HUDSON, J. Process: 50 product designs from concept to manufacture. London : Laurence King, 2008. KELLEY, T. (com Jonathan Littman). A arte da inovação. Lições de criatividade da IDEO, a maior empresa norte-americana de design. São Paulo: Futura, 2001. LEON, E. Memórias do design brasileiro. São Paulo : SENAC, 2009. LEFTERI, Ch. e ARAD, R. Metals: materials for inspirational design. East Sussex: Rotovision, 2004. LEFTERI, Ch. Glass: materials for inspirational design. East Sussex: Rotovision, 2004. ----- . Wood: materials for inspirational design. East Sussex: Rotovision, 2003. ----- . Ceramic: materials for inspirational design. East Sussex: Rotovision, 2003. ----- . Plastic: materials for inspirational design. Gloucester: Rockport Publishers, 2001.</p>

LÖBACH, Bernd. Trad. Freddy Van Camp. **Design industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2001

MALDONADO, T. **El diseño industrial reconsiderado**. Barcelona. Gustavo Gilli, 1993.

MANZINI, E. **A matéria da invenção**. Porto: Porto Editora, 1993.

MOLLERUP, P. **Collapsible: the genius of space-saving design**. San Francisco: Chronicle Books, 2001.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **Arte e Comunicação Visual**.. Martins Fontes, São Paulo, 1997.

NORMAN, Donald A. **Design do dia-a-dia**. São Paulo: Rocco, 2006.

PAPANÉK, V. **Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social**. Tradução: Luis Cortés de Alvaro. Madrid: H.Blume, 1977.

Warren. **Design paradigms. A sourcebook for creative visualization**. New York: John Wiley & Sons, 2000.

Título da disciplina	Introdução ao projeto visual		
Título em inglês	Introduction to visual design		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	2º	3º
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Tipografia Laboratório da imagem		AUP2304 - Projeto visual II - identidade	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (GDPV)	82465 - Vicente Gil Filho 2861485 - Sara Miriam Goldchmit 2095550 - Daniela Kutschat Hanns	

Objetivos
Desenvolver a capacidade do estudante de realizar projetos de design visual, como projetos de identidade e suas manifestações em diversas mídias para contextos e escalas variados.
Programa Resumido
Desenvolvimento de projetos de design de baixa complexidade para compreensão das especificidades e condicionantes do design visual.
Programa
Introdução ao Projeto de Design Visual. Realização de projetos de identidade visual. Propriedades gráficas e composições. Tipografia e Grid. Grid e variações. Design Visual, Cor e Contraste. Design Visual e Identidade. Design Visual, Marca e Branding. Design Visual e Mídia impressa. Manifestações para contextos dados, espaço e cidade. Desenvolvimento de Projeto
Avaliação / Método
Aulas teórico-práticas. Seminários, palestras e exposições. Exercícios e pesquisa. Trabalhos práticos

Avaliação / Critério
<p>Participação nas atividades programadas.</p> <p>Na entrega final deverão constar os seguintes itens:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pasta A3 etiquetada [AUPxxxx_201x, Prof. Dr. xxx, Nome Completo do Aluno] 2. Caderno A3, Capa dura e conforme padrão e diagramação 3. PDF com conteúdo digital igual ao da pasta. 4. Materiais avulsos (adesivos, guia/folder sanfonado, estampas, brindes do projeto)
Avaliação / Norma de Recuperação
De acordo com o programado e previsto pelas normas vigentes.
Bibliografia
<p>Bienais de Design Gráfico da ADG - Associação dos Designers Gráficos. São Paulo: ADG, 1992 a 2010. [catálogos]</p> <p>GODFREY, J. Bibliográfico - 100 livros clássicos sobre design gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009.</p> <p>HYLAND, A. C/ID Visual Identity and Branding for the Arts. Londres: Laurence King, 2006.</p> <p>LUPTON, Ellen. Novos Fundamentos do Design. São Paulo, Cosac Naify, 2008.</p> <p>MEGGS, P.; Purvis, A. W. História do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify, 2009.</p> <p>MELO, C. H. & RAMOS, E. Linha do tempo do design gráfico no Brasil. São Paulo: Cosac Naify, 2011.</p> <p>MOLLERUP, P. Marks of Excellence - The history and taxonomy of trademarks. Londres: Phaidon, 1997.</p> <p>MÜLLER-BROCKMANN, J. History of the Poster. Londres: Phaidon, 2004. SPENCER, H. Pioneers of Modern Typography. London: Lund Humphries, 1982.</p> <p>MULLER-BROCKMANN, Joseph. Grid Systems. Zúrich, Niggli, 1981(p 72 -86).</p> <p>SAMARA, Timothy. Elementos do Design. São Paulo, Bookman, 2010.</p> <p>WHEELER, Aline. Design de Identidade de Marca. São Paulo, Bookman, 2006.</p>

Título da disciplina	Metodologia de projeto em design		
Título em inglês	Design Methodology		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	2	3
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	0	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUP2406 – Projeto de Produto III - trabalho AUP2403 – Metodologia de projeto de design	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (GDDI e/ou GDPV)	5751435 - Luís Cláudio Portugal do Nascimento 532442 - Denise Dantas 5811716 - Priscila Lena Farias	

Objetivos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Oferecer uma visão panorâmica das várias modalidades, técnicas, estratégias, posturas e ênfases representativas da prática mais técnica e rigorosa de projeto em design. 2. Sistematizar conteúdos sobre métodos de projeto apresentados aos alunos, com o propósito de fornecer-lhes uma moldura referencial que os apoie nas várias abordagens de projeto que desenvolverão ao longo do curso e de suas vidas profissionais. 3. Desenvolver nos alunos a autoconsciência dos processos de projeto em design.
Programa Resumido
Aspectos essenciais da metodologia de projeto em design (visual, de produto e de serviços), incluindo seus desdobramentos em termos de técnicas específicas.
Programa
<p>Conceitos de “método”. Metodologia e método. Método como técnica, maneira, caminho. Fins e meios. Objetivos substantivos e objetivos operacionais. Especificidades do método clássico de projeto de design. Métodos alternativos de projeto. Método científico e método de projeto. Métodos nas artes plásticas e métodos no design. Desenvolvimento de projetos em design como processo heurístico e não como técnica algorítmica. Evoluções do método clássico de projeto em design. Fases genéricas essenciais de projetos de design. Design sistemático, fundamentado em pesquisa. Pesquisa e desenvolvimento. Pré-pesquisa. Definição técnica do problema inicial. Graus de abstração e de recuo na enunciação do problema inicial, sob forma de solução concreta ou de problema abstrato. Definição das necessidades. Elaboração de cronogramas e planos de trabalho. Design centrado no usuário. Identificação das bases críticas de informação aplicáveis caso a caso. Técnicas de coleta de dados. Fontes de dados. Técnicas de tratamento e análise de dados. Elaboração do relatório de pesquisa, sistematizando e sintetizando informações. Redação técnica dos requisitos de projeto. Geração de alternativas. Técnicas específicas de criatividade em projetos de design. Formulação de critérios de filtragem. Matrizes de seleção quantitativas e qualitativas. Geração de subalternativas. Detalhamento de projeto. Técnicas de representação bidimensional – e, no caso de design de produto, também tridimensional – como ferramentas de projeto. Testes, ensaios e outras formas de <i>feedback</i>. Comunicação de resultados. Ética da interação interpessoal com clientes, fornecedores,</p>

<p>informantes, auxiliares técnicos, especialistas, colegas da própria equipe e, acima de tudo, com usuários e seus correlatos. Elementos de apresentação oral de projetos. Panorama da bibliografia técnica especializada, clássica e atual, em metodologia de projeto em design.</p>
<p>Avaliação / Método</p>
<p>Exercícios de curta duração e projetos de baixa complexidade, desenvolvidos individualmente e/ou em grupo.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. envolvimento dos alunos nas propostas de exercícios e projetos; 2. aderência dos grupos aos termos das propostas; 3. exuberância do processo de trabalho de alunos e grupos; 4. qualidade das soluções finais desenvolvidas; 5. completude e acabamento dos elementos de comunicação solicitados; 6. qualidade das apresentações orais intermediárias e finais; 7. participação respeitosa e proativa de cada aluno em classe; 8. evolução pessoal de cada aluno na experiência pedagógica <p>Em havendo subdivisão da classe em grupos de alunos, a nota de cada aluno poderá, como se depreende, não ser a mesma dos demais integrantes de seu grupo.</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Esta disciplina não prevê recurso à recuperação.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>ALEXANDER, Christopher. <i>Notes on the synthesis of form</i>. Cambridge: Harvard University Press, 1964. ARCHER, Leonard Bruce. <i>Systematic method for designers</i>. Londres: Design Council, 1965. ARCHER, Leonard Bruce. <i>Design awareness and planned creativity in industry</i>. Ottawa: Office of Design, Department of Industry, Trade and Commerce, 1974. BACK, Nelson. <i>Metodologia de projeto de produtos industriais</i>. Rio de Janeiro: Guanabara Dois, 1983. BAXTER, Mike. <i>Projeto de produto: Guia prático para o desenvolvimento de novos produtos</i>. São Paulo: Blücher, 1998 e 2000. BOMFIM, Gustavo Amarante; NAGEL, Klaus-Dieter e ROSSI, Lia Mônica. <i>Fundamentos de uma metodologia para desenvolvimento de produtos</i>. Rio de Janeiro: Coppe/UFRJ, 1977. BOMFIM, Gustavo Amarante. <i>Metodologia para desenvolvimento de projetos</i>. Campina Grande: Ed. Universitária da UFPB, 1995. BONSIPE, Gui. <i>Teoría y práctica del diseño industrial: Elementos para una manualística crítica</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 1978. BROADBENT, Geoffrey e outros. <i>Metodología del diseño arquitectónico</i>. Barcelona: Gustavo Gili, 1971. CROSS, Nigel (ed.). <i>Developments in design methodology</i>. Chichester (Inglaterra): Wiley, 1984. CROSS, Nigel. <i>Engineering design methods: strategies for product design</i> (4ª ed.). Chichester (Inglaterra): Wiley, 2008. CUREDALE, R. <i>Design thinking. process & methods</i> (2ª ed.). Topanga (Califórnia): Design Community College, 2016. FRIIS, S. K. <i>Co-Creation Cards</i>. København: U Press, 2015. HANINGTON, Bruce e MARTIN, Bella. <i>Universal methods of design: 100 Ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions</i>. Beverly (Massachusetts): Rockport, 2012. JONES, John Christopher. <i>Essays in design</i>. Chichester (Inglaterra): Wiley, 1984. JONES, John Christopher. <i>Design methods</i> (2ª ed.). Nova Iorque: Van Nostrand Reinhold, 1992. IDEO. <i>Ideo method cards: 51 ways to inspire design</i>. Richmond (Califórnia): William Stout, 2003. KARJALUOTO, Eric. <i>The design method: a philosophy and process for functional visual communication</i>. São Francisco (Califórnia): New Riders, 2013.</p>

KUMAR, Vijay. *101 design methods: a structured approach for driving innovation in your organization*. Hoboken (Nova Jérsey): Wiley, 2012.

MOORE, Gary T. (ed.). *Emerging methods in environmental design and planning*. Cambridge: MIT Press, 1973.

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

PAZMINO, Ana Veronica. *Como se cria: 40 métodos para design de produto*. São Paulo: Blücher, 2015.

RODRÍGUEZ, Gerardo M. *Manual de diseño industrial*. Cidade do México: Gustavo Gili, 1986?

SCHMITTEL, Wolfgang. *Process visual: development of a corporate identity*. Zurique: ABC, 1978.

Título da disciplina	Consumo na contemporaneidade		
Título em inglês	<i>Contemporary consumption</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	2	3
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		EAD0788 – Mercado e consumo	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FEA	EAD	2975141 - Guilherme de Farias Shiraishi	

Objetivos
Apresentar, analisar e discutir os modelos de comportamento do consumidor e do comprador organizacional e suas implicações nos indivíduos, nas organizações e na sociedade.
Programa Resumido
Mercado consumidor e determinantes do consumo
Programa
1. Os consumidores no mercado; 2. Determinantes individuais; 3. Influências ambientais; 4. Tomada de decisão.
Avaliação / Método
Discussão de livros e artigos lidos pelos participantes; Aulas expositivas; Trabalhos em grupo e participação em sala de aula. Discussão de livros e artigos lidos pelos participantes Aulas expositivas Trabalhos em grupo e participação em sala de aula
Avaliação / Critério
Discussão de livros e artigos lidos pelos participantes Aulas expositivas Trabalhos em grupo e participação em sala de aula
Avaliação / Norma de Recuperação
Prova somada a nota antes da recuperação dividido por dois.

Bibliografia

BLACKWELL, Roger D. MINIARD, Paul W., ENGEL, James F. **Comportamento do Consumidor**. São Paulo, Pioneira Thomson Learning. 2008.

Bibliografia complementar:

SOLOMON, Michael R. **O comportamento do consumidor: comprando, possuindo e sendo**, São Paulo, Bookman, 2011; Artigos selecionados sobre os temas de aula.

Título da disciplina	História do Design III		
Título em inglês	<i>History of Design III</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	2	4
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUH 2810 – História do Design III	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUH	5777969 - Marcos da Costa Braga	

Objetivos
Capacitar os alunos para a análise e a crítica do Design por meio do estudo de sua História, de suas Teorias e do contexto em que ocorreram. Proporcionar visão histórica e prospectiva sobre o Design. Conhecer as questões, conceitos e problemas do campo do design do período que vai desde o pós 2ª Guerra mundial até a crise internacional do petróleo de 1973. Proporcionar conhecimentos de estudos de caso na História do Design que contribuam para a prática de projeto. Introdução à bibliografia.
Programa Resumido
Estudo da História do Design desde o pós 2ª Guerra mundial até a crise internacional do petróleo de 1973. A produção vernacular como paradigma para o Design industrial no pós-guerra. O processo de reconstrução da Europa e o papel do Design na configuração da cultura material: as condições de produção e demanda sócio-econômica nos principais países. O design fundamentado nas ciências e as ideias de universalização da forma. Os conceitos de 'bom Design' e a geração de parâmetros para o design industrial: o papel social versus as demandas de mercado. Arte concreta e Design gráfico: a busca pela ordem na forma e na sociedade. A disseminação do ensino da escola alemã: a transposição de um modelo racionalista. As contestações da vanguarda pós-moderna no design: críticas à standardização, à racionalidade e à universalidade. A disciplina abordará no período mencionado tanto a História do Design Geral do Design, quanto os aspectos específicos do Design no Brasil e em especial o desenvolvimento do campo profissional e as condições para a sua institucionalização.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. II Guerra Mundial e o Design. 2. Reconstrução da Europa e o Design. 3. O ensino do Design e a relação com a indústria. A HfG Ulm e a Braun. 4. Produção artesanal e industrial e o Design no pós-guerra: Grã Bretanha, Escandinávia e Itália. 5. Brasil: Industrialização, consumo e Design. 6. Organização profissional dos designers: a atuação da ABDI 7. Produção vernacular, artesanato e Design: Lina Bo Bardi ,Aloysio Magalhães e o CNRC 8. O Ensino de Design. FAU USP, ESDI, FUMA e Universidades Federais e Particulares. 9. O campo do Design nos anos 1960 e 1970 no Brasil: Design e exportação, Design de equipamento urbano, Identidade Visual, Design editorial etc 10. As Bienais Internacionais de Desenho Industrial e o IDI do MAM-RJ

Avaliação / Método
Aulas expositivas. Análise de modelos e de iconografia Aplicação de prova final dissertativa sobre Design no Brasil. Pesquisa para elaboração de trabalho monográfico sobre design internacional.
Avaliação / Critério
Avaliação individual e coletiva (prova dissertativa e trabalho monográfico).
Avaliação / Norma de Recuperação
Terão direito a recuperação, todos os alunos que obtiverem nota mínima 3,0 (três) e frequência mínima de 70%, de acordo com as normas vigentes. O tema da Monografia da recuperação ou o teor da prova de recuperação serão definidos no final do semestre, juntamente com a divulgação da avaliação final, a serem realizadas em data do período de recuperação estipulado pela faculdade.
Bibliografia
<p>ABRE. História da Embalagem no Brasil. São Paulo: ABRE, 2006</p> <p>ARGAN, Giulio Carlo - <i>L' arte moderna : Dall illuminismo ai movimenti contemporanei</i>. Firenze : Sansoni, 1988. Trad. Bras - <i>A Arte Moderna -1870-1990</i>. São Paulo, Companhia das Letras, 1992.</p> <p>BENEVOLO, Leonardo – <i>Storia dell'Architettura Moderna</i>. Roma: Laterza, 1958. Trad bras. – <i>História da Arquitetura Moderna</i>. São Paulo: Perspectiva, 1976</p> <p>BOMFIM, Gustavo Amarante. <i>Idéias e formas na história do design</i>. UFPB, João Pessoa, 1998.</p> <p>BRAGA, Marcos da Costa. <i>ABDI e APDINS-RJ: História das Associações Pioneiras de Design do Brasil</i>. São Paulo: Blucher, 2011.</p> <p>BRAGA, Marcos da Costa; DIAS, Dora Souza. (Org.). <i>Histórias do Design no Brasil II</i>. 1ed.São Paulo: Annablume, 2014</p> <p>BÜRDEK, Bernhard E. <i>História , Teoria e Prática do Design de Produtos</i>. São Paulo: Blucher, 2006.</p> <p>CAMARGO, Mário de.(org.) <i>Gráfica : Arte e industria no Brasil: 180 anos de história</i>. São Paulo: Bandeirantes gráfica / EDUSC, 2003.</p> <p>CARA, Milene. <i>Do Desenho Industrial ao Design no Brasil: Uma bibliografia crítica para a disciplina</i>. São Paulo: Blücher, 2010.</p> <p>CARDOSO, Rafael. <i>Uma introdução à História do Design</i>. São Paulo: Blucher, 2000.</p> <p>CARVALHO, Ana Paula Coelho de. <i>O ensino paulistano de design: a formação das escolas pioneiras</i>. Dissertação de Mestrado. Orientação: Marcos Braga. São Paulo, FAU USP, 2012.</p> <p>DENIS, Rafael Cardoso. <i>Uma introdução à historia do design</i>. São Paulo: Edgard Blucher,2000.</p> <p>FIELL, Peter & Charlotte. <i>Diseño Escandinavo</i>. Koln: Taschen, 2003.</p> <p>GARCIA, Herman Carlos W.S. <i>VKhUTEMAS/VKhUTEIN, BAUHAUS, HOCHSCHULE FÜR. GESTALTUNG ULM: Experiências didáticas comparadas</i>. Dissertação. FAU USP, 2001. Orientador: Prof. Dr. Lucio Gomes Machado.</p> <p>GIEDION, Siegrifried – <i>Mechanization Takes Command – A Contribution to Anonimous History</i>. Oxford: Oxford Univ. Press, 1948. Trad. esp. – <i>La Mecanización toma el mando</i>. Barcelona, Gustavo Gili, 1978</p> <p>----- <i>Space Time and Architecture</i>. Cambridge: Harvard Univ Press, 1941. Trad. Bras. <i>Espaço, Tempo e Arquitetura</i>. São Paulo: Martins Fontes, 2004.</p> <p>HOLLIS, Richard - <i>Graphic Design - A Concise History</i>. London: Thames and Hudson, 1994. Trad. Bras. <i>Design Gráfico - Uma História Concisa</i>. São Paulo, Martins Fontes, 2001.</p> <p>HESKETT, John. <i>Industrial Design</i>. New York, Oxford University Press, 1980. Trad. bras. - <i>Desenho Industrial</i>. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.</p> <p>KATINSKY, Julio Roberto. <i>Desenho Industrial</i>. In ZANINE, Walter (orgs.). <i>História Geral da arte no Brasil</i>. São Paulo, Instituto Walter Moreira Salles, 1983, v. 2, p. 917-951.</p> <p>LEON, Ethel. <i>IAC Primeira Escola de Design do Brasil</i>. São Paulo: Blucher, 2014</p> <p>LIMA, Guilherme Cunha - <i>O Gráfico Amador - As Origens da Moderna Tipografia Brasileira</i>. Prefácio de Emanuel Araújo. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.</p>

MEGGS, Philip B. – *História do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MELO, Chico Homem de. *O Design Gráfico Brasileiro: anos 60*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MUSEU DE ARTE MODERNA DE SÃO PAULO. *Concreta '56 - a raiz da forma, São Paulo, Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2006*.

NIEMEYER, Lucy. *Design no Brasil: origens e instalação*. 2ª edição. Rio de Janeiro: 2AB, 1997.

Revista Design e Interiores nº 28. “Os Pioneiros do Design no Brasil”. Projeto, São Paulo, 1992.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. *O móvel moderno no Brasil*. São Paulo : Olhares. 2015.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de – *Notas para uma história do design*. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

SPARKE, Penny. *Italian Design – 1870 to the present*. London: Thames and Hudson Ltd, 1988.

WOLNER, Alexandre. “Comunicação Visual” In ZANINE, Walter (org.) - *História Geral da Arte no Brasil*. São Paulo, Instituto Walter Moreira Salles, 1983, v. 2, p. 953-972.

ZANINI, Walter (org) - *História Geral da Arte no Brasil*. São Paulo, IWMS, 1983.

Título da disciplina	Produção Gráfica		
Título em inglês	<i>Graphic Production</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	2	4
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUP2322 – Produção Gráfica AUP2324 – Tecnologia da cor	
Unidade	Departamento	Docente responsável)	
FAU / ECA	AUP (gdpv)	2861485 - Sara Miriam Goldchmit 82465 - Vicente Gil Filho	

Objetivos
Apresentar um panorama dos processos de produção gráfica e dos materiais a eles relacionados, com ênfase no off-set e nas tecnologias digitais. Estudar as relações entre projeto e produção gráfica. Desenvolver exercícios práticos de planejamento e produção em diversos sistemas de impressão e suportes.
Programa Resumido
- Processos de produção gráfica - Relações entre projeto e produção gráfica - Desenvolvimento de exercícios práticos de planejamento e produção de materiais gráficos
Programa
- Breve histórico dos processos de produção gráfica e dos materiais a eles relacionados: serigrafia, tipografia, litografia, off-set, rotogravura, tecnologias digitais. - Estudo detalhado das etapas do processo de produção gráfica no off-set e nas tecnologias digitais: pré-impressão, impressão e acabamento. - Visitas a gráficas. - Impressão monocromática e impressão em cores. Sistema de retículas. Quadricromia e cores especiais. Escala Pantone. Equipamentos de impressão. Papéis e outros suportes. Tintas. - Controle de qualidade, custos, prazos. - Relações entre projeto e produção gráfica. Estudos de caso. - Exercícios de planejamento da produção gráfica. - Exercícios de produção de materiais gráficos.
Avaliação / Método
- Aulas expositivas ministradas pelo professor. - Seminários, estudos de caso e exercícios realizados pelos alunos. - Atendimento aos alunos durante o desenvolvimento dos exercícios, realizado pelo professor.
Avaliação / Critério

<p>Os alunos serão avaliados segundo os critérios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participação nas aulas - Pontualidade - Qualidade dos resultados alcançados nos seminários, nos estudos de caso e nos exercícios
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Oferecimento de recuperação aos que obtiverem frequência mínima de 70% e nota mínima 3,0 (três)</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>Bibliografia Básica</p> <p>AMBROSE, G. 2009. <i>Impressão e acabamento</i>. Porto Alegre: Bookman.</p> <p>BAER, L. 2005. <i>Produção gráfica</i>. 6ª ed. São Paulo: Senac.</p> <p>BANN, D. 2010. <i>Novo manual de produção gráfica</i>. Porto Alegre: Bookman.</p> <p>COLLARO, A. 2010. <i>Produção gráfica: arte e técnica da mídia impressa</i>. São Paulo: Pearson.</p> <p>CRAIG, J. 1980. <i>Produção gráfica</i>. São Paulo: Mosaico; Edusp.</p> <p>KIPPHAN, H. 2001. <i>Handbook of print media: technologies and production methods</i>. Berlin: Springer.</p> <p>MARTINS, N. 2015. <i>A imagem digital na editoração: ajustes, conversão e fechamento de arquivos para impressão</i>. Rio de Janeiro: Senac.</p> <p>Bibliografica complementar</p> <p>CAMARGO, M. 2003. <i>Gráfica: arte e indústria no Brasil - 180 anos de história</i>. São Paulo: Bandeirantes.</p>

Título da disciplina	Projeto Integrado		
Título em inglês	Integrated Project		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	2º	4º
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8	8	2	180
Pré-requisitos		Equivalência	
Introdução ao projeto de produto Introdução ao projeto visual Introdução ao projeto de serviços		AUP2420 – Design de embalagem, ou AUP2408 – Projeto de produto IV – trabalho e AUP 2306 – Projeto visual III – Mídia impressa	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (GDDI e/ou GDPV)	532442 - Denise Dantas 506352 - Cristiane Aun Bertoldi 2095550 - Daniela Kutschat Hanns 7753890 - Marcelo Silva Oliveira 2861485 - Sara Miriam Goldchmit	

Objetivos
<p>Promover o exercício projetual a partir da integração das áreas de design visual, design de produto e design de serviços de modo a permitir ao aluno a compreensão dos pontos de tangência das diferentes competências do design. Visa incentivar projetos para cenários distintos como organizações, órgãos públicos, serviços de governança ou projetos para empresas, considerando possíveis ações para promover o bem-estar, a qualidade de vida, a cidadania e a sustentabilidade com visão de negócio.</p> <p>Realizar projetos que compreendam aspectos de inter-relação entre os vários campos, tais como: projetos que compreendam criação de produtos e linhas de produtos, aspectos de identidade e marca e seus desdobramentos, tais como aplicação em embalagens, projetos de espaços expositivos e mobiliários urbanos que incluam sistemas de informação ao usuário de serviços públicos, websites e aplicativos que apoiem serviços, entre outros.</p>
Programa Resumido
<p>Aspectos metodológicos do design nos campos de produto, visual e de serviços.</p> <p>Aspectos de pesquisa sobre necessidades dos usuários nos três campos</p> <p>Implementação de projetos considerando os aspectos de produção visual, de produto e de implantação do serviço.</p> <p>Desenvolvimento de projeto</p> <p>Apresentação de projeto: elaboração de documentação</p> <p>Apresentação oral: características e organização de apresentação profissional de projetos integrados.</p>
Programa
<p>Metodologia de projeto para design: aspectos teóricos e práticos das etapas de projeto para as áreas de design de produto, design visual e design de serviços.</p> <p>Definição de técnicas de pesquisa para identificação de problemas interdisciplinares</p>

<p>Identificação de necessidades dos usuários: ferramentas de pesquisa com usuários (entrevistas, observação não participantes, análise de tarefas, análise de atividades, aspectos aspiracionais) Técnicas para definição de conceitos no projeto: painéis semânticos, produção de imagem-síntese, elaboração de palavras-conceito Desenvolvimento de projeto: definição do problema abordando as 3 áreas do design citadas, levantamento e tratamento de dados sobre o problema do projeto, definição dos requisitos de projeto, criação. Implementação de projetos considerando os aspectos de produção visual, de produto e de implantação do serviço: definição de materiais e processos produtivos Elaboração de documentação necessária para apresentação e comunicação dos resultados: relatório de desenvolvimento, pranchas físicas de visualização, desenhos esquemáticos, ilustrações de uso do produto/sistema, desenhos de implantação, manual de identidade, arquivos de implantação do projeto gráfico, plantas técnicas ou equivalentes para as artes, desenhos técnicos para os produtos, blueprint do serviço. Características e organização de apresentação profissional de projetos integrados: organização dos conteúdos, pranchas virtuais de apresentação, organização do tempo e ritmo de apresentação.</p>
<p>Avaliação / Método</p>
<p>Aulas teóricas expositivas Exercícios em sala Leitura e discussão de textos Visitas técnicas e pesquisa de campo Desenvolvimento de projeto assistido em sala Apresentação de projetos Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto Apresentação de todas as etapas solicitadas nos prazos estabelecidos Capacidade de apresentação do projeto e argumentação Qualidade final do material apresentado.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até três alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual. Participação Apresentação de seminários Projeto e documentação de projeto</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Apresentação dos projetos desenvolvidos na disciplina, acompanhados de relatório técnico com documentação dos procedimentos adotados e reflexão sobre resultados obtidos.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>ARCHER, Bruce. Whatever became of Design Methodology? Design Studies, v. 1, n. 1, p. 17-20, jul. 1979. BAXTER, Mike. Projeto de produto: Guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Blücher, 1998 e 2000. BONSIEPE, G. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Edgard Blücher, 2011. BOYLSTON, SCOTT. Designing sustainable packaging. London: LAURENCE KING, 2009. BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, Edgard Blücher, 2006. CALVER, G. O que é design de embalagens? Porto Alegre: Bookman, 2009. CULLEN, C D, HALLER, L. Design secrets: products 2. 50 real-life projects uncovered. Gloucester: Rockport Publishers, 2004. CUREDALE, R. Design Thinking. Process & Methods. 3rd ed. Topanga: Design Community College, 2016. FRIIS, S.K. Co-Creation Cards. København: U Press, 2015</p>

GOODWIN, K. Design for digital age. How to create human-centered products and services. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc., 2011.

HANINGTON, Bruce e MARTIN, Bella. Universal methods of design: 100 Ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Beverly (Massachusetts): Rockport, 2012.

HOFFMAN, D. P. Inteligência visual. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

JEDLICKA, W.. Packaging sustainability. Tools, systems and strategies for innovation package design. New Jersey: John Wiley Trade, 2009.

LIBÂNIO, Claudia; AMARAL, Fernando. Aspectos da gestão de design abordados em dissertações e teses no Brasil: uma revisão sistemática. Revista Produção Online, v. 11, 565L594, 2011.

LÖBACH, Bernd. Design Industrial. Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Blücher, 2001

MILTON, A., RODGERS, P. . Research methods for product design. London: Laurence King Publishing Ltd, 2013.

MOZOTA, Brigitte. Gestão do Design. Canada: Allworth Press, 2011.

MUNARI, B. Design e Comunicação visual. São Paulo: Martins fontes: 1998

NEGRÃO, C. CAMARGO, E. Design de embalagem. Do marketing à produção. São Paulo: Novatec, 2008.

NORMAN, D. A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

WILSON, C. Handbook of User-Centered Design Methods. Morgan Kaufmann, 2011.

WONG, W. Princípios de Forma e Desenho. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WRIGHT, P.; MCCARTHY, J.; CARROLL, J. Experience-Centered Design: Designers, Users, and Communities in Dialogue (Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics). Morgan & Claypoll, 2010.

Título da disciplina	Linguagem Computacional		
Título em inglês	<i>Computational language</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	2	4
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	0	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		PCS 2190 - Fundamentos de Computação I + PCS 2290 - Fundamentos de Computação II	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
EP	PCS	1679080 - Ricardo Nakamura 52217 - Romero Tori	

Objetivos
Aprendizado dos conceitos, modelos e linguagens computacionais, abordando seus aspectos teóricos e práticos. Domínio de técnicas básicas de lógica de programação, incluindo programação estruturada e orientada a objetos. Prática de programação criativa. Desenvolvimento de protótipos de sistemas digitais.
Programa Resumido
Introdução à lógica e a linguagens de programação; variáveis, estruturas de controle e de dados, classes e objetos; funções e bibliotecas; acesso a serviços da internet; desenvolvimento de protótipos.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introdução à lógica de programação; 2. Linguagens de programação; 3. Variáveis e estruturas de controle de fluxo; 4. Funções; 5. Estruturas de dados; 6. Classes e objetos; 7. Bibliotecas de funções; 8. Interface homem-máquina; 9. Acesso a serviços da internet; 10. Programação criativa; 11. Desenvolvimento de protótipos.
Avaliação / Método
Avaliação contínua das atividades em estúdio e no Laboratório de Computação. Provas e trabalhos práticos.
Avaliação / Critério
MF (média final) = (A + P + T) / 3 Onde:

<p>A = avaliação das atividades realizadas em laboratório e estúdio P = nota da prova escrita T = média das notas de documentação, apresentação e resultados finais do trabalho prático desenvolvido para a disciplina.</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Prova escrita. conforme normas aprovadas pelo departamento</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>Básica: SHIFFMAN, D. Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction; Morgan Kaufmann, 2008, 450 p. REAS, C.; FRY, B. Processing: a programming handbook for visual designers and artists. MIT Press. 2007. 737 p. GREENBERG, I. Processing: Creative Coding and Computational Art . Friends of Ed, 2007. 840 pages. PUGA, S.; RISSETI, G. Lógica de Programação e Estruturas de Dados. 3ª ed. Pearson, 2016. 320p.</p> <p>Complementar: MAEDA, J. Maeda & Media. Nova York: Rozzoli, 2000. REAS, C.; FRY, B. Processing: A Programming Handbook for Visual Artists and Designers. MIT Press, 2007. 710p. SHREINER, D.; WOO, M.; NEIDER, J.; DAVIS, T. OpenGL Programming Guide. Addison-Wesley, 2005. 896p.</p>

Título da disciplina	Ergonomia I		
Título em inglês	<i>Ergonomics I</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	2	4
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
não		PRO2315 - Ergonomia I	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
EP	PRO	5778633 - Uiara Bandineli Montedo 2084867 - Fausto Leopoldo Mascia	

Objetivos
Introduzir os conceitos básicos de Ergonomia e suas aplicações para o projeto do produto e para o Design. Estudar a Ergonomia como uma ferramenta conceitual para o desenvolvimento de produtos. Possibilitar a integração de aspectos relacionados com o funcionamento dos usuários ao projeto do produto
Programa Resumido
Presume-se que todo objeto desenhado/projetado por seres humanos para satisfazer uma necessidade será utilizado por seres humanos para realizar uma função, atividade ou tarefa, ou seja, satisfazer um objetivo ou uma necessidade. Este curso inicial propicia ao aluno o conhecimento fundamental e básico da Ergonomia, objetivando a incorporação de seus princípios nas soluções propostas a partir da análise de problemas e fatores que influenciam o desempenho, a satisfação, a segurança e o conforto dos seres humanos ao realizar suas atividades e tarefas cotidianas.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Noções sobre o funcionamento do corpo humano (órgãos dos sentidos, sistema musculoesquelético, metabolismo, fisiologia) 2. Conforto ambiental, ritmos biológicos, sono/vigília, fadiga 3. Ergonomia e segurança do produto 4. Metodologia análise ergonômica da atividade do usuário aplicada ao projeto do produto 5. Antropometria, aspectos populacionais e relações dimensionais 6. Biomecânica do sistema musculoesquelético, esforço físico e posturas 7. Cognição humana, percepção e tratamento das informações 8. Dispositivos de Informação 9. Controles e manejos
Avaliação / Método
Método: Aulas expositivas, aulas práticas, exercícios em sala de aula, trabalho em grupo
Avaliação / Critério

<p>Critério: $MF = (0,1 * E + 0,9 * TF)$ Onde MF = média final E = exercícios em sala de aula TF = trabalho final</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Trabalho Complementar</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>ABRAHÃO, J.I. et al. <i>Introdução à Ergonomia</i>. São Paulo, Blücher, 2009. CHAFFIN, D.B.; ANDERSSON, G.B.; MARTIN, B.J. <i>Biomecânica Ocupacional</i>. Belo Horizonte, Ergo, 2001. DUL, J.; WEERMEESTER, B. <i>Ergonomia Prática</i>. 2ed. São Paulo, Editora Blücher, 2006. GRANDJEAN, E. <i>Manual de Ergonomia: adaptando o trabalho ao homem</i>. 4ed. Porto Alegre, Artes Médicas, 1998. IIDA, I. <i>Ergonomia: projeto e produção</i>. 2 ed. São Paulo, Edgard Blücher Ltda., 2005. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR: KROEMER, K. H. E. et al. <i>Engineering Physiology</i>. Nova York: Van Nostrand Reinhold, 1997. SALVENDY, G. <i>Handbook of human factors and ergonomics</i>. Nova York: John Wiley and Sons, 1997. SANDERS, M. S.; McCORMICK, E.J. <i>Human factors in engineering and design</i>. Nova York: McGraw-Hill, 1987.</p>

Título da disciplina	História do Design IV		
Título em inglês	<i>History of Design IV</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	3	1
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUH 2812 – História do Design IV	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUH	5777969 - Marcos da Costa Braga	

Objetivos
Capacitar os alunos para a análise e a crítica do Design por meio do estudo de sua História, de suas Teorias e do contexto em que ocorreram. Proporcionar visão histórica e prospectiva sobre o Design. Conhecer as questões, conceitos e problemas do campo do design do período que vai desde a crise internacional do petróleo de 1973 até a atualidade. Proporcionar conhecimentos de estudos de caso na História do Design que contribuam para a prática de projeto. Introdução à bibliografia.
Programa Resumido
Estudo da História do Design desde meados dos anos 1970 até início do século XXI. O pós-modernismo gráfico: da retomada da experimentação de linguagens visuais nos anos 1970 à sacralização nos anos 1990. A reaproximação do design com a arte nos anos 1980: novas vanguardas e caos semântico. O conceito de "Design Visual" e os novos campos das mídias digitais. O surgimento do Ecodesign e as variadas demandas por sustentabilidade. O debate ético na relação do design com a produção artesanal e cultural diante do mercado globalizado. A marca Brasil e o crescimento do design de produto dos anos 1990 ao início dos anos 2000: globalização e identidade para a competitividade nas exportações. O advento da computação gráfica e do Branding: impactos no processo projetual. O design como campo de conhecimento: expansão para outros campos profissionais e aberturas de novos domínios. A disciplina abordará no período mencionado tanto a História Geral do Design, quanto os aspectos específicos do Design no Brasil e em especial a consolidação do seu campo e as mudanças na organização profissional.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Design e globalização 2. Design e “tecnologias apropriadas”: as mudanças conceituais dos anos 1970 aos anos 1990 3. Novas frentes para o Design: Fun Design, Web Design, Design para a terceira idade, Design étnico, Design da informação. 4. O campo do Design brasileiro nos anos 1980 e anos 1990: crises econômicas, consolidação da profissão, áreas de atuação e novas instituições. 5. Identidade Visual Corporativa e as mudanças de paradigmas com o branding contemporâneo. 6. Design gráfico pós-modernista nos EUA, Suíça e no Brasil: o retorno à experimentação e a releitura de paradigmas do passado e do presente. 7. Brasil: Expansão do ensino e a institucionalização da pesquisa de Design no Brasil. 8. Busca pelo Design com identidade nacional no artesanato e na indústria brasileira.

<p>9. Design gráfico digital e computação gráfica: mudanças tecnológicas, profissionais e metodológicas.</p> <p>10. Ecodesign e Sustentabilidade.</p> <p>11. Design para a arquitetura e para o desenho urbano</p> <p>12. Estudo de casos : Design na Europa. Design na Ásia . Design nos Estados Unidos. Design na América Hispânica. Design no Brasil.</p>
<p>Avaliação / Método</p>
<p>Aulas expositivas. Análise de modelos e de iconografia</p> <p>Aplicação de prova final dissertativa sobre Design no Brasil. Pesquisa para elaboração de trabalho monográfico sobre design internacional.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Avaliação individual e coletiva (prova dissertativa e trabalho monográfico).</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Terão direito a recuperação, todos os alunos que obtiverem nota mínima 3,0 (três) e frequência mínima de 70%, de acordo com as normas vigentes. O tema da Monografia da recuperação ou o teor da prova de recuperação serão definidos no final do semestre, juntamente com a divulgação da avaliação final, a serem realizadas em data do período de recuperação estipulado pela faculdade.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>ABRE. História da Embalagem no Brasil. São Paulo: ABRE, 2006</p> <p>ARGAN, Giulio Carlo - <i>L' arte moderna : Dall illuminismo ai movimenti contemporanei</i>. Firenze : Sansoni, 1988. Trad. Bras - <i>A Arte Moderna -1870-1990</i>. São Paulo, Companhia das Letras, 1992.</p> <p>BARNICOAT, J. – <i>A Concise History of Posters</i>. London: Thames and Hudson. Trad. esp. Justo Beramendi - Los Carteles – Su História y Lenguage. Barcelona: Gustavo Gili , 1973.</p> <p>BONSIEPE, Gui – <i>Dall'oggetto all'interfaccia</i>. Milano, Feltrinelli, 1995. Trad. Bras. Design do Material ao Digital. Florianópolis, FIESC / IEL, 1997.</p> <p>BENEVOLO, Leonardo – <i>Storia dell'Architettura Moderna</i>. Roma: Laterza, 1958. Trad bras. – <i>História da Arquitetura Moderna</i>. São Paulo: Perspectiva, 1976</p> <p>BOMFIM, Gustavo Amarante. <i>Idéias e formas na história do design</i>. UFPB, João Pessoa, 1998.</p> <p>BRAGA, Marcos da Costa. <i>ABDI e APDINS-RJ: História das Associações Pioneiras de Design do Brasil</i>. São Paulo: Blucher, 2011.</p> <p>BRAGA, Marcos da Costa; DIAS, Dora Souza. (Org.). <i>Histórias do Design no Brasil II</i>. 1ed.São Paulo: Annablume, 2014</p> <p>BÜRDEK, Bernhard E. <i>História , Teoria e Prática do Design de Produtos</i>. São Paulo: Blucher, 2006.</p> <p>CAMARGO, Mário de.(org.) <i>Gráfica : Arte e industria no Brasil: 180 anos de história</i>. São Paulo: Bandeirantes gráfica / EDUSC, 2003.</p> <p>CAMEIRA, Sandra R. <i>Branding + Design A estratégia na criação de identidades de marca</i>. São Paulo: Senac-SP, 2017.</p> <p>CARA, Milene. <i>Do Desenho Industrial ao Design no Brasil: Uma bibliografia crítica para a disciplina</i>. São Paulo: Blücher, 2010.</p> <p>CARDOSO, Rafael. <i>Uma introdução à História do Design</i>. São Paulo: Blucher, 2000.</p> <p>CARVALHO, Ana Paula Coelho de. <i>O ensino paulistano de design: a formação das escolas pioneiras</i>. Dissertação de Mestrado. Orientação: Marcos Braga. São Paulo, FAU USP, 2012.</p> <p>COLLINS, Michael. Alessi. Trad. Luciano Machado. Cosac & Naify, 2000</p> <p>DENIS, Rafael Cardoso. <i>Uma introdução à historia do design</i>. São Paulo: Edgard Blucher,2000.</p> <p>DUBY, Georges (org.) – <i>História da Vida Privada 4: Da Primeira Guerra aos Nossos Dias</i>. Cia das Letras, 1990.</p> <p>SCOREL, Ana Luisa – <i>O Efeito Multiplicador do Design</i>. São Paulo : SENAC São Paulo, 2000.</p> <p>FERNÁNDEZ, Silvia e BONSIEPE, Gui. <i>Historia del Diseño en América Latina y el Caribe</i>. Blücher, 2008.</p> <p>FIELL, Peter & Charlotte - <i>Design do Século XX</i>. Koln: Taschen 2005.</p> <p>FIELL, Peter & Charlotte. <i>Diseño Escandinavo</i>. Koln: Taschen, 2003.</p> <p>FISCHER, Volker. <i>Design NOW : Industry or Art?</i> Munich: Prestel,1989.</p>

- FORTY, Adrian – *Objects of Desire – Design and Society 1750-1980*. London, Thames & Hudson, 1989.
- GARCIA, Herman Carlos W.S. *VKhUTEMAS/VKhUTEIN, BAUHAUS, HOCHSCHULE FÜR GESTALTUNG ULM: Experiências didáticas comparadas*. Dissertação. FAU USP, 2001. Orientador: Prof. Dr. Lucio Gomes Machado.
- GIEDION, Siegrifried – *Mechanization Takes Command – A Contribution to Anonymous History*. Oxford: Oxford Univ. Press, 1948. Trad. esp. – *La Mecanización toma el mando*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978
- *Space Time and Architecture*. Cambridge: Harvard Univ Press, 1941. Trad. Bras. *Espaço, Tempo e Arquitetura*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- HOLLIS, Richard - *Graphic Design - A Concise History*. London: Thames and Hudson, 1994. Trad. Bras. *Design Gráfico - Uma História Concisa*. São Paulo, Martins Fontes, 2001.
- HESKETT, John. *Industrial Design*. New York, Oxford University Press, 1980. Trad. bras. - *Desenho Industrial*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.
- KATINSKY, Julio Roberto. *Desenho Industrial*. In ZANINE, Walter (orgs.). *História Geral da arte no Brasil*. São Paulo, Instituto Walter Moreira Salles, 1983, v. 2, p. 917-951.
- KOPP, Rudiney – *Design Gráfico Cambiante*. SantaCruz do sul, EDUNISC, 2004.
- LEAL, Joice Joppert. *Um olhar sobre o design brasileiro*. São Paulo: Objeto Brasil / Instituto UNIEMP / Imprensa Oficial do Estado, 2002.
- LEON, Ethel. *IAC Primeira Escola de Design do Brasil*. São Paulo: Blucher, 2014
- LEON, Ethel. *Design em exposição: o design no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (1968-1978), na Federação das Indústrias de São Paulo (1978-1984) e no Museu da Casa Brasileira (1986-2002)*. Tese de doutorado. São Paulo: FAU USP, 2012.
- LIMA, Guilherme Cunha - *O Gráfico Amador - As Origens da Moderna Tipografia Brasileira*. Prefácio de Emanuel Araújo. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- LONGO, Celso. *Design Total Cauduro Martino*. São Paulo: Cosac-Naify, 2014.
- MEGGS, Philip B. – *História do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- MELO, Chico Homem de. *O Design Gráfico Brasileiro: anos 60*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- MUSEU DE ARTE MODERNA DE SÃO PAULO. Concreta '56 - a raiz da forma, São Paulo, Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2006*.
- NIEMEYER, Lucy. *Design no Brasil: origens e instalação*. 2ª edição. Rio de Janeiro: 2AB, 1997.
- POLSTER, Bernd (ed) – *Word Design, 1 Century, 400 designers, 1.000 objetcs*. London, Pavilion, 1999.
- PRING, Roger – *www.type - Effective typographic design, for the world wide web*. London, Weidenfeld & Nicolson. Trad. Esp. *www.tipografia – 300 Diseños tipográficos para sitios web*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.
- Revista Design e Interiores nº 28. “Os Pioneiros do Design no Brasil”. Projeto, São Paulo, 1992.
- SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. *O móvel moderno no Brasil*. São Paulo : Olhares. 2015.
- SOUZA, Pedro Luiz Pereira de – *Notas para uma história do design*. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- SPARKE, Penny. *Italian Design – 1870 to the present*. London: Thames and Hudson Ltd, 1988.
- WITTER, Geraldina (org.). *Desenho Industrial: uma perspectiva educacional*. São Paulo: Arquivo do Estado de São Paulo; Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1985.
- WOLNER, Alexandre. “Comunicação Visual” In ZANINE, Walter (org.) - *História Geral da Arte no Brasil*. São Paulo, Instituto Walter Moreira Salles, 1983, v. 2, p. 953-972.
- ZANINI, Walter (org) - *História Geral da Arte no Brasil*. São Paulo, IWMS, 1983

Título da disciplina	Design, ambiente e sustentabilidade		
Título em inglês	<i>Design, environment and sustainability</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2	02	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUT2512 - Design, ambiente e sustentabilidade	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUT	559017 – Cyntia Santos Malaguti de Sousa	

Objetivos
Capacitar os alunos a identificarem as relações existentes entre o design, as questões ambientais, e as implicações em sua atividade profissional. Orientá-los sobre procedimentos para a inserção de considerações ambientais visando a redução de impactos potenciais de sua prática profissional sobre o ambiente. Propiciar aos alunos experiências de aplicação prática na utilização de critérios ambientais no design, a partir da integração com as disciplinas de projeto.
Programa Resumido
Discute as relações entre modelo de desenvolvimento, questões sócio-ambientais e design. Analisa os conceitos de ecologia, sustentabilidade e afins. Discute as relações entre design, estilo de vida e sustentabilidade. Aborda os princípios do design para a sustentabilidade, o ciclo de vida dos produtos, as ferramentas de avaliação, de gestão ambiental e de projeto para sustentabilidade, inclusive as abordagens de sistema produto-serviço e inovação social.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - Relações entre design, estilo de vida, consumo e impacto ambiental. - Indicadores da crise ambiental x modelo de desenvolvimento. - Fóruns, documentos e protocolos de “compromissos”. - Conceitos de ecologia, codesenvolvimento e sustentabilidade. - Conceitos de ecodesign, design para sustentabilidade e afins. - Integração de requisitos ambientais no desenvolvimento de produtos. - Cadeia de produção / consumo e impacto ambiental. - Legislação, normas, rotulagem e certificação ambiental. - Noções de gestão ambiental aplicada ao design. - Ciclo de vida dos produtos e avaliação de impactos ambientais. - Sistema produto-serviço. - Território, comunidades criativas e inovação social para sustentabilidade.
Avaliação / Método
Trabalhos de pesquisa, projetos conceituais e seminários.

Avaliação / Critério
Avaliação / Norma de Recuperação
Atividade teórico-prática substitutiva.
Bibliografia
<p>ABNT. ISO/TR 14062. Gestão ambiental – integração de aspectos ambientais no projeto e desenvolvimento do produto. Rio de Janeiro: ABNT, 2004. 26 p.</p> <p>ABNT. NBR ISO 14040. Gestão ambiental – avaliação do ciclo de vida – princípios e estrutura. Rio de Janeiro: ABNT, 2001.</p> <p>ABNT ISO Guia 64:2008. Guia para consideração de questões ambientais em normas de produtos. Rio de Janeiro: ABNT, 2008.</p> <p>BHAMRA, Tracy; LOFTHOUSE, Vicky. Design for sustainability: a practical approach. Hampshire: Gower Publishing, 2007</p> <p>BHBOYLSTON, Scott. Designing sustainable packaging. London: Laurence King Publishing, 2009.</p> <p>BROWER, Cara et all. Experimental ecodesign. Mies: RotoVision, 2005.</p> <p>BURAL, Paul. Green design. London: The Design Council, 1991.</p> <p>CRUL, M.R.M. and DIEHL, J.C. Design for sustainability: a practical approach for developing economies. Paris/Delft: UNEP/ Delft University of Technology, s.d. Disponível em:< http://www.d4s-de.org/manual/d4stotalmanual.pdf> acesso em 13 mar 2017.</p> <p>DEMAJOROVIC, J., VILELA JUNIOR, A. Modelos e Ferramentas de Gestão Ambiental. São Paulo: SENAC, 2006.</p> <p>DIAS, Reinaldo. Gestão Ambiental: responsabilidade social e sustentabilidade. São Paulo: Atlas, 2006.</p> <p>DOUGHERTY, Bryan. Design gráfico sustentável. São Paulo: Rosari, 2011.</p> <p>FRY, Tony. Ecodesign, sustentabilidade e desenvolvimento. In: Catálogo prêmio Ecodesign. São Paulo: FIESP/CIESP; Centro São Paulo Design, 2003.</p> <p>GADOTTI, Moacir. Educar para a sustentabilidade: uma contribuição à década da educação para o desenvolvimento sustentável. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2008.- (Série Unifreire;2)</p> <p>GUATTARI, Felix. As três ecologias. Campinas, SP: Papirus, 1999.</p> <p>JEDLICKA, Wendy. Packaging sustainability: tools, systems and strategies for innovative packaging design. New Jersey: John Wiley & Sons, 2009.</p> <p>KAZAZIAN, Thierry (org.). Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. 194 p. ISBN 85-7359-436-5.</p> <p>KRUCKEN, Lia. Design e território: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, 2009.</p> <p>MACKENZIE, Dorothy. Green design: design for environment. London: Lawrence King, 1991.</p> <p>MANZINI, Ezio & VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: EDUSP, 2003.</p> <p>MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.</p> <p>MAU, Bruce; LEONARD, Jennifer and Institute without boundaries. Massive change. New York: Phaidon Press, 2004.</p> <p>MCALOONE, Tim and BEY, Niki. Environment improvement through product development – a guide. Copenhagen: DEPA/DTU/DI/IPU, 2009. Disponível em: <http://orbit.dtu.dk/fedora/objects/orbit:81433/datastreams/file_3996106/content> Acesso em 9 mar 2017.</p> <p>McCRACKEN, Grant. Cultura e consumo. Rio de Janeiro: MAUAD, 2003. 208 p. ISBN 8574781088</p> <p>NOVAES, Washington (coord.) Agenda 21 brasileira – bases para discussão. Brasília: MMA/PNUD, 2000. 196 p.</p> <p>PAPANEK, Victor. Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social. Madrid: H. Blume Ediciones, 1977.</p> <p>QUEIROZ, Leila Lemgruber. Utopia da sustentabilidade e transgressões no design. Rio de Janeiro: 7Letras, 2014</p>

SACHS, Ignacy. Estratégias de transição para o século XXI. Desenvolvimento e ambiente. São Paulo: Studio Nobel, 1993.

SOUSA, Cyntia Santos Malaguti de. Impacto ambiental: parâmetro para o projeto de embalagens – o caso do plástico. São Paulo, FAUUSP – tese de doutorado, 2000.

THACKARA, John. Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva: Versar, 2008.

VASQUES, Rosana Aparecida. Design, posse e uso compartilhado: reflexões e práticas. São Paulo, FAUUSP – tese de doutorado, 2015.

VEIGA, José Eli da. Desenvolvimento Sustentável: o desafio do século XXI. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.

VEZZOLI, Carlo. Design de sistemas para a sustentabilidade: teoria, métodos e ferramentas para o design sustentável de “sistemas de satisfação”. Salvador: EDUFBA, 2010.

WIEDEMANN, Julius (Ed.). Product design in the sustainable era. Köln: Taschen, 2010.

Título da disciplina	Teoria dos signos		
Título em inglês	Sign Theory		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
não		CCA0314 - Teorias do Signo	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
ECA	CRP	155938 - Anderson Vinícius Romanini	

Objetivos
Expor as principais matrizes teóricas da Semiótica, mostrando sua fundamentação filosófica e evolução histórica. Definir conceitos e termos importantes das teorias do signo, relacionando-os à teoria da informação e da comunicação. Identificar os diferentes tipos de signos e sua ação no fluxo da semiose. Compreender como os signos produzem os sentidos. Explorar as relações entre semiótica e design.
Programa Resumido
O curso discute o papel da semiótica na fundamentação teórica do design, especialmente em sua ontologia e epistemologia. A teoria dos signos de Peirce é apresentada, bem como seus desdobramentos mais recentes na teoria da comunicação e da lógica da produção dos sentidos. A aplicação da semiótica ao design é apresentada nas suas várias possibilidades, como na interface com a arquitetura, no desenho industrial, no design gráfico e nas discussões contemporâneas sobre o papel social e a sustentabilidade da atividade do design.
Programa
01 – Fundamentos filosóficos da semiótica 02 - As diferentes matrizes da semiótica 03 – A semiótica universal de Peirce 04 – O conceito de semiose como ação do signo 05 – A tipologia dos signos 06 – A semiótica no design de projetos visuais 07- A semiótica no design de produtos 08 – A semiótica na arquitetura 09 - A semiótica e a convergência das mídias 10 – As linguagens híbridas 11 – Semiótica nos espaços virtuais 12 - O signo ideológico 13 - Cultura como sistemas de signos
Avaliação / Método
Aulas expositivas, exercícios de aplicação em classe e preparação de trabalho final.

Avaliação / Critério
Análise semiótica de textos Análise de ensaios Produção de ensaios argumentativos
Avaliação / Norma de Recuperação
O aluno será avaliado a partir da seguinte produção: <ul style="list-style-type: none"> • Trabalho final ensaístico ou de aplicação dos conceitos, de 10 a 20 laudas, a ser entregue no encerramento do curso. • Participação em classe (bônus de até 1 ponto). Obs: trabalhos entregues com atraso terão a nota descontada
Bibliografia
<p>DRIGO, Maria Ogécia; SOUZA, Luciana C.P. Aulas de Semiótica Peirceana. São Paulo: Annablume, 2013.</p> <p>ECO, Umberto. Estrutura ausente. São Paulo: Perspectiva-Edusp, 1971.</p> <p>NIEMEYER, Lucy. Elementos de semiótica aplicados ao design. Rio de Janeiro: 2AB Série Design, 2007.</p> <p>NOTH, Winfried. Panorama da semiótica: de Platão a Peirce. São Paulo: Annablume, 1995.</p> <p>PIGNATARI, Décio. Semiótica e literatura. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.</p> <p>ROMANINI, Vinicius. <i>Design como comunicação: uma abordagem semiótica</i>. SEMINÁRIO DO CURSO DE DESIGN DA FAU USP-DESIGN: QUO VADIS 1, 1-5</p> <p>_____. Minute Semeiotic. Disponível: www.minutesemeiotic.org</p> <p>SANTAELLA, Lucia. O que é Semiótica. São Paulo: Editora Brasiliense, 2008.</p> <p>VANNER, Maria Celeste de Almeida. Paisagens Signicas: Uma reflexão sobre as artes visuais contemporâneas. Salvador: Edufba, 2010.</p> <p>WALTHER-BENSE, Elisabeth. A Teoria Geral dos Signos. São Paulo: Perspectiva, 2000.</p>

Título da disciplina	Gestão de marcas		
Título em inglês	<i>Brand management</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
não		EAD0789 – Economia e Gestão	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FEA	EAD	2975141 - Guilherme de Farias Shiraishi	

Objetivos
Ao final da disciplina o aluno/a aluna será capaz de compreender e avaliar os conceitos e os fundamentos básicos de gestão de marcas, assim como verificar suas funções, técnicas e aplicações nas atividades dos administradores e dos designers.
Programa Resumido
Gestão e marcas, conceitos de segmentação, <i>target</i> e posicionamento da marca, estratégias.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos de marketing e da marca; 2. Ambiente político, econômico, social e tecnológico aplicado a gestão; 3. Construção da Marca baseado no cliente; 4. Segmentação, Target e Posicionamento da Marca; 5. Composto de marketing (4Ps); 6. Estratégias de branding e arquiteturas de marcas.
Avaliação / Método
Aulas expositivas; Exercícios; Trabalho semestral.
Avaliação / Critério
Exercícios individuais (25%) resumos sobre o conteúdo de leitura solicitados; Exercícios em grupo (30%) atividades em grupo realizadas em sala e/ou extraclasse; Trabalho semestral (20%) Atividade em grupo. Instruções entregues durante o curso; Prova Final (25%).
Avaliação / Norma de Recuperação
Prova de recuperação somada com nota antes da recuperação e dividido a soma por dois.

Bibliografia

KELLER, Kevin Lane; MACHADO; Marcos. **Gestão Estratégica de marcas**. São Paulo: Pearson, 2012.

Bibliografia complementar

PRIDE, W. M; FERRELL, O. C. **Fundamentos de marketing**. São Paulo: Cengage, 2015.

KOTLER, P.; KELLER; K. **Administração de marketing**. 14. ed. São Paulo: Pearson, 2012.

Artigos selecionados.

Título da disciplina	Computação interativa		
Título em inglês	<i>Interactive computing</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
Linguagem computacional		PCS2390 - Projeto e Engenharia do Produto IV	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
EP	PCS	1679080 - Ricardo Nakamura 52217 - Romero Tori	

Objetivos
Conhecer as tecnologias básicas necessárias ao desenvolvimento de sistemas computacionais interativos, tais como recursos de multimídia, computação física, realidade virtual e aumentada. Discussão crítica do estado da arte, perspectivas de evolução e desafios a serem vencidos. Desenvolver habilidades relacionadas à criação e produção de sistemas interativos.
Programa Resumido
Desenvolvimento de atividades práticas em laboratório ou ateliê relacionadas com sistemas computacionais interativos, envolvendo: Conceitos de Comunicação e mídia; recursos de Multimídia; vídeo e som imersivos; computação física; realidade virtual e aumentada; hardware e software para interação em realidade virtual e aumentada; . novas tecnologias interativas.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceitos de comunicação e mídia. 2. Recursos de Multimídia. Vídeo e som imersivos. 3. Hardware e software para computação física. Dispositivos de interação. 4. Realidade virtual e aumentada. Imersão. Registro 3D. Modelo do espaço contínuo entre realidade e virtualidade. 5. Hardware e software específicos para interação em realidade virtual e aumentada. Retorno de força. Displays imersivos. Sistemas de rastreamento. 6. Projeto e desenvolvimento de sistemas computacionais interativos.
Avaliação / Método
Avaliação contínua das atividades práticas em laboratório. Proposta, planejamento, execução, testes e apresentação de trabalho de aplicação realizado pelos alunos.
Avaliação / Critério
MF (média final) = $(A + 2 \times T) / 3$ onde

<p>A = avaliação das atividades realizadas em laboratório e atendimentos T = média das notas de documentação, apresentação e resultados finais do trabalho prático</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Reapresentação do projeto.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>Básica: TORI, R. (Org.) ; KIRNER, Claudio (Org.). Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada. Porto Alegre: SBC, 2006. v. 1. 422 p (disponível apenas em versão digital: www.interlab.pcs.poli.usp.br). Bowman et. al. 3D User Interfaces: Theory and Practice. Addison-Wesley, 2004. 512 p. Yvonne Rogers; Helen Sharp; Jennifer Preece. Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador, 3ª. Ed. Bookman, 2013. 600 p. Dan O'Sullivan, Tom Igoe. Physical Computing: Sensing and Controlling the Physical World with Computers. Thomson, 2004. 496 p.</p> <p>Complementar: BANZI, M. SHILOH, M. Getting Started with Arduino: The Open Source Electronics Prototyping Platform (Make). MakerMedia, 2014. 262 p. ENGLAND, E.; FINNEY, A. Managing Multimedia: Project Management for Interactive Media. Addison Wesley. 440 p. 1999. IGOE, T. Making Things Talk: Using Sensors, Networks, and Arduino to See, Hear, and Feel Your World. MakerMedia, 2011. 496 p. REAS, C.; FRY, B. Processing: A Programming Handbook for Visual Artists and Designers. MIT Press, 2007. 710p.</p>

Título da disciplina	Ergonomia II		
Título em inglês	<i>Ergonomics II</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	3º	5º
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
Ergonomia I		PRO2317 - Ergonomia II	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
EP	PRO	5778633 - Uiara Bandineli Montedo 2084867 - Fausto Leopoldo Mascia	

Objetivos
Aprofundar o estudo de aspectos cognitivos (tais como diferentes tipos de memória, representações mentais para o uso, estratégias operatórias, modos operatórios, etc.) envolvidos nas situações de uso de artefatos por seres humanos. Explorar o estudo da usabilidade de artefatos, aplicando conceitos e critérios no projeto de forma a melhorar a experiência do usuário. Aprofundar o domínio do método Análise Ergonômica da Atividade aplicada ao projeto de artefatos, com base na análise de situações de uso reais e na simulação de situações de uso. Aprofundar os conhecimentos sobre o funcionamento de usuários de grupos populacionais distintos, como pessoas em processo de envelhecimento.
Programa Resumido
Aprofundar aspectos da cognição humana, tais como teorias alternativas sobre a memória, modelos e representações mentais dentre outros, permitindo um refinamento da análise de situações de uso de artefatos em seus aspectos cognitivos. Praticar a metodologia Análise Ergonômica da Atividade aplicada ao projeto de artefatos, tanto físicos como digitais, usando recursos de simulação. Dominar técnicas para favorecer a consideração de aspectos da usabilidade intrínseca e extrínseca aos artefatos físicos e digitais, de forma a favorecer a melhoria da experiência do usuário, favorecendo o desempenho, a satisfação, a segurança e o conforto dos seres humanos ao realizar suas atividades e tarefas.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. modelos e representações mentais para o uso de artefatos, estratégias operatórias, modos operatórios, propiciação, etc.) 2. Análise Ergonômica da Atividade aplicada ao projeto de artefatos (físicos e digitais) 3. Design centrado no usuário (UCD) 4. Experiência do Usuário (UX), Usabilidade intrínseca e extrínseca em artefatos digitais 5. Simulação humana aplicada ao projeto de artefatos (físicos e digitais) 6. Processo de envelhecimento e requisitos para projeto de artefatos adaptados a esta população
Avaliação / Método
Método: Aulas expositivas, aulas práticas, dois trabalhos em grupo

Avaliação / Critério
<p>MF = $(0,5 \cdot T1 + 0,5 \cdot T2)$ Onde MF = média final T1 = trabalho em grupo 1 T2 = trabalho em grupo 2</p>
Avaliação / Norma de Recuperação
Trabalho Complementar
Bibliografia
<p>ABRAHÃO, J.I. et al. <i>Introdução à Ergonomia</i>. São Paulo, Blücher, 2009. ABRAHÃO, J.I. et al. <i>Ergonomia e Usabilidade em Ambiente Virtual de Aprendizagem</i>. São Paulo, Blücher, 2012. FISK, A.D.; ROGERS, W.A.; CHARNES, N.; CZAJA, S.J.; SHARIT, J. <i>Designing for older adults</i>. Principles and creative human factors approaches. Boca Raton (USA), CRC Press, 2004. NORMAN, D.A. <i>O Design do dia-a-dia</i>. Rio de Janeiro, Rocco, 2006. ROMEIRO FILHO, E.; NAVEIRO, R.M. Ergonomia aplicada ao projeto de produto. In: ROMEIRO FILHO, E. (Coord.). <i>Projeto do Produto</i>. Rio de Janeiro, Elsevier, 2010. (p.171-192)</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR: Artigos selecionados de Revistas Acadêmicas FALZON, P. (org.) <i>Ergonomia</i>. São Paulo, Blücher, 2007. NORMAN, D. <i>Design Emocional</i>. Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia. Rio de Janeiro, Rocco, 2008. IIDA, Itiro. <i>Ergonomia: Projeto e Produção</i>. 2 ed. São Paulo, Edgard Blücher Ltda.,2005.</p>

Título da disciplina	Cultura Urbana na Contemporaneidade		
Título em inglês	<i>Contemporary Urban Culture</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	4	1
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUH2814 - Cultura Urbana na Contemporaneidade I + AUH2816 - Cultura Urbana na Contemporaneidade II	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUH (gdha)	2106015 – Giselle Beiguelman	

Objetivos
Analisar o impacto das redes de comunicação nas relações entre público e privado a partir do fim do século 20, compreendendo a arquitetura como uma das interfaces privilegiadas do século 21 e a cidade como o espaço de sua realização.
Programa Resumido
A disciplina investiga a história recente das relações entre design e edifício, interrogando as formas e as diferentes proposições de espaço urbano decorrentes da emergência e popularização das telecomunicações contemporâneas. Os territórios imateriais criados pelas redes configuram novas formas de viver e circular em espaços “inteligentes” que reagem à presença de seus ocupantes (transitórios e fixos) e postulam formas inéditas de participação e controle político. Esses novos territórios enunciam uma antropologia do ambiente edificado, pautada pelo entrecruzamento de suas matrizes materiais e digitais (contextos híbridos), que implicam novos problemas e desafios nas intersecções entre a arte, a arquitetura e o design.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1) Conectividade e novas dimensões do espaço arquitetônico 2) Conectividade e subjetividades emergentes 3) Relações entre espaço público e privado 4) Zonas Autônomas Temporárias: os novos ativismos 5) Cidade informacional e edifícios interativos 6) Arte, arquitetura e design na era da matéria programável 7) Exercícios: análise e experimentações de projetos que operam nas intersecções entre a arte, a arquitetura e o design. Esses exercícios são realizados no prédio da FAU, em diversos ambientes.
Avaliação / Método
Os alunos serão avaliados em relação ao desenvolvimento e resultados obtidos com exercícios, em três ocasiões: conceituação dos projetos e embasamento teórico, apresentação e discussão de propostas parciais em seção de crítica, apresentação de resultados finais nos projetos propostos para situações in situ.
Avaliação / Critério

Em todos os trabalhos serão avaliados os seguintes aspectos:

- adequação do trabalho às questões conceituais discutidas no programa da disciplina
- estrutura argumentativa e repertório crítico
- organicidade entre procedimentos conceituais, estéticos e propostas de intervenção
- pontualidade nas entregas.

Avaliação / Norma de Recuperação

Terão direito a recuperação, todos os alunos que obtiverem nota mínima 3,0 (três) e frequência mínima de 70%, de acordo com as normas vigentes.

Bibliografia

BEIGUELMAN, Giselle. **Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea**. 2016. Tese (Livre Docência em Linguagem e Poéticas Visuais) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/livredocencia/16/tde-09112016-145703/>

BULHÕES, Maria Amélia . **Web arte e poéticas do território**. 1. ed. Porto Alegre: Zouk, 2011.

BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade**. Porto Alegre: Sulinas, 2013.

BEY, Hakim. TAZ . **Zona Autônoma Temporária**. São Paulo, Conrad, 2001

CRARY, Jonathan. **24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e de esperança: movimentos sociais na era da internet** Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Distúrbio Eletrônico**. São Paulo: Conrad Editora, 2001.

DUARTE, Fábio. **A crise das matrizes espaciais**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

FOSTER, Hal. **Design and Crime** (and other diatribes). Nova York: Verso, 2002.

GALLOWAY, Alexander. **Protocol: How Control Exists after Decentralization**, Cambridge /Mass., MIT Press, 2004

LEMONS, Andre. **Cibercultura**. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Ed. Sulina, Porto Alegre, 2004.

MIESSEN, Markus. **Crossbenching**. Toward Participation as Critical Spatial Practice. Berlin: Sternberg Press, 2016.

MITCHELL, William J. **Me++ The Cyborg Self and the Networked City**. Cambridge/Mass.: MIT Press, 2003.

Seminários Internacionais Museu Vale (8:2013, Vila Velha, ES) **Cyber-Arte-Cultura: A Trama das Redes**. Organização: Fernando Pessoa, Vila Velha, ES Museu Vale; Rio de Janeiro: Suzy Muniz Produções, 2013

STEYERL, Hito. **The Wretched of the Screen**. Berlin: SternbergPress, 2012.

Apoio didático da disciplina:
<https://sites.google.com/usp.br/gbeiguelman-2814>
<http://br.pinterest.com/gbeiguelman/cultura-urbana/>
<http://www.scoop.it/t/mobile-art>

Título da disciplina	Métodos e Meios de Produção		
Título em inglês	<i>Methods and means of production</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	normal	3	6
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	1	90 hs
Pré-requisitos		Equivalência	
não		PRO 2718 Projeto e Engenharia do produto II e PRO 2719 Materiais e Processos de Produção III, ou PRO 2719 Materiais e Processos de Produção III e RO 2721 Materiais e Processos de Produção IV	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
EP	PRO	2084867 - Fausto Leopoldo Mascia	

Objetivos
<p>Apresentar uma abordagem estratégica para a gestão das operações de produção, incluindo manufatura e serviços. Discutir as relações do design de produtos com os fundamentos da gestão das operações, instalações para fabricação e distribuição de produtos.</p> <p>Capacitar o aluno para o desenvolvimento de modelos e protótipos com utilização de prototipagem rápida. Incorporar ao design de produtos conceitos sobre design para manufatura e design para montagem. Introduzir conceitos sobre ensaios e testes de produtos.</p>
Programa Resumido
<p>Alinhamento da estratégia empresarial, desenvolvimento de produto e processos de produção</p> <p>Abordagem de projetos</p> <p>Intercambialidade e modularidade</p> <p>Prototipagem</p> <p>Qualidade, testes e ensaios de produtos</p>
Programa
<p>Estratégia empresarial e estratégia de desenvolvimento de produtos.</p> <p>Desenvolvimento de produtos e estratégia de produção.</p> <p>Design para manufatura e montagem</p> <p>Design para movimentação, armazenagem e transporte de produtos.</p> <p>Design e serviços agregados ao produto.</p> <p>Tolerâncias de medidas</p> <p>Intercambialidade de componentes em projetos</p> <p>Modularidade – Projeto Modular</p> <p>Modelos de prototipagem</p> <p>Prototipagem rápida</p> <p>Simulação do uso como ferramenta para projeto</p> <p>Qualidade, testes e ensaios de produtos</p>

Avaliação / Método
Aulas expositivas, aulas práticas, projeto, exercícios em sala de aula e trabalhos em grupos.
Avaliação / Critério
MF = (0,4*E + 0,6*TF). Onde MF = média final; E = exercícios em sala de aula; TF = trabalho final.
Avaliação / Norma de Recuperação
Trabalho Complementar
Bibliografia
<p>ALGER, J. R. M.; HAYS C. V. Creative synthesis in design. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1964.</p> <p>ASIMOW, M. Introduction to design. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1962.</p> <p>BALLOU, R. H. Business Logistics Management. Englewood Cliffs NJ: Prentice-Hall, 4.ed., 1999.</p> <p>BAXTER, M. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2.ed. São Paulo: Edgard Blucher, 1998.</p> <p>BOOTHROYD, G.; DEWHURST, P.; KNIGHT, W. Product design for manufacture and assembly. New York: Marcel Dekker, 1994.</p> <p>CHASE, R.B., AQUILANO, N.J., JACOBS, F.R. Production and Operatinos Management : manufacturing and services. 8.ed., Boston, Irwin/McGrawHill, 1998.</p> <p>CORRÊA, H. L., CORRÊA, C. A. Administração de produção e operações. São Paulo: Editora Atlas, 2004.</p> <p>CHRYSSOLOURIS,G. - Manufacturing Systems: Theory and Practice, 2nd Edition. Springer, New York, 2005.</p> <p>DeGARMO, E.P.; BLACK, J.T e KOHSER, R.A. - Materials and Processes in Manufacturing, 8th ed, Macmillan, 1988.</p> <p>DIXON, J. R. Design engineering: inventiveness, analysis and decision making. New York: McGraw-Hill, , 1966.</p> <p>DOLAN, R. J. Managing the new product development process. Harvard Business School. Addison-Weley, Reading, 1993.</p> <p>GABEL, H. L Product standardization and competitive strategy. Amsterdam: North Holland, 1987.</p> <p>GURGEL, F. Administração do produto. 2.ed. São Paulo, Atlas, 2001.</p> <p>HELANDER, M.; NAGAMACHI, M. Design for manufacturability: a systems approach to concurrent engineering and ergonomics. London: Taylor and Francis, 1992.</p> <p>KALPAKJIAN, S.; SCHMID, S. - Manufacturing Engineering & Technology, 6th Edition. Prentice Hall, Upper Saddle River- New Jersey. 2010.</p> <p>LESKO J. Design Industrial. Materiais e Processos de Fabricação. São Paulo: Edgard Blucher, 2004</p> <p>PETROSKI, H. Design paradigms: case histories of error and judgment in engineering. New York: Cambridge University , 1994.</p> <p>SLACK N. et al. Administração da Produção - edição compacta. São Paulo: Editora Atlas, 1996.</p>

Título da disciplina	Design para a Comunicação		
Título em inglês	Communication Design		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	4	7
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	0	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		CPR 0465 - Design da Publicidade	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
ECA	CRP	923480 – Hugo Fernando Salinas Fortes Jr.	

Objetivos
Entender o processo de criação de campanhas de comunicação com fins publicitários e de relações públicas, tendo como foco principal a função criativa e o papel do Diretor de Arte. Demonstrar a afinidade de trabalho do Diretor de Arte, na agência de propaganda, e do designer, no estúdio de design. Identificar as relações possíveis entre o texto e a imagem no design de anúncios e outros materiais de comunicação institucional ou voltada para o consumo. Analisar a evolução das peças de comunicação, do texto à imagem pura e a incorporação de elementos da imagem em movimento. Caracterizar o trabalho em agências de comunicação, apresentando suas variações e inter-relações entre as áreas de publicidade e propaganda, relações públicas, branding, comunicação em mídias sociais, etc. Descrever o fluxo de trabalho em empresas de comunicação: Atendimento, Planejamento, Mídia e Criação.
Programa Resumido
Aproximações e interrelações entre Publicidade e Relações Públicas: conexões com o design. A comunicação informativa, persuasiva e sedutora. Das campanhas de massa às possibilidades de interação com o consumidor individual. Direção de Arte e Estratégias criativas da mensagem publicitária e sua evolução. A história da Propaganda no Brasil, do ponto de vista da Direção de Arte. Desenvolvimento prático de criação de campanha de comunicação.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - Publicidade, Relações Públicas, Design e outras formas de comunicação: Definições e aproximações - Diversidade das agências de comunicação - Tipos de campanha de comunicação: comercial, varejo, institucional, educacional, cooperativa, incentivo de vendas, comunicação interna, etc. - Designer e Diretor de Arte: Diferenças e Afinidades - O enfoque dirigido e conceitual de Relações Públicas. O uso do design em ações institucionais. - Mensagem Publicitária: Estratégias/Persuasão. Evolução da linguagem publicitária – da persuasão à sedução. - Desenvolvimento de uma Campanha. A função do briefing e do plano de comunicação. - Relações Imagem x Texto. Processos semióticos e figuras de linguagem. - Linguagem Visual. Da importância da tipografia ao anúncio de pura imagem.

<p>- Publicidade não-convencional. Tridimensionalidade, interação sensorial, ações "below the line", performances promocionais, marketing de relacionamento, comunicação viral, etc.</p> <p>- Criação de campanhas de comunicação. Do conceito à finalização.</p> <p>- Apresentação de Campanhas</p>
<p>Avaliação / Método</p>
<p>Aulas expositivas com análises de campanhas de comunicação. Indicações de bibliografias sobre o tema. Exercícios de Criação. Trabalho prático com supervisão semanal para criação e desenvolvimento em layouts de uma Campanha Publicitária, em todas as suas fases, incluindo a apresentação para o "cliente".</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Participação nas aulas expositivas. Descritivo e layouts de peças da campanha publicitária. Participação individual na apresentação final da campanha publicitária.</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>A definir com o docente</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>AQUINO, Victor (org.) A USP e a invenção da propaganda. 40 Anos depois. São Paulo: Fundac, 2002.</p> <p>BARBOSA, Ivan Santo et PEREZ, Clotilde. Hiperpublicidade, v. 2. São Paulo: Thomson Learning, 2008.</p> <p>BARRETO, Roberto Menna. Criatividade em Propaganda. São Paulo: Summus, 2004.</p> <p>BERGSTROM, Bo. Fundamentos da Comunicação Visual. São Paulo: Edições Rosari, 2009.</p> <p>CÉSAR, Newton. Direção de arte em Propaganda. São Paulo: Futura, 2000.</p> <p>CLARK, Sheree et. LYONS, Wendy. Great Design using Non-Traditional Materials. Cincinatti, Ohio: North Light Books, 1996.</p> <p>FORTES, Hugo. Peças gráficas publicitárias não-convencionais: conquistas estéticas da contemporaneidade. (Dissertação de Mestrado). São Paulo: Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, ECA-USP, 2000.</p> <p>HIMPE, Tom. La Publicidad ha muerto. Larga vida a la publicidade! Barcelon: Blume, 2007.</p> <p>HOLLIS, Richard. Design Gráfico: uma história concisa. São Paulo, Martins Fontes, 2000.</p> <p>HURLBURT, Allen. Layout: o design da página impressa. São Paulo: Mosaico, 1980.</p> <p>KUNSCH, Margarida Krohling. Relações públicas: história, teorias e estratégias nas organizações contemporâneas</p> <p>MELO, Chico Homem de. O design gráfico brasileiro: anos 60. São Paulo, Cosac & Naify, 2006</p> <p>NASSAR, Paulo. Tudo é comunicação. São Paulo: Lazuli, 2006</p> <p>RIBEIRO, Júlio et. al. Tudo o que você gostaria de saber sobre propaganda e ninguém teve paciência para explicar. São Paulo, Atlas, 1985</p> <p>SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. Estratégias Semióticas da Publicidade. São Paulo: Cengage Learning, 2010.</p> <p>SANT'ANNA, ARMANDO. Propaganda: teoria, técnica e prática. São Paulo, WILLIANS, Nancy. Paperwork. London, Phaidon, 1994.</p> <p>Pioneira: Thomson Learning, 2001.</p>

Título da disciplina	Inovação e Empreendedorismo		
Título em inglês	<i>Innovation and Entrepreneurship</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	4	7
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	1	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		PRO 2720 - Projeto e Engenharia de Produto III	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
EPUSP	Engenharia de Produção	486545 – André Leme Fleury	

Objetivos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceituar o processo de estruturação de empreendimentos visando explorar as oportunidades relacionadas com a resolução de problemas complexos. 2. Conceituar o processo de desenvolvimento integrado de produtos e serviços visando resolução de problemas complexos. 3. Conceituar as abordagens de design centrado no usuário. 4. Apresentar métodos, técnicas e ferramentas para o desenvolvimento integrado de produtos e serviços. 5. Conceituar e aplicar as principais abordagens da estratégia, de marketing, de design thinking, do canvas e da startup enxuta. 6. Apresentar ferramentas e processos para a prototipação rápida e para a prototipação digital. 7. Apresentar e aplicar métodos, técnicas e ferramentas para a estruturação de empreendimentos de base tecnológica. 8. Promover o alinhamento dos empreendimentos resultantes com aceleradoras e incubadoras.
Programa Resumido
Estratégia: 5 forças competitivas, análise swot, estratégias genéricas, estratégia do oceano azul, fundamentos em marketing. design thinking: definição do desafio estratégico, imersão, ideação, prototipação; business model canvas; aprendizagem validada; fases de desenvolvimento de startups;
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lean Startup 2. Design Thinking 3. Prototipação digital. 4. Prototipação rápida. 5. Business Model Canvas e suas variações 6. Estratégia 7. Marketing 8. Processos 9. Gerenciamento ágil de projetos
Avaliação / Método

<p>O curso é composto por aulas teórico-práticas e pelo desenvolvimento de um empreendimento em equipe, incluindo protótipos dos seus produtos e serviços. O empreendimento deve buscar explorar a oportunidade resultante da resolução de um problema real, complexo e multidisciplinar. O projeto deve resultar em solução viável tanto tecnicamente como economicamente. O resultado final do projeto é um protótipo funcional e o plano de negócios resumido do empreendimento.</p> <p>A avaliação é composta pela avaliação do projeto completo do empreendimento e dos seus protótipos e por uma nota individual de atividades realizadas em classe ao longo do semestre.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>$M = 0,1 * E + 0,9 * T$ onde: M = Média final E = Média dos exercícios e atividades; $0 \leq E \leq 10$ T = Nota do trabalho; $0 \leq T \leq 10$</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Uma prova de recuperação.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>BAXTER, M. Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos. 2.ed. São Paulo: Blucher, 1998. BROWN, T. <i>Design thinking</i> . Harvard Business Review, June 2008. BLANK, S. <i>Why the lean startup changes everything</i>. Harvard Business Review. May 2013. BLANK, S.; DORF, B. Startup: manual do empreendedor. Alta Books, 2014. BUCHANAN, R. <i>Wicked Problems in Design Thinking</i>. Design Issues. Vol.8 N.2, 1992. DORST, K. <i>The core of 'design thinking' and its application</i>. Design Studies Vol 32 No. 6 November 2011. GERSHENFELD, N. Fab: the coming revolution on your desktop – from personal computers to personal fabrication. Basic Books, 2005. KATZ, B. Make it New. The history of Silicon Valley design. Cambridge: MIT Press, 2007. KRIPPENDORF, K. The semantic turn: a new foundation for design. London: Taylor and Francis, 2006. OSTERWALDER, A. Business Model Generation. Alta Books – 2011. RIES, E. A Startup Enxuta. LeYa, 2012. ROZENFELD, H. FORCELINI, F. Gestão de Desenvolvimento de Produtos. Uma Referência Para a Melhoria do Processo. Saraiva, 2006. SIMON, H. <i>The structure of ill defined problems</i>. Artificial Intelligence. Vol. 4 1973. THIEL, P. De Zero a Um. O que Aprender Sobre Empreendedorismo com o Vale do Silício. Objetiva, 2014.</p>

Título da disciplina	Viabilidade e gestão de projetos em design		
Título em inglês	<i>Viability and Project Design Management</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	4	7
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
não		PRO2318 - Gestão de Projetos em Design	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
EP	PRO	423749 - Clovis Armando Alvarenga Netto	

Objetivos
<p>Capacitar o aluno a incorporar, na estruturação e desenvolvimento do projeto (de produto, de serviço e gráfico), os conceitos de gestão de projetos, ferramentas de planejamento e controles. Entender e analisar a viabilidade econômica de projetos.</p> <p>Conhecer conceitos de Gestão em Design: gestão estratégia, funcional e operacional, administração e organização do escritório de Design, modelos de gestão em Design, inovação induzida pelo Design.</p>
Programa Resumido
Gestão de projetos; gestão do projeto: Fases conceitual, planejamento e organização; Gestão em Design; Design e inovação; Viabilidade econômica de projeto em Design
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1 Gestão de projetos <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Conceituação e características de projetos, ciclo de vida do projeto 1.2 Fases do projeto: conceitual, planejamento e organização, implementação, encerramento 1.3 Administração do projeto: o processo, áreas do conhecimento 1.4 Definir partes interessadas, segmentação de mercado, escopo, atividades, riscos 2 Gestão do projeto: Fases conceitual, planejamento e organização <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Planejamento do escopo: abrangência (Estrutura analítica de projeto – EAP/WBS) 2.2 Estruturação de pessoas em projetos 2.3 Cronograma: seqüência de atividades, método do caminho crítico e gráfico de Gantt 2.4 Custos e orçamento: curva S 3 Gestão em Design <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Design e desempenho empresarial 3.2 Gestão do Design 3.3 A empresa de Design 3.4 Gestão operacional, funcional e estratégica do Design 4 Design e Inovação <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Inovação radical induzida pelo Design 5 Viabilidade econômica de Projeto em Design <ol style="list-style-type: none"> 5.1 Engenharia econômica e matemática financeira

5.2 Avaliação econômica de projeto
Avaliação / Método
Síntese semanal da fundamentação teórica, apresentação e discussão de estudo de caso pesquisado em campo
Avaliação / Critério
Média de três notas: síntese conceitual, prova, apresentação de projeto prático
Avaliação / Norma de Recuperação
Uma prova de recuperação
Bibliografia
<p>MOZOTA, B. B.; KLÖPSCH, C.; COSTA, F.C.X. <i>Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa</i>. Porto Alegre, Bookman, 2011.</p> <p>PMI, Project Management Institute. <i>Um guia do conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBok)</i>. 3.ed. Project Management Institute, 2004.</p> <p>BRUNNER, R.; EMERY, S. <i>Gestão estratégica do Design: como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa</i>. São Paulo, M.Books, 2010.</p> <p>MAXIMIANO, A. C. A. <i>Administração de projetos – como transformar idéias em resultados</i>. São Paulo, Atlas, 2009.</p> <p>VALERIANO, D. <i>Moderno gerenciamento de projetos</i>. São Paulo, Prentice Hall, 2005.</p> <p>VERGANTI, R. <i>Design-driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean</i>. Boston, Harvard.</p> <p>BERGIEL; BERGIEL; BALSMEIER, (2008). Nature of virtual teams: a summary of their advantages and disadvantages. <i>Management Research News</i>. v.31, n.2, p.99-110.</p> <p>HOLTON, (2001), Building trust and collaboration in a virtual team. <i>Team Performance Management: na international journal</i>, v. 7, p.36-47.</p> <p>LIPNACK; STAMPS, (1999). Virtual teams: the new way to work. <i>Strategy & leadership</i>. v.27, p.14-19.</p> <p>PICCOLI; POWELL; IVES, (2004). Virtual teams: team control structure, work processes and team effectiveness. <i>Information technology & people</i>. V. 17, p.359-379.</p>

Título da disciplina	Legislação, normas e ética profissional		
Título em inglês	<i>Law, standards and professional ethics</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	4	8
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2	02	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUT2514 - Legislação, normas e ética profissional	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUT	559017 – Cyntia Santos Malaguti de Sousa	

Objetivos
Dotar o aluno de conhecimentos essenciais sobre as relações de trabalho, ética profissional e legislação específica que influencia na prática profissional no contexto da sociedade atual.
Programa Resumido
Discute as relações entre o exercício da profissão, sua regulamentação, a ética e o atendimento a leis e normas em situações de projeto. Analisa os mecanismos de proteção legal do design, assim como condições específicas de contratos de prestação de serviços em design.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - Ética, cidadania, o direito e a responsabilidade social do designer - Código de ética profissional do designer - O sistema de legislação e normas, hierarquia – instituições envolvidas - Código de Defesa do Consumidor - Instrumentos legais de proteção a públicos especiais - Acessibilidade, design universal, NR 17 - ergonomia - Normas técnicas, certificação de produtos e implicações no design - Proteção legal do design: direito autoral e propriedade industrial - Contrato de prestação de serviços de design - Regulamentação profissional
Avaliação / Método
Trabalhos de pesquisa e seminários.
Avaliação / Critério
Avaliação / Norma de Recuperação

Trabalho de pesquisa.

Bibliografia

- ADG Brasil. Ética x design. São Paulo: ADG Brasil, s.d.
- BEZERRA, Charles. O designer humilde. Lógica e ética para inovação. São Paulo: Rosari, 2008.
- BRESSLER, Peter. Como avaliar e contratar serviços de design. Papers do seminário de gerenciamento do design. The University of the Arts, Filadélfia, 1990.
- CUNHA, Frederico Carlos da. A proteção legal do design. Editora Lucerna, Rio de Janeiro, 2000.
- CÓDIGO DE ÉTICA. ADP – Associação de Designers de Produto. Disponível em <<http://www.adp.org.br/institucional/etica.htm>> acesso em 11/08/2009.
- GUIMARÃES, Susana Serrão. Proteção legal do design. São Paulo: Limiar, 2005.
- ICSID/ICOGRADA/IFI. Model Code of Professional Conduct for Designers, 2005.
- Lei 5.988, de 14/12/1973 – regula os direitos autorais e dá outras providências
- Lei 9.610, de 19/02/1998 – altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências
- Lei 9.279, de 15/05/1996 – regula direitos e obrigações relativos à Propriedade Industrial
- Lei 8.078, de 11/09/1990 – Código de Defesa do Consumidor
- NOETINGER, Fernando. O papel dos ativos de propriedade industrial de uma empresa e seu valor no mercado acionário e financeiro. Série papers 11 e 12. FIESP/CIESP-Detec, São Paulo, 1995.
- PENNA, Dep. Federal José Luiz. Projeto de lei no. 1.391, de 18 de maio de 2011 - dispõe sobre a regulamentação do exercício profissional de Designer, e dá providências.
- SACCHETTA, Vladimir. O valor do design. São Paulo: Senac, 2002.
- SECCO, Orlando de Almeida. Introdução ao estudo do direito. 11 ed. Rio de Janeiro: Editora Lúmen Júris, 2008.
- STRUNCK, Gilberto. Viver de design. 2AB Editora, Rio de Janeiro, 1999.
- VÁSQUEZ, Adolfo Sanchez. Ética. Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 1996.

Título da disciplina	Textos comunicacionais		
Título em inglês	Communication Texts		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	4	8
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
não		CCA0313 – Textos comunicacionais	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
ECA	CRP	792432 - Irene de Araújo Machado	

Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> • Compreender os fundamentos da investigação semiológica/ semiótica; • Compreender a construção das linguagens segundo as mediações do processo comunicacional; • Desenvolver a lógica do raciocínio, da construção e da organização do sentido no processo argumentativo; <p>Relacionar a mensagem ao ambiente sócio-cultural de modo a compreender as particularidades ideológicas.</p>
Programa Resumido
<p>Aproximações e interrelações entre Publicidade e Relações Públicas: conexões com o design. A comunicação informativa, persuasiva e sedutora. Das campanhas de massa às possibilidades de interação com o consumidor individual. Direção de Arte e Estratégias criativas da mensagem publicitária e sua evolução. A história da Propaganda no Brasil, do ponto de vista da Direção de Arte. Desenvolvimento prático de criação de campanha de comunicação.</p>
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicação como estratégia da cultura contemporânea 2. A produção dos textos nos circuitos da comunicação mediada: textos informativos e textos argumentativos. 3. Variações sócio-culturais e implicações nas produções mediadas impressas, audiovisuais e digitais 4. O signo lingüístico e a semiose diádica 5. Semiose e signo triádico 6. Leituras do signo triádico 7. Transformações das linguagens icônicas. 8. Linguagem de montagem e processos de inferência: recorte, descontextualização, recontextualização. 9. Juízos perceptivos e Formas de raciocínio: dedução, indução, abdução. 10. Mecanismos de produção de textos comunicacionais: Gêneros 11. Do artigo ao ensaio: transformação da informação em argumento e análise. 12. As relações texto/discurso: delimitações. 13. Diagramas de raciocínios no Ensaio argumentativo e experimentação de idéias. 14. Hipótese, Interpretação e Inferência no ensaio. 15. O ensaio em sua argumentação intersemiótica

<p>16. Tópicos de redação de um ensaio semiótico-argumentativo. 17. Argumentos gráficos no ensaio: procedimentos de síntese e de análise. 18. Análise de pequenos ensaios</p>
<p>Avaliação / Método</p>
<p>As aulas serão ministradas através de aulas teóricas e expositivas, com orientação para a ocorrência de debates, análises em grupos, exposições orais e oficinas.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Análise semiótica de textos Análise de ensaios Produção de ensaios argumentativos</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Trabalho de análise de ensaio e redação de ensaio argumentativo.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. 3. ed. São Paulo: Hucitec, 1986. BENJAMIN, Walter. Paris, capital do século XIX. Passagens. Belo Horizonte: Imprensa Oficial do Estado, 2009. CITELLI, Adilson. Linguagem e Persuasão. São Paulo: Ática, 2004. ECO, Umberto. Viagem na irrealidade cotidiana. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. FOUCAULT, M. Isto não é um cachimbo. Trad. Jorge Coli. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988. _____. O corpo utópico, as Heterotopias. São Paulo: M-1. JAKOBSON, Roman. Linguística. Poética. Cinema. São Paulo: Perspectiva, 1970. Coleção Debates. MAINGUENEAU, D. Análise de textos de comunicação. São Paulo: Cortez, 2001. MERRELL, F. Uma reunião de TRÊS. In A semiótica de Charles S. Peirce hoje. Ijuí, 2012. NOTH, Winfried & SANTAELLA, Lucia. Imagem, cognição, mídias. São Paulo: Iluminuras, 1998. PEIRCE, C.S. Dedução, Indução e Hipótese. In Semiótica e filosofia. Trad. O. S. Mota e L. Hegenberg. São Paulo: Cultrix, 1975. _____. Os três modos de raciocínios. Escritos coligidos. São Paulo: Abril Cultural (Os Pensadores), 1980. PERROTA-BOSCH, Francisco. A arquitetura dos intervalos. Serrote, Instituto Moreira Salles, n 15, novembro de 2013, p. 7-23. PIGNATARI, Decio. Uma ciência que ajuda a “ler” o mundo. FERRARA, Lucrecia et al. Semiótica. Manual de Leitura. AUP 415 e AUP 406. USP, FAU. _____. Tecnologia e transcodificação. A metalinguagem da arte. <i>Ad marginem</i>. Cultura pós-nacionalista. Rio de Janeiro: Imago, 1989. SENNETT, Richard. Humanismo. Serrote, Instituto Moreira Salles, n 14, julho de 2013, p. 95-107.</p>

Título da disciplina	Práticas Audiovisuais		
Título em inglês	<i>Audiovisual practices</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
obrigatória	normal	4	8
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
não		CTR0801 - Introdução às práticas audiovisuais	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
ECA	CTR	6363135 – Patrícia Moran	

Objetivos
Panorama da realização audiovisual, especialmente voltada para o design. Apresentar as diversas etapas de produção de obras cinematográficas narrativas. Apresentar as diferenças e aproximações formais entre o cinema narrativo, o experimental, o vídeo e o design gráfico em movimento.
Programa Resumido
A partir da história e das técnicas de criação audiovisual discutir as diferenças expressivas de peças audiovisuais. Nomenclatura das técnicas de criação cinematográfica no cinema clássico e sua relação com a proposta formal da peça. Releitura das técnicas de criação do cinema clássico pelo cinema experimental, pelo vídeo e gráficos em movimento (<i>motion graphics</i>). Exercícios práticos.
Programa
1- Etapas da Produção de um filme narrativo e equipe para tal: Roteiro, Filmagem e Finalização 2- Plano, enquadramento, extra-quadro no primeiro cinema, no cinema clássico, no filme experimental e no vídeo. Continuidade espaço-temporal. Decupagem. Exercícios experimentando alguns dos recursos. 3- Identidade visual e gráficos em movimento. 4- Aulas expositivas sobre cinema experimental, visual music e performances audiovisuais e seu ponto de contato com gráficos em movimento.
Avaliação / Método
Os alunos serão avaliados ao longo do curso por exercícios de criação audiovisual e escrita: <ul style="list-style-type: none"> - Fichamento de texto sobre atribuições de um diretor e funções da fotografia. - Pequenos exercícios para a fixação e prática da continuidade. - Seminário sobre o som no cinema, com apresentação oral e escrita. - Trabalho final: uma peça audiovisual a ser apresentada em sala de aula.
Avaliação / Critério

Em todos os trabalhos serão avaliados os seguintes aspectos:

Assiduidade e participação em aula.

Participação nas atividades propostas.

Qualidade da apresentação do projeto inicial e do final.

Originalidade e coesão da proposta.

Avaliação / Norma de Recuperação

Haverá a possibilidade de recuperação através da reapresentação de trabalhos, a ser realizada após o término do curso, de acordo com calendário definido pela USP e pela FAU. A recuperação será possível apenas para alunos com nota entre 3 e 5, e que não estejam reprovados por falta.

Média de recuperação = ((média anterior) + (nota dos trabalhos reapresentados)) / 2

Bibliografia

ARAUJO, Inácio. 1995. Cinema: O mundo em movimento. SP: Ed Scipione.

AUMONT, Jacques. 1993. A imagem. Campinas, Papirus.

BELANTONI, Jeff e WOOLMA, Matt. 1999. Type in Motion: innovations in digital graphics. NY: Rizzoli.

BORDWELL, David. 2013. Sobre a história do estilo cinematográfico. Campinas: editora unicamp.

BURCH, Noël. 1979. Práxis do cinema. SP: Perspectiva.

CHION, Michel. 2011. A audiovisualização. Som e imagem no cinema. Lisboa: edições Texto & Grafia LTDA.

DRATE, Spencer, ROBBINS, David, SALRETZ, Judith. 2006. Motion by Design. UK: Laurence King.

FIELD, Syd. 1997. Quatro roteiros. Estudos do roteiro americano. Uma análise de quatro inovadores clássicos contemporâneos. RJ: Objetiva.

HITCHCOCK/TRUFFAUT. 2006. Entrevistas. 2ª ed. SP: Companhia das Letras.

MACHADO, Arlindo. 2007. O ponto de escuta. In: O sujeito na tela. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. SP: Paulus.

MENDES, Eduardo Santos. 2006. Walter Murch: a revolução da trilha sonora cinematográfica (187/224). In: Significação nº 26. SP: annablume.

MARNER, Terence St. John. 1980. A direção cinematográfica. SP: Martins Fontes.

MARQUES, Gabriel Garcia. 1995. Como contar um conto. Niterói: Casa Jorge.

MARTIN, Marcel. 1990. A Linguagem cinematográfica. SP: Brasiliense.

MICHAUD, Philippe-Alain, 2014. Filme: por uma teoria expandida do cinema. Rio de Janeiro: Contraponto.

MOURA, Edgar. 1999. 50 Anos. Luz. Câmera e Ação. SP: Ed Senac.

RABIGER, Michael. 2007. Direção de cinema. Técnicas e estética. 3ª ed. Tradução: Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro: Elsevier.

MURCH, WALTER. 2005. Num piscar de olhos. RJ: Zahar.

REISZ, Karel; MILLAR, Gavin. 1978. Técnica da montagem cinematográfica. RJ, Embrafilme; Civilização Brasileira.

SCHAFFER, R. Murray. 1991 O Ouvido pensante. SP: Unesp.

TARKOVSKY, Andrei. 1990. Esculpir o tempo. SP, Martins Fontes,

WEIS, Elisabeth; BELTON, John (org.) 1985. Film sound: theory and practice. New York, Columbia University Press.

Sites:

www.roteirodecinema.com.br - roteiro

www.telabr.com.br - mini-cursos

www.mnemocine.com.br - mini-cursos e dicas

<http://library.creativecow.net/tutorials.php> - demos de programas

Programas úteis:

Movie Magic (produção: análise técnica e ordem do dia)

Celtx (free) (roteiro e produção)

Sketchup (free) (apresentação de projeto)

Pacote adobe

FinalCut
Vegas (edição de som)
Modul8 (Cinema ao vivo)

Título da disciplina	Trabalho de Conclusão de Curso I		
Título em inglês	Final Degree Project I		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	5º	9º
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	7	270
Pré-requisitos		Equivalência	
História da arte, da arquitetura e suas técnicas Técnicas de visualização e representação I Materiais e processos de produção I História do design I Fundamentos sociais do design Técnicas de visualização e representação II Materiais e processos de produção II História do design II Consumo na contemporaneidade Produção gráfica Linguagem computacional História do design III Ergonomia I Textos comunicacionais Ao menos 5 MOPs Ao menos 1 MIP		1610042 - Trabalho de Conclusão de Curso I	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU + POLI + ECA + FEA	AUP, AUH, AUT; PRO, PCS; CCA, CTR; EAD	5811716 - Priscila Lena Farias 506352 – Cristiane Aun Bertoldi	

Objetivos
Fornecer suporte teórico-metodológico para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso, com temas vinculados ao Design Visual, Design de Produto e/ou Design de Serviços, conforme abordagens realizadas no curso de graduação como um todo. Capacitar o aluno para a pesquisa, conceituação e planejamento de projetos em design possibilitando-lhe desenvolver a atividade projetual com visão crítica e referenciada historicamente.
Programa Resumido
Desenvolvimento da primeira etapa de Trabalho de Conclusão de Curso, com supervisão de um professor orientador.
Programa
- Definição de tema para Trabalho de Conclusão de Curso

<ul style="list-style-type: none"> - Definição de orientador para o Trabalho de Conclusão de Curso - Realização de encontros com o orientador - Elaboração de proposta de Trabalho de Conclusão de Curso - Execução da primeira etapa do Trabalho de Conclusão de Curso e planejamento da segunda etapa, a ser desenvolvida na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II - Apresentação de resultados para banca examinadora
Avaliação / Método
Os alunos deverão tomar conhecimento das Diretrizes do TCC e do calendário de atividades estabelecido pela Câmara do TCC – CaTCC, de forma a cumprir com os prazos e requisitos definidos. A avaliação dos resultados obtidos será realizada por banca examinadora, ao final do semestre.
Avaliação / Critério
A banca examinadora deverá levar em consideração o relatório entregue e a apresentação realizada.
Avaliação / Norma de Recuperação
Não há.
Bibliografia
<p>Todas as bibliografias utilizadas no decorrer do curso de graduação e mais outras, de interesse específico sobre os temas de trabalho dos alunos, a serem definidos pelo orientador.</p> <p>ECO, Humberto. Como se faz uma tese em ciências humanas. Lisboa: Presença, 1977 e 1982.</p> <p>CRESWELL, John W. Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Thousand Oaks (Califórnia): Sage, 2009.</p> <p>LEEDY, P.D.; ORMROD, Jeanne E. Practical research: Planning and design. Upper Saddle River (Nova Jérsei): Prentice Hall, 2009.</p> <p>LUPTON, E. Intuição, ação, criação. Graphic design thinking. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.</p> <p>MILTON, A.; RODGERS, P. Research methods for product design. Londres: Laurence King Publishing Ltd, 2013.</p> <p>TOVEY, M. Design Pedagogy. Developments in Art and Design Education. Surray: Gower Publishing Limited, 2015.</p> <p>www.teses.usp.br</p>

Título da disciplina	Trabalho de Conclusão de Curso II		
Título em inglês	Final Degree Project II		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Obrigatória	Normal	5	10
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	8	300
Pré-requisitos		Equivalência	
TCC1		1610044 - Trabalho de Conclusão de Curso II	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU + POLI + ECA + FEA	AUP, AUH, AUT; PRO, PCS; CCA, CTR; EAD	5811716 - Priscila Lena Farias 506352 – Cristiane Aun Bertoldi	

Objetivos
Fornecer suporte teórico-metodológico para a finalização do Trabalho de Conclusão de Curso. Capacitar o aluno para a realização e apresentação de projetos na área de design.
Programa Resumido
Desenvolvimento, finalização e apresentação de resultados finais com Trabalho de Conclusão de Curso, sob supervisão de um professor orientador.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - Realização de encontros com o orientador - Desenvolvimento e conclusão do Trabalho de Conclusão de Curso - Elaboração de volume final de TCC - Apresentação de resultados finais para banca examinadora
Avaliação / Método
Os alunos deverão tomar conhecimento das Diretrizes do TCC e do calendário de atividades estabelecido pela Câmara do TCC – CaTCC, de forma a cumprir com os prazos e requisitos definidos. A avaliação dos resultados obtidos será realizada por banca examinadora, ao final do semestre.
Avaliação / Critério
A banca examinadora deverá levar em consideração o volume final, modelos ou simulações de aplicação do projeto (no caso de trabalhos práticos), e a apresentação realizada.
Avaliação / Norma de Recuperação
Não há.
Bibliografia

Todas as bibliografias utilizadas no decorrer do curso de graduação e mais outras, de interesse específico sobre os temas de trabalho dos alunos, a serem definidos pelo orientador.

ECO, Humberto. Como se faz uma tese em ciências humanas. Lisboa: Presença, 1977 e 1982.

CRESWELL, John W. Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Thousand Oaks (Califórnia): Sage, 2009.

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

LUPTON, E. Intuição, ação, criação. Graphic design thinking. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.

MILTON, A.; RODGERS, P. Research methods for product design. Londres: Laurence King Publishing Ltd, 2013.

TOVEY, M. Design Pedagogy. Developments in Art and Design Education. Surray: Gower Publishing Limited, 2015.

www.teses.usp.br

Título da disciplina	Atividades complementares em design		
Título em inglês	<i>Complementary activities in design</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Optativa	Normal	5	9
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
0	0	0	0
Pré-requisitos		Equivalência	
não		1601150 – Atividades Complementares	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP	5811716 - Priscila Lena Farias 5777969 - Marcos da Costa Braga 559017 - Cyntia Santos Malaguti de Sousa	

Objetivos
Atender às Diretrizes Curriculares Nacionais para graduação em Design, segundo as quais “as Atividades Complementares se constituem componentes curriculares enriquecedores e implementadores do próprio perfil do formando, sem que se confundam com estágio curricular supervisionado” (art. 8o).
Programa Resumido
Realização e certificação de atividades complementares à formação em design.
Programa
Realização e certificação de atividades complementares à formação em design, tais como participação em seminários internos ou externos ao curso, congressos, palestras, projetos de pesquisa ou de extensão, monitoria, iniciação científica, concursos, exposições, publicações, visitas a museus e galerias.
Avaliação / Método
Os alunos deverão preencher formulário próprio e apresentar documentos comprobatórios, que serão submetidos à Coordenação do Curso de Graduação em Design para análise e avaliação da pontuação a ser atribuída às atividades desenvolvidas.
Avaliação / Critério
A pontuação necessária para aprovação nesta disciplina é 120 pontos. Os critérios para contabilização dos pontos são aqueles definidos pelo Regulamento das Atividades Complementares do Curso de Design da FAU USP.
Avaliação / Norma de Recuperação
Não há.

Bibliografia
Não há.

5.2. Disciplinas optativas

5.2.1. MOPs – Módulos Optativos de Projeto

AUP	MOP: Design para mobilidade e transporte
AUP	MOP: Humor no design
AUP	MOP: Design para usuários específicos
AUP	MOP: Laboratório do futuro
AUP	MOP: Design e biomimética
AUP	MOP: Design para o Lazer
AUP	MOP: Design, espaço e ambientação
AUP	MOP: Design de unidades, famílias e sistemas
AUP	MOP: Design para saúde e bem-estar
AUP	MOP: Design experimental
AUP	MOP: Design da informação
AUP	MOP: Design editorial
AUP	MOP: Livro e narrativas visuais

Título da disciplina	MOP: Design para mobilidade e transporte		
Título em inglês	<i>EDM: Design for Mobility and Transportation</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		AUP2410 Projeto de Produto V – Transporte AUP2412 Projeto de Produto VI - Transporte	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (GDDI)	7753890 – Marcelo Silva Oliveira 506352- Cristiane Aun Bertoldi	

Objetivos
Esta disciplina tem por objetivo a realização de projetos de produtos e/ ou de serviços que envolvem mobilidade e transporte de pessoas e cargas por propulsão humana, mecânica, elétrica ou alternativa.
Programa Resumido
Desenvolvimento de projetos produtos e/ou de serviços voltados para mobilidade e transporte.
Programa
Instrumentar os alunos nas diversas etapas do desenvolvimento do projeto de produtos para o transporte, dando ênfase na interface: Design- Engenharia. Exercitar ferramentas de projeto para gerenciamento de equipes, organização de pesquisa e elaboração de produtos com adequação de linguagem ao público e ao contexto- sócio-histórico-cultural. Introdução a Design de transportes: O homem e sua mobilidade; Classificação e definição dos meios de transporte; Sistemas de transporte; Design para transportes; Veículos e meio ambiente; Introdução a projeto de veículos (ergonomia). Estrutura e Elementos de construção Introdução à estrutura veicular Elementos de construção – da arruela à nervura; Elementos de fixação; Materiais e processos mais utilizados em veículos. Busca pela forma e o “Package” Entendendo “Package” Posicionando o manequim Inspiração e proposições formais (O Sketch temático)

<p>Qualidade em projeto Conceitos básicos Sistemas de qualidade; Análise de falhas; Segurança.</p>
Avaliação / Método
<p>Aulas teóricas expositivas Exercícios em sala Leitura e discussão de textos Visitas técnicas e pesquisa de campo Desenvolvimento de projeto assistido em sala Apresentação de projetos.</p>
Avaliação / Critério
<p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até três alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p>
Avaliação / Norma de Recuperação
<p>Apresentação dos projetos desenvolvidos na disciplina, acompanhado de relatório técnico com documentação dos procedimentos adotados e reflexão sobre resultados obtidos.</p>
Bibliografia
<p>BAXTER, Mike. Projeto do Produto – guia prático para desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Blucher, 2005. BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, Edgard Blücher, 2006. LARICA, Neville Jordan. Design de transportes - Arte em função da mobilidade. Rio de Janeiro:2AB/PUC-Rio, 2003, 216p. LEFTERI, Chris. Como se faz – 82 Técnicas de fabricação para design de produtos. São Paulo: Blucher,2009. LIMA, Marco António Magalhães.Introdução aos materiais e processos em design para designers. Rio de Janeiro: Ciência moderna Ltda, 2006. LÖBACH, Bernd. Trad. Freddy Van Camp. Design industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2001 MACEY, Stuart. H-Point: The Fundamentals of Car Design & Packaging.Culver city, CA:Design Studio Press, 2008 PAZMINO, Ana Verônica. Como se cria – 40 Métodos para design de produtos.São Paulo: Blucher,2015, 279p. PAHL, Gerhard. Projeto na engenharia- Fundamentos do desenvolvimento eficaz de produtos, métodos e aplicações. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. REBELLO,Yopanan Conrado Pereira. A concepção estrutural e a arquitetura. São Paulo: Zigurate, 2000. WICKERT, Jonathan. Introdução à engenharia mecânica. São Paulo: Thompson, 2007.</p>

Título da disciplina	MOP: Humor e Design		
Título em inglês	<i>EDM: Humor and Design</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		não	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (gddi)	2085253 – Giorgio Giorgi Jr.	

Objetivos
Introduzir, refletir sobre e exercitar a inserção do humor no campo do design.
Programa Resumido
1. Problematização: Mapeamento de aspectos significativos da inserção do humor no campo do design. Estudo de casos selecionados de acordo com as prioridades eleitas para cada edição do curso. 2. Intervenções práticas.
Programa
1. Problematização: - Sentido, absurdo e <i>non-sense</i> . - Utilidade como álibi? - Kitsch e humor involuntário: estudo de casos. - Dada e Surrealismo: estudo de casos. - Design e arte contemporânea: estudo de casos. 2. Intervenções: - Seleção de objeto(s) de estudo. - Desconstrução e remontagem transgressiva do(s) objeto(s) de estudo.
Avaliação / Método
Participação nas aulas, nos atendimentos (desenvolvimento) e resultado do exercício final.
Avaliação / Critério
- Adequação à proposta. - Pertinência e originalidade. - Grau de definição (precisão e acabamento) do resultado do exercício.
Avaliação / Norma de Recuperação

Reapresentação e nova avaliação do exercício cujo resultado foi considerado insatisfatório.

Bibliografia

Bibliografia Básica

- ALBERTI, Verena. *O riso e o risível na história do pensamento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- BAUDRILLARD, Jean. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- DELLEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1982.
- LEITE, Sebastião. U. (Org.). *Aventuras de Alice / Lewis Carroll*. São Paulo: Summus, 1980.
- MOLES, Abraham. *O kitsch: a arte da felicidade*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- PIGNATARI, Décio. *Semiótica e literatura*. São Paulo: Ateliê, 2004.
- SUDJIC, Deyan. *A linguagem das coisas*. Rio de Janeiro: Instrínseca, 2010.

Bibliografia complementar

- BERGSON, H. *O riso: ensaio sobre a significação da comicidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BRANZI, Andrea. *The hot house: italian new wave design*. Cambridge: The MIT Press, 1984.
- CAGE, John. *De segunda a um ano*. São Paulo: Hucitec, 1985.
- CAMPOS, Haroldo de (Org.). *Ideograma: lógica, poesia, linguagem*.
- DUCHAMP. Marcel. *Escritos. Duchamp du signe..* Barcelona: Gustavo Gili, 1978.
- FREUD, Sigmund. *Os chistes e sua relação com o inconsciente*. Rio de Janeiro: Imago, 1977.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KUENZLI, Rudolf. (Org.). *Dada*. New York: Phaidon, 2006.
- LEMINSKI, Paulo. *Ensaio e anseios crípticos*. Campinas: Unicamp, 2011.
- LIPPARD, Lucy. (Ed.). *Dadas on art: Arp, Duchamp and others*. New Jersey: Prentice-Hall, 1971.
- NIETZSCHE, Friedrich. *A gaia ciência*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1992.
- NORMAN, Donald A. *Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- PAZ, Octavio. *Marcel Duchamp ou o castelo da pureza*. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- VALÉRY, Paul. *Introdução ao método de Leonardo da Vinci*. São Paulo: Editora 34, 1998.

Título da disciplina	MOP: Design para Usuários Específicos		
Título em inglês	EDM: Design for Specific Users		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		não	
Unidade	Departamento	Docente responsável)	
FAU	AUP (GDDI)	532442 - Denise Dantas 506352 - Cristiane Aun Bertoldi	

Objetivos

Desenvolver projetos de objetos, comunicação e serviços voltados para usuários específicos que tenham em seu rol de necessidades elementos que se diferenciam dos encontrados para o desenvolvimento de projetos de produtos de distribuição em massa.

Identificar nichos de projetos que tenham demandas específicas justificadas pelas necessidades de inclusão, melhoria de qualidade de vida e ampliação do potencial das ações dos usuários na vida cotidiana, tanto em relação à autonomia, mobilidade, integração, presença no mercado de trabalho quanto no atendimento aos seus direitos constitucionais.

Implementar ferramentas de pesquisa e análise de necessidades dos usuários que permitam maior aproximação e empatia.

Aplicar sistemas de testes das propostas e validação com os grupos de usuários definidos para o projeto.

Estudar e propor viabilidade de produção e distribuição.

Programa Resumido

Desenvolvimento de projetos voltados a situações de design para perfil de público muito restrito ou com necessidades diferenciadas em relação aos produtos de largo consumo. Abordará os aspectos de design centrado no usuário e de user experience para identificação de problemas. Considerará os aspectos da psicologia social e da psicologia do cotidiano para compreensão das necessidades dos usuários e aspectos de implementação do projeto a partir de análise de viabilidade. Desenvolverá produtos para: público da terceira idade, usuários com necessidades especiais cognitivas, usuários com necessidades especiais de mobilidade, usuários em atividades de trabalho diferenciado, usuários em condições precárias.

Programa

Design Centrado no Usuário: conceituação, abordagens e campos de aplicação, métodos e ferramentas de análise de projetos, aplicações no desenvolvimento de projetos. Conceitos de empatia, preconceito, estereotipização, aspectos da psicologia social aplicados ao design.

User Experience: aspectos metodológicos, técnicas e ferramentas para análises das necessidades dos usuários.

Usuários específicos e projetos de nichos: identificação dos usuários e requisitos de projeto para produtos de nicho.

<p>Usuários específicos e necessidades cotidianas: inclusão, melhoria da qualidade de vida, ampliação do potencial de ações da vida cotidiana, autonomia, mobilidade, integração, mercado de trabalho, direitos constitucionais.</p> <p>Usuários específicos: estudos de casos – público da terceira idade, usuários com necessidades especiais cognitivas, usuários com necessidades especiais de mobilidade, usuários em atividades de trabalho diferenciado, usuários em condições precárias.</p> <p>Usuários específicos: aspectos metodológicos para abordagem e levantamento de dados</p> <p>Usuários específicos: tratando os dados para aplicação no projeto.</p> <p>Proposta do tema para o semestre</p> <p>Análise dos aspectos específicos do tema do semestre</p> <p>Elaboração de alternativas e desenvolvimento do projeto</p> <p>Ferramentas de validação das propostas.</p> <p>Técnicas para validação da proposta: interação com os usuários</p> <p>Apresentação do projeto e contextualização sociocultural.</p> <p>Implementação do projeto: análise de viabilidade.</p>
<p>Avaliação / Método</p>
<p>Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto durante o bimestre.</p> <p>Apresentação de todas as etapas solicitadas nos prazos estabelecidos.</p> <p>Capacidade de apresentação do projeto e argumentação.</p> <p>Qualidade final do material apresentado.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Qualidade da proposta apresentada, adequação ao escopo da disciplina, qualidade gráfica da documentação de projeto, capacidade de argumentação e defesa da proposta, originalidade, viabilidade de implantação.</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Haverá a possibilidade de recuperação através da reapresentação de trabalhos, a ser realizada após o término do curso, de acordo com calendário definido pela USP e pela FAU. A recuperação será possível apenas para alunos com nota entre 3 e 5, e que não estejam reprovados por falta.</p> <p>Média de recuperação = ((média anterior) + (nota dos trabalhos reapresentados)) / 2</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>ANGROSINO, M. Etnografia e observação participante. Porto Alegre: Artmed, 2009.</p> <p>BARBER, B.R. Consumido: como o mercado corrompe crianças, infantilize adultos e engole cidadãos. Rio de Janeiro: Record, 2009.</p> <p>BATE, P.; ROBERT, G. Bring User Experience to Healthcare improvement. The concepts, methods and practices of experienced-based design. Abingdon: Radcliffe Publishing, 2007.</p> <p>BAUER, M. W.; GASKELL, G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático. 8a. Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.</p> <p>CADDICK, R.; CABLE, S. Communicating the user experience. A practical guide for creating useful UX. Chichester (UK): John Wiley & Sons, 2011.</p> <p>CHEN, D.; DOWNING, J.E. Tactile Strategies for Children who have visual impairments and multiple disabilities: promoting communication and learning skills. NEW York: AFB Press, 2006.</p> <p>ENDSLEY, M. R., BOLTÉ, B., JONES, D. J. Designing for situation awareness: an approach to user-centered design. Georgia, USA: Taylor & Francis, 2005.</p> <p>GARRET, J.J. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition). Berkeley (USA): Material, 2010.</p> <p>GRAUE, M.E.; WALSH, D. Investigação etnografica com crianças: teorias, métodos e ética. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1998.</p> <p>GREENBERG, S. at all. Sketching user experiences. Waltham (USA): Morgan Kaufmann, 2012.</p> <p>HOFFMAN, D. P. Inteligência visual. Rio de Janeiro: Campus, 2000.</p> <p>ISO 9241-171:2008 Ergonomics of human-system interaction-- Part 171: Guidance on software accessibility</p>

KOSKINEN, I.; BATTARBEE, K.; MATTELMÄKI, T. Empathic design. Finland: Edita, 2003.

KROEMER, K.H.E. "Extra-Ordinary" Ergonomics. How to accommodate small and big persons, the disabled and elderly, expectant mothers and children. Boca Raton (USA): CRC Press, 2006.

KUNIAVSKY, M. Observing the user experience: a practitioner's guide to users research. San Francisco, USA: Morgan Kaufmann, Elsevier, 2003.

LUEDER, R.; RICE, V.J.B. Ergonomics for Children. Designing products and places for toddler to teens. Boca Raton (USA): Taylor and Francis, 2008.

MARCUS, A. Design, User Experience, and Usability. Theory, Methods, Tools and Practice. Proceedings of HCI 2011 International. Berkley: Spring, 2011.

MEDNICK, M. Supporting Children with multiple disabilities. Birmingham: Questions Publishing Company, 2004.

MOKHTARI, M. Independent Living for Persons with Disabilities and Elderly People. ICOST 2003. 1st International Conference on Smart homes and health Telematics. Amsterdam: IOS Press, 2003.

NORMAN, D. A.; DRAPER, S. W. User centered system design: new perspectives on human-computer interaction. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1986.

NORMAN, D. A. Things that make us smart: defending human attributes in the age of the machine . Reading: sl, 1993.

NORMAN, D. A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

PAASCHE, C.L.; GORRILL, L.; STROM, B. Crianças com necessidades especiais em contextos de educação na infância. Identificação, Intervenção, Inclusão. Porto: Porto Editora, 2010.

RODRIGUES, A. ASSMAR, E. M. L.. JABLONSKI, B. Psicologia social . Petropolis: Vozes, 2000.

SAVELSBERGH, G.; DAVIDS, K.; KAMP, J.; BENNETT, S.J. Development of Movement Co-ordination in Children. Applications in the fields of Ergonomics, Health Sciences and Sports. Abingdon (UK):Routledge, 2003.

STEEN, M.G.D. The Fragility of Human-Centred Design. S.I.: IOS PRESS, 2008.

Vredenburg, Karel; Isensee, Scott, Righi, Carol. User-Centered Design: An Integrated Approach. London: Prentice Hall, 2001.

WATERWORTH, J.; HOSHI, K. Human-Experiential Design of Presence in Everyday Blended Reality. Living in the Here and Now. Springer International Publishing, 2016.

Título da disciplina	MOP: Laboratório do Futuro		
Título em inglês	EDM: Laboratory of the Future		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3º	5º ou a partir do 5º
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto integrado Metodologia de projeto em design		não	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP	5751435 - Luís Cláudio Portugal do Nascimento 2095550 - Daniela Kutschat Hanns	

Objetivos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Complementar o universo de experiências pedagógicas a que os alunos do Curso de Design da FAU estarão expostos, por meio do desenvolvimento de projetos com ênfase em inovação e em tecnologias digitais. 2. Propiciar aos alunos oportunidade para que deem asas à imaginação, em exercício projetual de inovação, prospecção e inventividade. 3. Estimular os alunos a perceberem a associação entre avanços tecnológicos e novas necessidades e arranjos na sociedade, também em transformação. 4. Facultar aos alunos experiências que os ajudem a compreender a esfera de intervenção da atividade do design em seu sentido mais profundo, como não estando apenas vinculada à especificação de aspectos meramente formais e superficiais dos projetos, mas, também – e, talvez, sobretudo –, como abrangendo a própria definição do conceito que dá origem aos mesmos. 5. Familiarizar os alunos com o potencial de aplicação de novas tecnologias digitais, procurando minimizar qualquer forma de intimidação que possam, eventualmente, sentir com relação a projetar interfaces de design que façam uso de tais tecnologias.
Programa Resumido
<p>Concepção de interfaces visuais e/ou tecnológicas com acentuado caráter inovador e experimental, aplicando tecnologias em desenvolvimento para situações de uso em contextos sociológicos também em transformação.</p>
Programa
<p>Ciência, tecnologia e design. Inovação. Inventividade. Processos analógicos e digitais. Realidades físicas e virtuais. Real e virtual na contemporaneidade. Futuro. Tempo. Unidade e diversidade. Parmênides e Heráclito. Linearidade e rotação. Estática e dinâmica. Transformações tecnológicas. Transformações sociológicas. Ética das transformações. Tendências sociais. Globalização e regionalização. Prospecção de necessidades humanas e de possibilidades tecnológicas. Panorama de avanços tecnológicos com potencial de aplicabilidade ao contexto do design visual, de produto e/ou de serviços. Revoluções paradigmáticas. Contemporaneidade.</p>

Avaliação / Método
Exercícios de curta duração e projetos de baixa complexidade; individuais e/ou em grupo.
Avaliação / Critério
<ol style="list-style-type: none"> 1. envolvimento dos alunos nas propostas de exercícios e projetos; 2. aderência dos grupos aos termos das propostas; 3. exuberância do processo de trabalho de alunos e grupos; 4. qualidade das soluções finais desenvolvidas; 5. completude e acabamento dos elementos de comunicação solicitados; 6. qualidade das apresentações orais intermediárias e finais; 7. participação respeitosa e proativa de cada aluno em classe; 8. evolução pessoal de cada aluno na experiência pedagógica <p>Em havendo subdivisão da classe em grupos de alunos, a nota de cada aluno poderá, como se depreende, não ser a mesma dos demais integrantes de seu grupo.</p>
Avaliação / Norma de Recuperação
Apresentação dos projetos desenvolvidos disciplina, acompanhados de modelos físicos e relatório técnico com documentação dos procedimentos adotados e reflexão sobre resultados obtidos
Bibliografia
<p>BAXTER, Andrew (ed.) e MARZANO, Stefano. <i>Vision of the future</i>. Eindhoven (Holanda): Philips, 1996.</p> <p>BLEECKER, Julian (ed.); NOVA, Nicolas (ed.) <i>TBD catalog</i>. Los Angeles: Near Future Laboratory, 2014.</p> <p>BRAND, Stewart. <i>The Media Lab: inventing the future at M. I. T.</i> Nova Iorque: Viking Adult, 1987.</p> <p>DREW, Michael R. e WILLIAMS, Roy H. <i>Pendulum: how past generations shape our present and predict our future</i>. Nova Iorque: Vanguard, 2012.</p> <p>DUNNE, Anthony e RABY, Fiona. <i>Speculative everything: design, fiction, and social creaming</i>. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2013.</p> <p>EHN, Pelle (ed.); NILSSON, Elisabet M. (ed.) e TOPGAARD, Richard (ed.). <i>Making futures: marginal notes on innovation, design, and democracy</i>. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2014.</p> <p>JACOB, George. <i>Museum Design: the future</i>. North Charleston (Carolina do Sul): BookSurge, 2009.</p> <p>LÉVY, Pierre. <i>O que é o virtual?</i> São Paulo: Editora 34, 1996.</p> <p>NORMAN, Donald A. <i>The design of future things</i>. Nova Iorque: Basic Books, 2009.</p> <p>QUINN, Bradley. <i>Design futures</i>. Londres: Merrell, 2011.</p> <p>ROSE, David. <i>Enchanted objects: innovation, design, and the future of technology</i>. Nova Iorque: Scribner, 2015.</p> <p>SHAPIRO, Alan; e CHOLODENKO Alan. <i>Future design</i>. (edição Kindle) Seattle (Washington): Amazon Digital Services, 2013.</p> <p>SHEDROFF, Nathan. <i>Design is the problem: the future of design must be sustainable</i>. Nova Iorque: Rosenfeld Media, 2009.</p> <p>SMITH, Rachel Charlotte (ed.); VANGKILDE, Kasper Tang (ed.); e outros. <i>Design anthropological futures</i>. Londres: Bloomsbury Academic, 2016.</p> <p>SUAREZ, J. Gerald. <i>Leader of one: shaping your future through imagination and design</i>. Charleston (Carolina do Sul): CreateSpace, 2014.</p> <p>SZERLIP, Alexandra B. <i>The man who designed the future: Norman Bel Geddes and the invention of twentieth-century America</i>. Brooklyn (Nova Iorque): Melville House, 2017.</p> <p>WUJEC, Tom. <i>The future of making</i>. Nova Iorque: Melcher Media, 2017.</p> <p>YELAVICH, Susan e ADAMS, Barbara. <i>Design as future-making</i>. Londres: Bloomsbury Academic, 2014.</p>

Título da disciplina	Design e Biomimética		
Título em inglês	Design and Biomimetics		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Optativa	Bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		não	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP	7753890 - Marcelo Silva Oliveira 2085253 - Giorgio Giorgi Jr 5751435 - Luís Cláudio Portugal do Nascimento 506352 - Cristiane Aun Bertoldi	

Objetivos
<p>Propiciar aos alunos oportunidade de observação, investigação, identificação, assimilação, elaboração e sintetização de padrões e estruturas biológicas desenvolvidas ao longo da evolução das espécies a fim de desempenhar funções e atender a suas necessidades.</p> <p>Sintetizar os padrões naturais, não apenas os biológicos, em padrões abstratos por meio de desenhos, diagramas, fotografias, vídeos, modelos físicos de representação etc.</p> <p>Desenvolver soluções de projeto que integrem elementos relevantes dos padrões biológicos sintetizados abstratamente.</p>
Programa Resumido
Identificação de padrões inerentes à vida natural de modo a sintetizá-los, em termos abstratos, visando aplicá-los, de modo inventivo, ao universo de projetos de design visual e/ou de produtos.
Programa
Natureza. Natural e artificial. Figurativo e abstrato. Evolução das espécies biológicas. Biomimética e biônica. Biomimética e multidisciplinaridade. Soluções desenvolvidas pela evolução das espécies para otimização de processos, funções e necessidades. Síntese de padrões naturais sob forma de padrões abstratos. Aplicação de padrões sintetizados da natureza no desenvolvimento de soluções de projeto de design. Observação, desenhos, diagramas, fotografias, vídeos e modelos físicos de representação. Soluções naturais para necessidades estruturais, de transporte, distribuição, proteção, exposição, troca, seleção etc.
Avaliação / Método
<p>Aulas teóricas expositivas</p> <p>Exercícios em sala</p> <p>Leitura e discussão de textos</p> <p>Visitas técnicas e pesquisa de campo</p> <p>Desenvolvimento de projeto assistido em sala</p> <p>Apresentação de projetos</p>

<p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até quatro alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até quatro alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p> <p>Todos os trabalhos e projetos serão avaliados segundo critérios relativos a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - adequação à proposta - apresentação de todos os itens previstos no projeto - qualidade da apresentação e comunicação de projeto - originalidade da solução
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Apresentação dos projetos desenvolvidos na disciplina, acompanhados de modelos físicos e relatório técnico com documentação dos procedimentos adotados e reflexão sobre resultados obtidos.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>BAUMEIDTER, D.; SMITH, J. ;TOCKE, R. <i>Biomimicry Resource Handbook: A Seed banc of best practices</i>. CreateSpace Independent Publishing Platform; 2014. COHEN, Y.H.; REICH, Y. <i>Biomimetic Design Method for Innovation and Sustainability</i>. Nova Iorque: Springer, 2017. DOCZI, G. <i>O poder dos limites: harmonias e proporções na natureza</i>. São Paulo: Mercuryo, 1981. ELAM, K. <i>Geometry of design: studies in proportion and composition</i>. New York: Princeton Architectural Press, 2001. ENGEL, H. <i>Sistemas de Estruturas</i>. São Paulo: Hemus, 1981. MOLLERUP, P. <i>Collapsibles: a design album of space-saving objects</i>. London:Thames& Hudson, 2001. MUNARI, B. <i>Das coisas nascem coisas</i>. Lisboa: Edições 70, 1981. _____. <i>Design e comunicação visual</i>. – São Paulo: Edgard Blücher, 1997. POHL, G; NACHTIGALL, W. <i>Biomimetics for Architecture & Design: Nature - Analogies – Technology</i>. Nova Iorque: Springer, 2015. STEVENS, P. S. <i>Patterns in Nature</i>. New York/London: Penguin Books, 1977. THOMPSON, D. W. <i>Sobre el crecimiento y la forma</i>. Madrid: H. Blume,1980. WAKE, Warren. <i>Design paradigms. A sourcebook for creative visualization</i>. Nova Iorque: John Wiley& Sons, 2000.</p>

Título da disciplina	MOP: Design para o lazer		
Título em inglês	EDM: Design for leisure times		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		AUP2407 – Design de Brincadeiras e brinquedos	
Unidade	Departamento	Docente responsável)	
FAU	AUP (GDDI)	532442 - Denise Dantas 506352 - Cristiane Aun Bertoldi	

Objetivos
<p>Desenvolver projetos de objetos, comunicação e serviços voltados para atividades de lazer. Considerar os aspectos da cultura brasileira e das brincadeiras vernaculares para o desenvolvimento dos produtos.</p> <p>Articular aspectos da relação entre ação, espaço e experiência do usuário para conceber novas propostas que atendam ao lazer em diversas faixas etárias.</p>
Programa Resumido
<p>Este Módulo Optativo de Projeto: Design para o lazer – tem por objetivo desenvolver projetos de design voltados a resolver situações de brincadeiras ou lazer no âmbito da cultura brasileira. Abordará os aspectos psicológicos relacionados aos momentos de lazer e do brincar. Desenvolverá produtos, sistemas e serviços de lazer ou brincadeiras a partir da análise de situações possíveis dentro do contexto brasileiro. Procurará atender aos aspectos de experiência do usuário para o desenvolvimento de novas propostas utilizando ferramentas de análise e de validação das propostas. Também considerará os aspectos de implementação do projeto a partir de análise de viabilidade.</p>
Programa
<p>Conceito de brincar, brincadeira e brinquedo</p> <p>Conceito de lazer</p> <p>Brincadeiras e brinquedos na cultura brasileira</p> <p>Conceitos de psicologia social e humanista aplicados à percepção do sujeito como elemento central do processo projetual</p> <p>Aplicação de técnicas de análise dos usuários em diferentes idades</p> <p>Questões referentes aos aspectos pedagógicos atrelados ao desenvolvimento de objetos voltados ao público infantil</p> <p>Questões referentes aos aspectos ergonômicos e psicológicos atrelados ao desenvolvimento de objetos voltados ao público adulto</p> <p>Elaboração de alternativas e desenvolvimento do projeto</p> <p>Técnicas para validação da proposta: interação com os usuários</p> <p>Apresentação do projeto e contextualização sociocultural</p>

Avaliação / Método
Acompanhamento individual no desenvolvimento do projeto durante o bimestre. Apresentação de todas as etapas solicitadas nos prazos estabelecidos. Capacidade de apresentação do projeto e argumentação. Qualidade final do material apresentado.
Avaliação / Critério
Qualidade da proposta apresentada, adequação ao escopo da disciplina, qualidade gráfica da documentação de projeto, capacidade de argumentação e defesa da proposta, originalidade, viabilidade de implantação.
Avaliação / Norma de Recuperação
Haverá a possibilidade de recuperação através da reapresentação de trabalhos, a ser realizada após o término do curso, de acordo com calendário definido pela USP e pela FAU. A recuperação será possível apenas para alunos com nota entre 3 e 5, e que não estejam reprovados por falta. Média de recuperação = ((média anterior) + (nota dos trabalhos reapresentados)) / 2
Bibliografia
ALMEIDA, M. T. P. de. Jogos divertidos e brinquedos criativos . Petrópolis: Vozes, 2005. _____. (org.). Brincar, amar e viver . Assis/SP: Storbem, 2014. ANDRADE, C. et all. Brincar: o brinquedo e a brincadeira na infância . São Paulo: CENPEC, 2009. BACAL, S. Lazer e o universo dos possíveis . São Paulo: Aleph, 2003. Brincadeira e cultura viajando pelo Brasil que brinca . São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003. Brinquedos e brincadeiras: patrimônio cultural da humanidade . Coordenadora Regina Márcia Moura Tavares. Campinas: CCA/PUCAMP, 1994. BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura . São Paulo: Cortez, 2008. CERTEAU, M. de. ALVES, E. F. A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer . 2. ed. - Rio de Janeiro: Vozes, 1994. CLONINGER, S. C. Teorias da personalidade . São Paulo: , 1999. DUMAZEDIE, J. Lazer e Cultura Popular . 4ª edição. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 2014. EMILIANI, F. A realidade das pequenas coisas. A psicologia do cotidiano . São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009. ENDSLEY, Mi.R., BOLTÉ, B.; JONES, D. J. Designing for situation awareness: an approach to user-centered design . Georgia, USA: Taylor & Francis, 2005. Feira-atividade: brinquedos e brincadeiras populares . Fundação Joaquim Nabuco. Organização de Sílvia Celeste da Fonseca Lima Brasileiro. Recife: Massangana, 1992 FERREIRA, K. Brincadeiras e brinquedos: da educação infantil à melhor idade . Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2010. GRAUDE, M.E.; WALSH, D. Investigação etnográfica com crianças: teorias, métodos e ética . Lisboa: Fundação Calouste Gulobenkian, 2003. GUIMARÃES, J.G. M. Folclore: jogos, brinquedos e brincadeiras: subsídios para uma ação educacional . São Paulo: Fundação Cultural Cassiano Ricardo, 1990. KISHIMOTO, T. M. A brincadeira e a cultura infantil . Recife, PE, 2005. KISHIMOTO, T. M. et. all. Guia para seleção de brinquedos: faixa etária - funções psicopedagógicas – fabricantes . São Paulo: Labrimp /FEUSP/Fund. ORSA, 1997. KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação . São Paulo: Cortez, 2010. KLANTEN, R.; EHMANN, S. Play all day. Design for children . Berlin: Gestaltlen, 2009. KUNIAVSKY, M. Observing the user experience: a practitioner’s guide to users research . San Francisco, USA: Morgan Kaufmann, Elsevier, 2003. LUEDER, R.; RICE, V. J B. Ergonomics for children. Designing products and places for toddlers to teens . NW: Taylor & Francis Group, LLC, 2008. MACHADO, M. M. O brinquedo-sucata e a criança. Importância do brincar atividades e materiais . São Paulo: Loyola, 1994. MARCELLINO, N.C. Estudos do lazer . São paulo: autores associados, 1996. MUNARI, B. Das coisas nascem coisas . São Paulo: Martins Fontes, 2008.

- _____. **Design e comunicação**. São Paulo: Martins Fontes, 1968.
- _____. **Le machine di Munari**. Mantova: Corraini, 2001.
- NEIRA, M. G. **Brincadeiras de rua**. Cordenação Tizuko Morchida Kishimoto. São Paulo: FEUSP/FAFE/LABRIMP, 2009.
- PICHON-RIVIÈRE, E.; QUIROGA, A. P. de. **Psicologia da vida cotidiana**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- RICHARDSON, P. **Designed for kids**. London: Thames & Hudson, 2009.
- RODRIGUES, A.; ASSMAR, E. M. L.; JABLONSKI, B. **Psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- SALERNO, S. **Viagem Pelo Brasil em 52 Histórias**. São Paulo: CIA das Letrinhas, 2006.
- SANTA ROSA, N. S. **Brinquedos e brincadeiras**. [S.l.] : Moderna, 2001.
- SARAIVA, J. A. et all. **Palavras, brinquedos e brincadeiras: cultura oral na escola**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- TERRITÓRIO DO BRINCAR**. Disponível em: <http://territoriodobrincar.com.br/>
- VEGESAK, A. von. **Kid size: the material world of childhood**. Milan: Vitra Design Museum, 1997.
- VERDELHO, V. **Arte arteira: brinquedos, brinqueiros, brincadeiras**. São Paulo, SP: MD Comunicação e Editora, [1992?]
- WILSON, C. **Handbook of User-Centered Design Methods**. Morgan Kaufmann, 2011.
- WILSON, J. **Children spaces: from zero to ten**. New York: Ryland y Peters & Small, 2001.

Título da disciplina	MOP: Design, espaço, ambientação		
Título em inglês	EDM: Design, space, ambience		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		AUP2414 – Projeto de produto VII – Edifício, ou AUP2416 - Projeto de produto VIII – Cidade, ou AUP2314 – Projeto visual VII – Ambiente/edifício, ou AUP2316 - Projeto visual VIII – Cidade	
Unidade	Departamento	Docente responsável)	
FAU	AUP (GDDI e/ ou GDPV)	72637 - Cibele Haddad Taralli 651017 - Clice Toledo Sanjar Mazzilli 1516571 - Paulo Eduardo Fonseca de Campos 2968017 - Tatiana Sakurai 754526 - Lara Leite Barbosa de Senne	

Objetivos
<p>Conceber, desenvolver e simular física e virtualmente projetos de artefatos e produtos para espaços construídos e ambientes permanentes, transitórios, itinerantes, efêmeros, considerando os usuários em contextos de atividades e usos.</p> <p>Explorar e simular ambientações para a diversidade das atividades humanas e situações de uso.</p> <p>Usar e explorar meios e recursos de representação e comunicação de projetos: desenhos, modelos, protótipos, prototipagem em produtos e instalações físicas e virtuais.</p>
Programa Resumido
<ul style="list-style-type: none"> - Projeto e desenvolvimento de artefatos, produtos e sistemas para espaços e ambientes abertos e fechados, considerando contextos de uso, fruição, experiência em atividades humanas. - Experimentações projetuais e modelagem física em processos de projeto e produção em design. - Conhecimento e aplicação de aspectos tecnológicos pertinentes à produção de produtos e espaços. - Simulação e verificação de resultados no local de uso com usuários.
Programa
<p>Concepção e desenvolvimento de projetos de produtos e instalações para espaços e ambientes de baixa / alta complexidade, considerando as atividades e os usuários envolvidos.</p> <p>Design para atividades e necessidades humanas de produtos e artefatos inseridos em espaços e ambientes.</p> <p>Concepção, experimentação e aplicação de linguagens e materialidades proporcionadas pelos diversos meios de representação e execução.</p> <p>Design na relação entre produtos, espaços, ambientação e ambientes em cenários reais e virtuais.</p> <p>Prospecção; produção, consumo e uso de objetos, artefatos únicos ou pertencentes a conjuntos e sistemas, que compõe espaços construídos e ambientes abertos e fechados.</p>

<p>Representação e comunicação do projeto física e virtual. Conhecimento, seleção e uso de uma realidade produtiva e a sua simulação material, montagem e desmontagem: modelos, protótipos, prototipagem. Design e conhecimento de materiais e processos de fabricação e/ ou de processos gráficos para produtos de baixa/ alta complexidade.</p>
<p>Avaliação / Método</p>
<p>Aulas expositivas; leitura, discussão de textos. Visitas técnicas e pesquisas de campo e referencias. Exercícios em sala e oficinas / laboratórios FAU/USP. Desenvolvimento de projeto assistido em sala Modelagem, prototipagem física e virtual. Uso de meios de representação em projeto.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo. Os trabalhos serão desenvolvidos em etapas segundo datas predefinidas, correspondendo à apresentação com entrega de trabalho (projetos e modelos), com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Apresentação dos projetos completos e modelos desenvolvidos disciplina. Apresentação de relatório técnico com documentação dos procedimentos do processo, do desenvolvimento e da execução do projeto e modelos, com reflexão sobre resultados obtidos.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>ASHBY, M.F. e JOHNSON, K. Materiais e Design: Arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. (1a. Ed.). Rio de Janeiro: Campus, 2010. BONSIPE, - Teoria e Prática do Desenho Industrial. Gustavo Gilli, Barcelona, 1978. _____ Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Edgard Blücher, 2011. BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, Edgard Blücher, 2006. CULLEN, C D, HALLER, L. Design secrets: products 2. 50 real-life projects uncovered. Gloucester: Rockport Publishers, 2004 FERRARA, L. D'Aléssio. Design em espaços. São Paulo: Rosari, 2002. LATORRACA, Giancarlo (org.). João Filgueiras Lima, Lelé. São Paulo: Instituto Lina Bo e P. M. Bardi; Lisboa: Editorial Blau, 1999. (Arquitetos Brasileiros) LEON, Ethel. Memórias do design brasileiro. São Paulo : SENAC, 2009. LIMA, Marco A. M. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda., 2006. MANZINI, Ezio. The material of invention. Cambridge. Massachusetts: The MIT Press, 1989. MANZINI, Ezio; VEZZOLI. Carlo. O Desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Edusp, 2002. MOLLERUP, P. Collapsible: the genius of space-saving design. San Francisco: Chronicle Books, 2001 MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1989. NOMADS. Comportamento e espaços de morar. 2a. e-pesquisa nomads.usp. [artigo online] Disponível para download em <http://www.eesc.usp.br/nomads/2epesquisa.htm> Acesso em: 26 dez. 2004. NORMAN, Donald A. The design of everyday things. New York: Doubleday/Currency, 1990. PARSONS, T. Thinking: objects. Contemporary approaches to product design. Switzerland: AVAPublishers, 2009.</p>

SAVILLE, Laurel **Design secrets: furniture. 50 real-life projects uncovered.** Beverly: Rockport Publishers, 2006

TESTIEGE, Gerrit. **The making of Design. From the first model to the final product.** London: Birkhauser, 2009.

THOMPSON, R. **Prototyping and low-volume production. The manufacturing guides.** New York: Thames & Hudson, 2011.

TRAMONTANO, Marcelo; PRATSCHKE, Anja; MARCHETTI, Marcos. **Um toque de imaterialidade: o impacto das novas mídias no projeto do espaço doméstico.** [artigo online] Disponível em <<http://www.nomads.usp.br/documentos/livraria/A14-Umtoquedeimaterialidade.pdf>> Acesso em: agosto de 2014.

VOLPATO, Neri. **Prototipagem rápida. Tecnologia e aplicações.** São Paulo: Edgard Blücher, 2007.

Título da disciplina	MOP: Design de unidades, famílias e sistemas		
Título em inglês	EDM: Unit, Family and System Design		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		AUP 2406 – Projeto de produto III – trabalho, ou AUP 2404 – Projeto de produto II – habitação, ou AUP 2320 - Tipografia	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (GDDI e/ou GDPV)	506352 - Cristiane Aun Bertoldi 5751435 - Luís Cláudio Portugal do Nascimento 7753890 - Marcelo Silva Oliveira 2861485 - Sara Miriam Goldchmit	

Objetivos
Esta disciplina tem por objetivo a realização de projetos de produtos e/ ou projetos visuais a partir da criação de elementos unitários e de seus conjuntos ou derivações que envolvem desenvolvimento de linha de produtos ou famílias, sistemas de produtos e sistemas de comunicação visual e identidade. Exemplos de projetos: identidade visual, design de tipos, sinalização, coleções de livros, utensílios domésticos, ferramentas, etc.
Programa Resumido
Desenvolvimento de projetos de design de elementos unitários e de seus conjuntos/ derivações, pautados em relação dialética entre estruturas de configuração nos níveis micro e macro.
Programa
Conhecimento e exploração de aspectos morfológicos e de configuração. Síntese formal - Coerência formal Forma e organização de seus elementos Operações de simetria (translação, especular, rotação, dilatação e suas combinações) Decomposição da forma e permutação das características dos produtos ou sistemas de produtos (Modificar eliminar, substituir, combinar, rearranjar, inverter) Linguagem dos produtos: Aspectos sintáticos, simbólicos e pragmáticos Padronização e intercambialidade de partes Variação e customização
Avaliação / Método
Aulas teóricas expositivas Exercícios em sala Leitura e discussão de textos

<p>Visitas técnicas e pesquisa de campo Desenvolvimento de projeto assistido em sala Apresentação de projetos</p> <p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até três alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até três alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p> <p>Todos os trabalhos e projetos serão avaliados segundo critérios relativos a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - adequação à proposta - apresentação de todos os itens previstos no projeto - qualidade da apresentação e comunicação de projeto - originalidade da solução
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Apresentação dos projetos desenvolvidos disciplina, acompanhados de modelos físicos e relatório técnico com documentação dos procedimentos adotados e reflexão sobre resultados obtidos.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>BAXTER, M. Projeto de produto. São Paulo, Edgard Blucher Ltda, 1998. BONSIPE, - Teoria e Prática do Desenho Industrial. Gustavo Gilli, Barcelona, 1978. _____ Design: como prática de projeto. São Paulo: Edgard Blücher, 2009 BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, Edgard Blücher, 2006. CULLEN, C D, HALLER, L. Design secrets: products 2. 50 real-life projects uncovered. Gloucester: Rockport Publishers, 2004 CHING, F.D.K.- Forma, espaço e ordem – São Paulo, Martins Fontes, 1999 CULLEN, C D, HALLER, L. Design secrets: products 2. 50 real-life projects uncovered. Gloucester: Rockport Publishers, 2004 DORFLES, G. - O design industrial e sua estética. Trad. Wanda Ramos. Presença, Lisboa, 1978. ELAM, Kimberly. Geometry of design: studies in proportion and composition. New York, Princeton Architectural Press, 2000. ENGEL, H.- Sistemas estruturais – Barcelona, G. Gili, 2001. HENRY, Kevin. Drawing for product designers. London: Laurence King Publishing Ltd, 2012. JULIÁN, F, ALBARRACÍN, J. Desenho para designers industriais. Lisboa: Editorial Estampa, 2005. LIDWELL, W, HOLDEN, K; BUTLER, J. Universal Principles of design. Beverly, Rockport Publishers, 2003. LIDWELL, William, MANACSA, Gerry. Deconstructing Product Design. Exploring the form, function, usability, sustainability, and commercial success of 100 amazing products. Beverly, Rockport Publishers, 2009. LÖBACH, Bernd. Trad. Freddy Van Camp. Design industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2001 MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1989. _____ Arte e Comunicação Visual.. Martins Fontes, São Paulo, 1997. NORMAN, Donald A, The design of everyday things. New York, Doubleday/Currency, 1990. PIPES, Alan. Dibujo para diseñadores. Técnicas, bocetos de concepto, sistemas informáticos, ilustración, médios, presentaciones, diseño per ordenador. Barcelona: Blume, 2008. THOMPSON, D. W. Sobre el crecimiento y la forma. Madrid: H.Blume, 1980.</p>

WAKE, Warren. **Design paradigms. A sourcebook for creative visualization.** New York: John Wiley& Sons, 2000.

WONG, W. **Princípios de forma e desenho.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Título da disciplina	MOP: Design para saúde e bem-estar		
Título em inglês	EDM: Design for Health and Well-being		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		não	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (GDDI e/ou GDPV)	506352 - Cristiane Aun Bertoldi 2861485 - Sara Miriam Goldchmit 2095550 - Daniela Kutschat Hanns	

Objetivos
Esta disciplina tem por objetivo a realização de projetos de produtos, visuais e de serviços voltados para contextos diversos, abrangendo situações de doenças e tratamentos, estratégias para prevenção e educação salutar, o esporte e as atividade física, desenvolvimento de bem-estar e promoção de saúde. Também possui como objetivo apresentar e experimentar ferramentas, técnicas e métodos necessários à prática de projeto.
Programa Resumido
Desenvolvimento de projetos de design voltados bem-estar e promoção de saúde. Projetos multidisciplinares que podem envolver design de produtos, design gráfico e de informação, design de serviços e design de experiências
Programa
Reflexão das transformações ocorridas ao longo da história acerca da concepção de produtos, equipamentos, dispositivos de informação voltados para saúde e bem-estar Projetos relacionados ao binômio doença x saúde e seus usuários - profissionais da saúde, pacientes, cuidadores Projetos voltados ao bem-estar - aspectos fisiológicos, culturais e comportamentais. Projetos que consideram esporte e condicionamento físico voltados para saúde e bem-estar Contexto social, ético, ambiental para projeto de produtos voltados para saúde e bem-estar. Conteúdos Ferramentas, técnicas e métodos de projeto – fundamentos e aplicação Introdução aos princípios e métodos do design centrado no humano Design de interface - sistemas digitais e interatividade para projetos voltados para saúde e bem-estar Ergonomia para projetos voltados para saúde e bem-estar Planeamento de cenários para projetos voltados para saúde e bem-estar.
Avaliação / Método
Aulas teóricas expositivas

<p>Exercícios em sala Leitura e discussão de textos Visitas técnicas e pesquisa de campo Desenvolvimento de projeto assistido em sala Apresentação de projetos</p> <p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até quatro alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até quatro alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.</p> <p>Todos os trabalhos e projetos serão avaliados segundo critérios relativos a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - adequação à proposta - apresentação de todos os itens previstos no projeto - qualidade da apresentação e comunicação de projeto - originalidade da solução
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Apresentação dos projetos desenvolvidos na disciplina, acompanhados de modelos físicos e relatório técnico com documentação dos procedimentos adotados e reflexão sobre resultados obtidos.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>BAXTER, M. Projeto de produto. São Paulo, Edgard Blucher Ltda, 1998. BONSIEPE, G. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Edgard Blücher, 2011 _____. Design: como prática de projeto. São Paulo: Edgard Blücher, 2009 BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, Edgard Blücher, 2006. CUREDALE, R. Design Thinking. Process & Methods. 3rd ed. Topanga: Design Community College, 20 CULLEN, C D, HALLER, L. Design secrets: products 2. 50 real-life projects uncovered. Gloucester: Rockport Publishers, 2004 DREYFUSS, H. Designing for people. New York: Grossman Publishers. 1974. GOODWIN, K. Design for digital age. How to create human-centered products and services. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc., 2011. IIDA, I. Ergonomia. Projeto e produção. São Paulo: Edgard Blücher, 2013 LAUDER, R; RICE, V.J.B. Ergonomics for children. Designing products and places for toddlers and teens. New York: Taylor & Francis, 2008 KELLEY, T. The art of innovation. New York: Correny Doubleday, 2001. LÖBACH, Bernd. Trad. Freddy Van Camp. Design industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2001 MALDONADO. Cultura sociedade e técnica. São Paulo: Edgard Blücher, 2012 MARTIN, B; HANINGTON, B. Universal Methods of design. 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Beverly: Rockport Publishers, 2012. MILTON, A; RODGERS, P. Research methods for product design. Londres: Lawrence King Publishers, 2013. MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1989.</p>

MANZINI, E; COAD, R. **Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation.** Cambridge: The MIT Press, 2015.

NORMAN, D A. **Design emocional.** Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda, 2008.

PAPANECK, V. **Design for the real world.** New York: Pantheon Books, 1971.

POLAINE, A; LOVILE, L; REASON, B. **Service Design: From Insight to Implementation.** New York: Rosenfeld Media, 2013.

TULLIS, T; ALBERT, B. **Measuring the user experience.** Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

YOCK, et al. **Biodesign. The process of innovating medical technologies.** Cambridge: Cambridge University Press, 2016.

Título da disciplina	MOP: Design Experimental		
Título em inglês	<i>EDM: Experimental Design</i>		
Tipo (obrigatória ou optativa)	Oferta (normal ou bimestral)	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	normal	3º ou a partir do 3º	5º ou a partir do 5º
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design			
Unidade	Departamento	Docente(s) responsável(eis)	
FAU	AUP (gdpv + gddi)	2095550 - Daniela Kutschat Hanns 2861485 - Sara Miriam Goldchmit 506352- Cristiane Aun Bertoldi	

Objetivos
<p>Projetos experimentais de diferentes peças, produtos e serviços, experimentação de novas possibilidades de uso de materiais e processos a partir da relação suporte, estrutura, morfologia, composição, fenomenologia e uso tendo em vista o contexto e cultura contemporâneos. Experimentação de possibilidades de peças inusitadas, tendo em vista a flexibilização de funcionalidades, formas e utilidades. Estruturação de métodos para o projetar.</p>
Programa Resumido
<p>Idéias: da concepção, à elaboração de um raciocínio projetual. Espaço social e de interação: o indivíduo e o mundo que o cerca. A experiência com a diversidade de resultados da produção em design. Experimentação, verificação, reflexão e descoberta. Meios de representação para comunicação de ideias, processos, procedimentos e projetos. A experiência realizada sistematiza conhecimentos.</p>
Programa
<p>Compreender as etapas que envolvem o desenvolvimento de idéias da concepção, à elaboração de um raciocínio projetual. Reconhecer a dimensão espacial, social, humana e cognitiva do design e sua relação com aspectos decorrentes das necessidades e das ações. Propiciar ao aluno a experiência com a diversidade de resultados da produção em design. Estimular o aluno a vivenciar procedimentos de experimentação, verificação, reflexão e descoberta. Levar o aluno a compreender a importância dos meios de representação para comunicar processos, procedimentos e resultados. Perceber que a experiência realizada sistematiza conhecimentos.</p>
Avaliação / Método
<p>Atividades em salas de aula e seminários. Trabalhos analíticos e projetos realizados pelos alunos. Atendimento aos alunos durante o desenvolvimento dos projetos.</p>

Avaliação / Critério
Avaliação continuada de processo e resultados de projeto. Exercícios e participação (2 pontos). Apresentação de seminário (3 pontos). Do pré-projeto ao desenvolvimento do projeto e apresentação final (5 pontos).
Avaliação / Norma de Recuperação
Haverá a possibilidade de recuperação através de novo trabalho a ser desenvolvido logo após o término do curso.
Bibliografia
<p>BAUMANN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.</p> <p>BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC, 1997</p> <p>KAZAKIAN, Thierry. Haverá a idade das coisas leves. São Paulo: SENAC, 2005</p> <p>MUNARI, Bruno. A arte como ofício. Lisboa: Presença, 1993</p> <p>MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual.</p> <p>PAPANEK, Victor. Arquitetura e design. Ecologia e Ética. Lisboa: Edições 70, 1995.: architecture, art and design, (V&A Contemporaries). London: V&A Publications, 2006.</p> <p>CALVINO, Italo. Cidades Invisíveis. São Paulo: Cia. das Letras, 1990.</p> <p>CORTAZAR, Júlio. História de Cronópios e de Famas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.</p> <p>ECO, Umberto. A estrutura ausente. São Paulo, Perspectiva, 1997.</p> <p>ECO, Umberto. Como se faz uma tese. São Paulo, Perspectiva, 1983.</p> <p>FLUSSER, Vilem. O Mundo Codificado. São Paulo, Cosac & Naify, 2007.</p> <p>FLUSSER, Vilem. O Universo das Imagens Técnicas. São Paulo, Annablume, 2007.</p> <p>FOUCAULT, Michel. As Palavras e as Coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1999.</p> <p>Guia de normalização de relatórios técnicos, monografias, dissertações e teses da USP.</p> <p>MARCOLI, Atillio. Teoria del Campo. Corso de educazione alla visione. Sansoni, 1998 (1971)</p> <p>MOGGRIDGE, Bill. People and Prototypes. In: Designing Interactions. Cambridge: The MIT Press, 2006. p.641-736.</p> <p>WIENER, Norbert. "Cybernetics in History," The Human Use of Human Beings (1954). In: PACKER, Randall;</p> <p>JORDAN, Ken (ed.). Multimedia: from Wagner to virtual reality. Expanded edition. Nova Iorque: W.W. Norton & Company, 2001.</p>

Título da disciplina	MOP: Design da informação		
Título em inglês	EDM: Information Design		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		AUP 2308 – Projeto visual IV – Mídia impressa	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (GDPV)	5811716 – Priscila Lena Farias 2861485 - Sara Miriam Goldchmit	

Objetivos
Estimular o desenvolvimento de projetos de design que atendam ao objetivo de facilitar a percepção e interpretação de informações complexas com a perspectiva de uma ação (uso). Desenvolver a habilidade para a organização, estruturação e apresentação de dados para transmissão eficiente de conteúdos, com ênfase nos aspectos formais.
Programa Resumido
Introdução ao campo do design da informação, sua história, seus princípios teóricos e suas áreas de atuação. Desenvolvimento de projetos no campo do design da informação.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> • O design da informação, seus princípios teóricos e áreas de atuação <ul style="list-style-type: none"> - Visualização da informação - Infográficos - Diagramas - Pictogramas - Design de documentos e formulários - Design de mapas - Sinalização e wayfinding - Legibilidade e leitura da tipografia - Design da informação em meios analógicos e digitais • Métodos de projeto em design da informação <ul style="list-style-type: none"> - definição de problema - coleta, tratamento e análise de dados - ideação - prototipagem - testagem - apresentação de resultados
Avaliação / Método

Os alunos serão avaliados em relação à elaboração de propostas de projeto, desenvolvimento e apresentação de resultados.
Avaliação / Critério
<p>Em todos os trabalhos serão avaliados os seguintes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - adequação do trabalho à proposta - pontualidade - qualidade da apresentação - originalidade da solução <p>Tendo em vista estas expectativas, a atribuição de notas parciais e médias finais poderá ser interpretada da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - abaixo de 50% da nota máxima: Resultados apresentados demonstram a falta de compreensão de um ou mais aspectos fundamentais - 50% da nota máxima: Resultados apresentados atingem o objetivo esperado, demonstrando compreensão básica do tema tratado, mas podem ser aprimorados em vários aspectos - 60% a 90% da nota máxima: Resultados superam, qualitativamente os objetivos mínimos esperados, mas podem ser aprimorados em alguns aspectos específicos - 100% da nota máxima: Trabalho de destaque
Avaliação / Norma de Recuperação
<p>Haverá a possibilidade de recuperação através da reapresentação de trabalhos, a ser realizada após o término do curso, de acordo com calendário definido pela USP e pela FAU. A recuperação será possível apenas para alunos com nota entre 3 e 5, e que não estejam reprovados por falta.</p> <p>Média de recuperação = ((média anterior) + (nota dos trabalhos reapresentados)) / 2</p>
Bibliografia
<p>Bibliografia Básica</p> <p>BLACK, Alison; LUNA, Paul; LUND, Ole & WALKER, Sus (eds.) 2017. Information Design: Research and Practice. Oxford: Routledge.</p> <p>ENGELHARDT, Yuri 2002. The language of graphics: a framework for the analysis of syntax and meaning in maps, charts and diagrams. Amsterdam: ILLC.</p> <p>JACOBSON, Robert (org.) 1999. Information Design. Cambridge: MIT Press.</p> <p>MIJKSENAAR, Paul 1997. Visual function: an introduction to information design. New York: Princeton Architectural.</p> <p>Anais do Congresso Brasileiro de Design da Informação <www.proceedings.blucher.com.br></p> <p>Infodesign - Revista Brasileira de Design da Informação <www.infodesign.org.br></p> <p>Bibliografia complementar</p> <p>BONSIEPE, Guy 1999. Interface: an approach to design. Maastricht: Jan van Eyck Academie.</p> <p>CARLINER, Saul; VERCKENS, Jan Piet & DE WAELE, Cathy (eds.) 2006. Information and document design: varieties on recent research. Amsterdam: John Benjamins.</p> <p>DUFFY, Thomas M. & WALLER, Robert (eds.) 1985. Designing usable texts. Orlando: Academic Press.</p> <p>EASTERBY, Ronald & ZWAGA, Harm (eds.) 1984. Information design: the design and evaluation of signs and printed material. Chichester: John Wiley.</p> <p>FRASCARA, Jorge (ed.) 2015. Information design as principled action: making information accessible, relevant, understandable, and usable. Champaign: Common Ground Publishing.</p> <p>KOLERS, Paul A.; WROLSTAD, Merald E. Wrolstad & BOUMA, Herman (eds.) 1979. Processing of visible language, vol. 1. New York: Plenum Press.</p> <p>____ 1980. Processing of visible language, vol. 2. New York: Plenum Press.</p> <p>KOSSLYN, Stephen 2006. Graph design for the eye and the mind. Oxford: Oxford University.</p> <p>MIJKSENAAR, Paul & WESTENDORP, Piet 1999. Open here: the art of instructional design. New York: Joost Elffers.</p>

SCHRIVER, Karen A. 1997. Dynamics in document design: creating texts for readers. New York: John Wiley.
TUFTE, Edward R. 1990. Envisioning information. Cheshire: Graphics Press.
____ 1997. Visual explanations: images and quantities, evidence and narrative. Cheshire: Graphics Press.
____ 2002. The visual display of quantitative information. Cheshire: Graphics Press.
ZWAGA, Harm J. G.; BOERSEMA, Theo & HOONHOUT, Henriëtte C. M. (eds.) 1999. Visual information for everyday use: design and research perspectives. London: Taylor & Francis.

Selected Readings of the International Information Design Conference <www.sbdi.org.br>

Título da disciplina	MOP: Design Editorial		
Título em inglês	<i>EDM: Editorial Design</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisito		Equivalencia	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		AUP 2306 – Projeto visual III – mídia impressa AUP 2308 – Projeto visual IV– mídia impressa	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (gdpv)	2861485 - Sara Miriam Goldchmit 5811716 - Priscila Lena Farias	

Objetivos
Aprofundar os conhecimentos no campo do design visual a partir do desenvolvimento de projetos gráficos editoriais tais como livros, revistas, jornais e catálogos.
Programa Resumido
- O design editorial na cultura contemporânea - Elementos da linguagem gráfica e etapas do processo de projeto - Desenvolvimento de projetos de publicações tais como livros, revistas, jornais e catálogos.
Programa
- Panorama do design editorial na cultura contemporânea. - Elementos da linguagem gráfica: cor, imagem, letra, formato, estrutura das páginas, hierarquia de informação. - Relações entre grid, tipografia, ilustração, infografia e fotografia no design editorial. - Os principais materiais e processos de impressão, e suas relações com o projeto. - Análise de livros, jornais e revistas contemporâneos. - As diversas modalidades de livro: ficção, não-ficção, infantil, didático, técnico, arte, dicionário. - Desenvolvimento de projetos de design editorial.
Avaliação / Método
- Aulas expositivas ministradas pelo professor. - Desenvolvimento de projetos realizados pelos alunos. - Seminários de apresentação das etapas do projeto. - Atendimento aos alunos durante o desenvolvimento dos exercícios, realizado pelo professor.
Avaliação / Critério
Os alunos serão avaliados segundo os critérios: - Participação nas aulas

<ul style="list-style-type: none"> - Adequação do trabalho à proposta - Qualidade do projeto - Qualidade da apresentação - Originalidade da solução
Avaliação / Norma de Recuperação
Oferecimento de recuperação aos que obtiverem frequência mínima de 70% e nota mínima 3,0 (três)
Bibliografia
<p>Bibliografia básica</p> <p>AMBROSE, G. & HARRIS, P. 2009. <i>Coleção Design Básico (6 vols.): Cor, Layout, Grid, Imagem, Formato, Impressão e acabamento</i>. Porto Alegre: Bookman.</p> <p>BRINGHURST, R. 2005. <i>Elementos do estilo tipográfico</i>. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>HASLAM, A. 2010. <i>O livro e o designer II - como criar e produzir livros</i>. São Paulo: Rosari.</p> <p>HENDEL, R. 2006. <i>O design do livro</i>. São Paulo: Ateliê Editorial.</p> <p>LUPTON, E. 2006. <i>Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes</i>. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>MORAES, A. 2013. <i>Infografia: história e projeto</i>. São Paulo: Blucher.</p> <p>MULLER-BROCKMAN, Josef. <i>Sistemas de grelhas: um manual para desenhistas gráficos</i>. Barcelona: Gili, 1982.</p> <p>SAMARA, T. 2007. <i>Grid: construção e desconstrução</i>. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>_____. 2011. <i>Guia de design editorial</i>. São Paulo: Bookman.</p> <p>TSCHICHOLD, J. 2007. <i>A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro</i>. São Paulo: Ateliê Editorial</p> <p>WHITE, J. 2006. <i>Edição e design</i>. São Paulo: JSN.</p> <p>ZAPPATERRA, Y. 2014. <i>Design editorial</i>. São Paulo: Gustavo Gilli.</p> <p>Bibliografia complementar</p> <p>CARDOSO, R. 2005. <i>O design brasileiro antes do design</i>. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>FEITLER, B. 2012. <i>O design de Bea Feitler</i>. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>GODFREY, J. 2009. <i>Bibliográfico - 100 livros clássicos sobre design gráfico</i>. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>HELLER, S. 2003. <i>Merz to Emigre and beyond: avant-garde magazine design of the twentieth century</i>. Londres: Phaidon Press.</p> <p>LUPTON, E; PHILIPS, J. 2008. <i>Novos fundamentos do design</i>. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>MEGGS P. 2009. <i>História do design gráfico</i>. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>MELO, C. H.; RAMOS, E. 2001. <i>Linha do tempo do design gráfico no Brasil</i>. São Paulo: Cosac Naify.</p>

Título da disciplina	MOP: Livro e narrativas visuais		
Título em inglês	<i>EDM: Book and visual narratives</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		AUP 2306 – Projeto visual III – Mídia impressa	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (gdpv)	651017 - Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli	

Objetivos
Discutir e desenvolver narrativas visuais explorando sua relação com as características sensoriais e estruturais do suporte “livro”. Projetar e executar livros com tais características, sejam estes destinados ao público adulto ou infantil.
Programa Resumido
Livro-objeto, livro-imagem, livro ilustrado O Livro e suas poéticas Design e produção do livro
Programa
1. Livros organizados a partir de narrativas predominantemente visuais, com uso de imagens gráficas (desenho, gravura etc.), fotográficas e/ou digitais. Livro-objeto, livro-imagem, livro ilustrado. 2. Livro: território poético. Conjunções entre materialidade, sintaxe, significação e narrativa. 3. Design e produção do livro. Criação e desenvolvimento de projeto de livro com atenção ao processo de design relacionado à natureza poética da proposta.
Avaliação / Método
Participação contínua nas aulas e desenvolvimento de trabalhos analíticos e práticos. Avaliação continuada por meio de atendimentos aos alunos durante o desenvolvimento dos projetos.
Avaliação / Critério
Resultados alcançados pelos estudantes nos trabalhos analíticos e nos projetos.
Avaliação / Norma de Recuperação
Há possibilidade de recuperação de acordo com as normas vigentes.
Bibliografia

BONSIEPE, Guy. *Design, cultura e sociedade*. São Paulo: Editora Blucher, 2011.

CHILDREN'S CORNER. *Libri d'artista per bambini*. Mantova: Corraini Edizioni, 2008

DERDIK, Edith. *Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas*. São Paulo: Senac, 2013.

FAWCETT-TANG, Roger. *O livro e o designer I: embalagem, navegação, estrutura e especificação*. São Paulo: Ed. Rosari, 2007.

HASLAM, Andrew. *O livro e o designer II: como criar e produzir livros*. São Paulo: Ed. Rosari, 2007.

LIMA, Guilherme Cunha. *O Gráfico Amador. As origens da moderna tipografia brasileira*. Rio de Janeiro: Verso Brasil Editora, 2014.

LUPTON, Ellen. *Intuição, Ação, Criação*. Graphic Design Thinking. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

MAFFEI, Giorgio. *Munari. I Libri*. Mantova: Corraini Edizioni, 2008

MILLER, Steve. *500 HANDMADE BOOKS: inspiring interpretations of a timeless form*. New York: Lark Books, 2008.

MORAES, Odilon; HANNING, Rona, PARAGUAÇU, Maurício. *Traço e Prosa. Entrevistas com ilustradores de livros infanto juvenis*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

_____. *Design e comunicação visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. *Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*. Bari: Editori Laterza, 2017.

NOBLE, Ian; RUSSEL, Bestley. *Pesquisa Visual. Introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico*.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. *Livro ilustrado: palavras e imagens*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

OLIVEIRA, Ieda et al. (Orgs.). *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. São Paulo: DCL, 2008.

PAIVA, Ana Paula Mathias de. *A aventura do livro experimental*. São Paulo: Edusp, 2009.

PLAZA, Julio. *O livro como forma de arte (I)*. Arte em São Paulo. São Paulo, n. 6, abr.1982. [sem paginação].

SILVEIRA, Paulo. *A página violada*. Porto Alegre: Ed. Universidade / UFRGS, 2008.

SMITH, Esther. *How to make books*. New York: Potter Craft, 2007.

VAN DER LINDEN, Sophie. *Para ler o livro ilustrado*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

WALTY, Ivete Lara C.; FONSECA, Maria N.S.; CURY, Maria Zilda F. *Palavra e imagem: leituras cruzadas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

5.2.2. MIPs – Módulos Interdepartamentais de Projeto

MIP – Módulos Interdepartamentais de projeto

AUP + AUT	MIP: Design, materiais e produção
AUP + AUH	MIP: Design, história e memória
AUP + CTR	MIP: Animação e artes do vídeo
AUP + PCS	MIP: Design para ambientes digitais

Título da disciplina	MIP: Design, Materiais e Produção		
Título em inglês	IDM: Design, Materials and Production		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto integrado Metodologia de projeto em design		AUP 2404 – Projeto de produto II – Habitação e AUP 2516 – Projeto e engenharia do produto 1	
Unidade	Departamento (s)	Docente responsável	
FAU	AUP AUT	72637 - Cibele Haddad Taralli 506352 - Cristiane Aun Bertoldi 559017 - Cyntia Santos Malaguti de Souza	

Objetivos
Esta disciplina tem por objetivo a realização de projetos de produtos e/ ou projetos visuais a partir de contato e proximidade com a produção por meio de visitas em campo e parcerias estabelecidas com empresas e indústrias com o intuito de desenvolvimento do raciocínio projetual por meio de ações criativas que considerem as limitações e oportunidades dos processos de produção e dos materiais empregados. Os conteúdos permitem a adoção de temas relacionados às oportunidades de parcerias entre a universidade e o setor produtivo ampliando-se para diferentes setores, tais como mobiliário, utensílios domésticos, produtos para o ambiente construído, máquinas e ferramentas, indústrias gráficas e de sinalização, etc.
Programa Resumido
Desenvolvimento de projetos em design cuja ênfase se dá na aproximação do projeto com o setor produtivo, no conhecimento de materiais, novas tecnologias de fabricação de artefatos e/ou produtos gráficos.
Programa
Desenvolvimento de projetos de baixa complexidade visando a aproximação com uma realidade produtiva e a obtenção de protótipos. Desenvolvimento de projetos visando viabilidade técnica e econômica Design e relações entre forma, função, materialidade e produção. Design e conhecimento de materiais e processos de fabricação e/ ou de processos gráficos para produtos de baixa complexidade. Experimentação com materiais e processos a fim de compreender e explorar qualidades e propriedades físicas e sensoriais do suporte e gerar configurações decorrentes dele.
Avaliação / Método
Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até três alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação

corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.
Avaliação / Critério
Os projetos serão desenvolvidos por equipes de até três alunos. As atividades práticas serão desenvolvidas individualmente ou em grupo, em decorrência de suas características e demandas e sua apresentação corresponderá uma entrega de trabalho, com atribuição de nota. As avaliações referentes ao conteúdo teórico do curso poderão ser realizadas por meio de trabalhos escritos de produção individual.
Avaliação / Norma de Recuperação
Apresentação dos projetos desenvolvidos disciplina, acompanhados de relatório técnico com documentação dos procedimentos adotados e reflexão sobre resultados obtidos.
Bibliografia
<p>ASHBY, M.F. e JOHNSON, K. Materiais e Design: Arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. (1a. Ed.). Rio de Janeiro: Campus, 2010.</p> <p>BANN, D. Novo manual de produção gráfica. Porto Alegre: Bookman, 2010.</p> <p>BAER, L. Produção gráfica. São Paulo: Senac São Paulo, 1999.</p> <p>BONSIEPE, - Teoria e Prática do Desenho Industrial. Gustavo Gilli, Barcelona, 1978.</p> <p>_____ Design: como prática de projeto. São Paulo: Edgard Blücher, 2009.</p> <p>BÜRDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo, Edgard Blücher, 2006.</p> <p>CULLEN, C D, HALLER, L. Design secrets: products 2. 50 real-life projects uncovered. Gloucester: Rockport Publishers, 2004</p> <p>ENGEL, H.- Sistemas estruturais – Barcelona, G. Gili, 2001.</p> <p>HUDSON, Jennifer. Process: 50 product designs from concept to manufacture. London: Laurence King Publishing Ltd, 2008.</p> <p>JOHANSSON, K. et al. A Guide to Graphic Print Production. Hoboken (EUA): Wiley, 2002.</p> <p>KENLY, E. et al. Getting It Printed. Cincinnati (EUA): How, 2004.</p> <p>LIMA, Marco A. M. Introdução aos materiais e processos para designers. Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda., 2006.</p> <p>LÖBACH, Bernd. Trad. Freddy Van Camp. Design industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, 2001</p> <p>MANZINI, Ezio. The material of invention. Cambridge. Massachusetts: The MIT Press, 1989.</p> <p>MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1989.</p> <p>PARSONS, t. Thinking: objects. Contemporary approaches to product design. Switzerland: AVAPublishers, 2009.</p> <p>RUTMAN, J. et al. True Color System - Off-set plana III. São Paulo: J. J. Carol, 2004.</p> <p>SAVILLE, Laurel Design secrets: furniture. 50 real-life projects uncovered. Beverly: Rockport Publishers, 2006</p> <p>TESTIEGE, Gerrit. The making of Design. From the first model to the final product. London: Birkhauser, 2009.</p> <p>THOMPSON, R. Prototyping and low-volume production. The manufacturing guides. New York: Thames & Hudson, 2011.</p> <p>VOLPATO, Neri. Prototipagem rápida. Tecnologia e aplicações. São Paulo: Edgard Blücher, 2007.</p>

Título da disciplina	MIP: Design, História e Memória		
Título em inglês	IDM: Design, History and Memory		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
Projeto integrado Metodologia de projeto em design		1610041 – Design: história e projeto	
Unidade	Departamento (s)	Docente responsável	
FAU	AUP AUH	5811716 - Priscila Lena Farias 5777969 - Marcos da Costa Braga	

Objetivos
Estimular a observação das relações entre Design e contextos sociais, culturais e ideológicos. Refletir sobre as origens e antecedentes das características e paradigmas que marcam o design hoje, auxiliando a apreensão da atualidade. Exercitar a aplicação de conceitos relacionados à história e à memória na configuração formal de produtos de design.
Programa Resumido
Revisão de conceitos e paradigmas das principais correntes, movimentos e estilos do design. Introdução aos conceitos de memória gráfica, cultura visual e cultura material. Desenvolvimento de projetos a partir de estudos e análises de aspectos da história do design, da memória gráfica e da cultura visual e material.
Programa
Revisão e análise de conceitos e paradigmas dos principais movimentos, correntes ou estilos da história do design considerados adequados ao desenvolvimento de projeto para a turma em curso. Definição de um estilo, movimento ou corrente que sirva como objeto de estudo específico, a ser pesquisado mais detalhadamente. Coleta de dados e referências históricas para a proposta de projeto. Desenvolvimento de projeto de design gráfico, de produto ou de serviço, no qual sejam aplicados os conceitos e dados levantados.
Avaliação / Método
Os alunos serão avaliados em relação a: levantamento de dados e escolha de referências históricas; desenvolvimento de projeto; e resultados obtidos com projeto.
Avaliação / Critério
Em todos os trabalhos serão avaliados os seguintes aspectos: - adequação do trabalho à proposta - pontualidade

<ul style="list-style-type: none"> - qualidade da apresentação - originalidade da solução <p>Tendo em vista estas expectativas, a atribuição de notas parciais e médias finais poderá ser interpretada da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - abaixo de 50% da nota máxima: Resultados apresentados demonstram a falta de compreensão de um ou mais aspectos fundamentais - 50% da nota máxima: Resultados apresentados atingem o objetivo esperado, demonstrando compreensão básica do tema tratado, mas podem ser aprimorados em vários aspectos - 60% a 90% da nota máxima: Resultados superam, qualitativamente os objetivos mínimos esperados, mas podem ser aprimorados em alguns aspectos específicos - 100% da nota máxima: Trabalho de destaque
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Haverá a possibilidade de recuperação através da reapresentação de trabalhos, a ser realizada após o término do curso, de acordo com calendário definido pela USP e pela FAU. A recuperação será possível apenas para alunos com nota entre 3 e 5, e que não estejam reprovados por falta.</p> <p>Média de recuperação = ((média anterior) + (nota dos trabalhos reapresentados)) /2</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>Bibliografia Básica</p> <p>BRAGA, Marcos da Costa (Org.). O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.</p> <p>BUCAILLE, Richard & PESEZ, Jean Marie. Cultura material. In: Enciclopédia Einaudi. Lisboa, IN-CM, vol.16, Homo - Domesticção - Cultura Material, p.11-47, 1989.</p> <p>CAMARGO, Mário de (org.). Gráfica: arte e indústria no Brasil: 180 anos de história. São Paulo: Bandeirantes Gráfica/EDUSC, 2003.</p> <p>CARDOSO, Rafael (org.). O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica. São Paulo: Cosac Naify, 2005.</p> <p>FARIAS, Priscila L.. On graphic memory as a strategy for design history. In: Proceedings of the 9th Conference of the International Committee for Design History and Design Studies, p. 201-206. São Paulo: Blucher, 2014. Disponível em <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/on-graphic-memory-as-a-strategy-for-design-history-13838></p> <p>FIELL, Peter & FIELL, Charlotte. Design do Século XX. Koln: Taschen 2005.</p> <p>FORTY, Adrian. Objetos de desejo. São Paulo: Cosac Naify, 2007.</p> <p>HESKETT, John. Desenho industrial. José Olympio, 2006.</p> <p>HOLLIS, Richard. Design Gráfico: Uma História Concisa. São Paulo, Martins Fontes, 2001.</p> <p>HOMEM DE MELO, Chico & RAMOS, Elaine. Linha do tempo do design gráfico no Brasil. São Paulo: Cosac Naify, 2011.</p> <p>MIRZOEFF, Nicholas. An introduction to visual culture. London: Routledge, 2009.</p> <p>MEGGS, Philip B. 2009. História do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>Bibliografia complementar</p> <p>BARNICOAT, J.. A concise history of posters. London: Thames and Hudson. Barcelona: Gustavo Gili , 1973.</p> <p>BOMFIM, Gustavo Amarante. Idéias e formas na história do Design. João Pessoa: UFPB, 1998.</p> <p>BONSIEPE, Gui. Teoria y práctica del diseño Industrial: elementos para uma manualística crítica. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.</p> <p>BRAGA, Marcos da Costa & DIAS, Dora Souza. (Org.). Histórias do Design no Brasil II. São Paulo: Annablume, 2014</p> <p>BRAGANÇA, Aníbal & ABREU, Márcia (orgs.). Impresso no Brasil: dois séculos de livros brasileiros. São Paulo: UNESP, 2011.</p> <p>BÜRDEK, Bernard E.. Diseño: História, teoria y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili, 1994.</p> <p>CAMARGO, Paula de Oliveira; RIBEIRO, Paulo Eduardo Vidal Leite & FAJARDO, Washington (orgs.). Design e/é Patrimônio. Rio de Janeiro: Centro Carioca de Design, 2012.</p> <p>CAMPELLO, Silvio & ARAGÃO, Isabella (eds.) Imagens comerciais de Pernambuco: ensaios sobre os</p>

efêmeros da Guaianases. Recife: Néctar, 2011.

CARDOSO, Rafael (org). **Impresso no Brasil: destaques da historia gráfica no acervo da biblioteca nacional (1808-1930).** Rio de Janeiro: Verso Brasil Editorial, 2009.

CUNHA LIMA, Guilherme. **O Gráfico Amador: as origens da moderna tipografia brasileira.** Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

DERMODY, Brenda & BREATHNACH, Teresa. **New retro: classic graphics, today's designs.** London: Thames & Hudson, 2010.

FARIAS, Priscila Lena ; ARAGAO, Isabella R. & CUNHA LIMA, Edna L. 2012. Unraveling aspects of Brazilian design history through the study of 19th century almanacs and type specimens. In: **Conference Proceedings: Design Research Society 2012:** Bangkok, v. 2., p. 498-511. Bangkok: Chulalongkorn University.

HEYNEMANN, Cláudia Beatriz; RAINHO, Maria do Carmo Teixeira & CARDOSO, Rafael (org.). **Marcas do progresso: consumo e design no Brasil do século XIX.** Mauad, 2009.

LARAIA, Roque de B. **Cultura: um conceito antropológico.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

LEON, Ethel. **Memórias do design brasileiro.** São Paulo: Senac São Paulo, 2009.

MARGOLIN, Víctor. Design na História. **Agitprop**, ano II, n.16, 2009.

MARTINS, Ana Luiza. **Revistas em revista: imprensa e práticas culturais em tempos de república. São Paulo (1890-1922).** São Paulo: Edusp, 2008.

MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. Memória e cultura material: documentos pessoais no espaço público. **Revista Estudos Históricos**, v.11, n.21, p. 89-103, 1998.

MILLER, R. Craig. **Modern Design: 1890 – 1990 in The Metropolitan Museum of Art.** New York: The Metropolitan Museum of Art and Harry N. Abrams, 1990.

PEVSNER, Nikolasus. **Pioneiros do Desenho Moderno: De William Morris a Walter Gropius.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.

QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro (Org.). **Design & cultura.** Curitiba: Editora Sol, 2005.

_____. **Design & identidade.** Curitiba: Editora Peregrina, 2008.

RAIMES, Jonathan & BHASKARAN Lakshmi. Design Retrô - 100 Anos de Design Gráfico. São Paulo: SENAC, 2007.

Título da disciplina	MIP: Animação e Artes do Vídeo		
Título em inglês	<i>IDM: Animation and Videoart</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-Requisito		Equivalência	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		AUP2310 – Projeto Visual V – Design em movimento CTR0801 – Introdução às práticas audiovisuais	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU ECA CTR	AUP (gdpv) ECA CTR	2095550 - Daniela Kutschat Hanns 6363135 - Patricia Moran Fernandes	

Objetivos
<p>Criar repertório poético de produção do design visual em movimento. Estimular a criatividade através do confronto com as ferramentas de trabalho. Fomentar iniciativas autorais e propositivas de design audiovisual. Auxiliar o aluno a pensar em sua identidade como designer visual. Ampliar o entendimento de identidade visual considerando a mediação técnica para vários espaços e ambientes, como eventos culturais, feiras, espaços arquitetônicos inteligentes (painéis e outdoors eletrônicos, projeções de larga escala).</p>
Programa Resumido
o audiovisual no passado e no presente; o visível como narrativa; espaço visual; dispositivos e ferramentas, entre o analógico e o digital; modularidade; composição e decomposição da imagem; métodos de elaboração de projetos audiovisuais
Programa
<p>O visível como narrativa. Espaço visual na tela e além da tela. Ferramentas: entre o analógico e o digital. O digital e a modularidade. Dos primórdios da produção audiovisual até os dias de hoje Brinquedos Filosóficos. Composição e decomposição da imagem: do pré-cinema ao contemporâneo. Conceitos, metodologias e estratégias de projeto. Métodos de elaboração de propostas (pré-projeto). Desenvolvimento de projeto. Desenvolvimento de projeto.</p>
Avaliação / Método
Aulas expositivas sobre a produção audiovisual, do pré-cinema ao contemporâneo. Análise crítica de obras e trabalhos. Palestras de realizadores. Seminários de alunos. Exercícios audiovisuais. Apresentação de pré-

projeto. Atendimento no desenvolvimento de projetos. Desenvolvimento de projeto e apresentação final.
Avaliação / Critério
<ul style="list-style-type: none"> • Assiduidade e participação em aula (2 pontos) • Apresentação do seminário (resumo dos principais pontos levantados pelo autor; 3 questões que o texto suscita; exemplos que dialogam com o que é exposto no texto; 30 minutos de apresentação) (2 pontos) • Apresentação de exercícios audiovisuais (2 pontos) • Apresentação do projeto: acabamento técnico, originalidade e coesão (4 pontos)
Avaliação / Norma de Recuperação
Haverá a possibilidade de recuperação através da reapresentação de trabalhos.
Bibliografia
<p>BENDAZZI, Giannalberto. CARTOONS, one hundred years of cinema animation. Londres, John Libbey, 1999.</p> <p>CRUZ, Roberto Moreira. CINEMA SIM. São Paulo, Itaúcultural, 2009.</p> <p>DOMINGUES, Diana. A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias. São Paulo, Fundação da Editora da UNESP, 1997.</p> <p>FRANCO, Edgar Silveira. HQTRONICAS, do suporte em papel à rede internet. São Paulo, Annablume- FAPESP, 2004.</p> <p>FERNANDES & PATROCÍNIO (orgs). MACHINIMA. São Paulo, CINUSP, 2012.</p> <p>JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo, Editora ALEPH, 2009.</p> <p>KRASNER, John. Motion Graphic Design, applied history and aesthetics. New York, Focal Press, 2008.</p> <p>LUCENA JR, Alberto. Arte da animação, técnicas e estética através da história. São Paulo, SENAC, 2002.</p> <p>MACIEL, Kátia (org). Transcinemas. Rio de Janeiro, Editora Contracapa, 2009.</p> <p>MANNONI, Laurent. A Grande Arte da Luz e Sombra, arqueologia do cinema. São Paulo, Editora UNESP / SENAC, 2003.</p> <p>MANOVITCH, Lev. Compreendendo Metamídia. IN MACIEL, Kátia (org). Transcinemas. Rio de Janeiro, Editora Contracapa, 2009.</p> <p>WHITNEY, John. On the Complementarity of Music and Visual Art. Los Angeles, Bype Books- a MCGRAW-HILL Publication, 1980.</p>

Título da disciplina	MIP: Design para ambientes digitais: informação, interface, interação, ação e colaboração		
Título em inglês	<i>IDM: Design for digital environments: information, interface, interaction, action and collaboration</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	bimestral	3	5
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
8h	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalências	
Projeto Integrado Metodologia de projeto em design		AUP2312 – Projeto Visual VI – Interfaces digitais PCS2390 – Projeto e engenharia do produto IV	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU POLI	AUP (GDPV) POLI (CPS)	2095550 - Daniela Kutschat Hanns 1769080 - Ricardo Nakamura	

Objetivos
<p>Criar e aprofundar repertório sobre ambientes digitais, abordando tópicos como design de informação, design de interface e de interação; apresentar e analisar projetos (objetos, produtos, sistemas e serviços para suportes e infra-estruturas digitais); fomentar o pensamento crítico e iniciativas projetuais com ênfase em impactos no humano e no social; auxiliar o aluno a pensar em sua identidade a fim de ampliar o entendimento da atuação profissional considerando a capacidade de projetar para vários contextos, escalas, plataformas e ambientes; auxiliar o aluno a desenvolver estratégias projetuais específicas para o contexto digital (informação, interface, interação, ação, colaboração).</p>
Programa Resumido
<p>Disciplina de projeto para ambientes digitais e voltada à ampliação de repertório sobre ambientes digitais, suas propriedades, características e paradigmas tecnológicos envolvidos, assim como à reflexão sobre impactos das tecnologias da informação e comunicação na cultura e no comportamento. Desenhada para integrar, em prática, o conhecimento que envolve teorias e projetos existentes à ideação e desenvolvimento de propostas pelos alunos.</p>
Programa
<p>Propriedades dos ambientes digitais. O digital e a sociedade em rede. Do hipertexto à ação e colaboração. A imersão no mundo de dados. Design de informação em ambientes interativos. Histórico das interfaces (HC) e desafios contemporâneos. Design de interface, percepção e cognição. Design de interação e paradigmas tecnológicos. Corpo, objetos, ambientes e a cidade mediados digitalmente. Redes, economia e ativismo. Participação e feedback como elementos projetuais. Tópicos de projeto de produtos, sistemas e serviços. Desenvolvimento de Projeto.</p>
Avaliação / Método
<p>Atividades em salas de aula e seminários. Trabalhos analíticos e projetos realizados pelos alunos.</p>

<p>Atendimento aos alunos durante o desenvolvimento dos projetos. Os alunos serão avaliados em relação ao desenvolvimento e resultados obtidos com exercícios, em três ocasiões: desenvolvimento de alternativas em sala de aula, apresentação e discussão de resultados parciais em seção de crítica, apresentação de resultados finais em portfólio.</p>
<p>Avaliação / Critério</p>
<p>Em todos os trabalhos serão avaliados os seguintes aspectos: - adequação do trabalho à proposta - pontualidade - qualidade da apresentação - originalidade da solução</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Haverá a possibilidade de recuperação através de novo trabalho a ser desenvolvido logo após o término do curso.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>ARTOPOULOS, Alejandro. Notas Sobre a Cultura Juvenil Móvel na América Latina. In: BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge. Nomadismos Tecnológicos. São Paulo: SENAC, 2011 BASTOS, Marcus. Algumas Notas Sobre Economia num Mundo de Geografias Celulares. In: BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge. Nomadismos Tecnológicos. São Paulo: SENAC, 2011. BENYON, David. Interação Humano Computador. 2a. edição. São Paulo: Pearson, 2011. BULLIVANT, Lucy. Architectural Design: 4dsocial, Interactive design environments. London: Wiley-Academy, July-August 2007. BULLIVANT, Lucy.. Responsive environments: architecture, art and design, (V&A Contemporaries). London: V&A Publications, 2006. BUSH, Vannevar. “As We May Think” (1945). In: PACKER, Randall; JORDAN, Ken (ed.). Multimedia: from Wagner to virtual reality. Expanded edition. Nova Iorque: W.W. Norton & Company, 2001. CASTELLS, Manuel. Opening: networking minds, creating meaning, contesting power. In: _____. Networks of outrage and hope: social movements in the internet age. Cambridge: Polity Press, 2012. p.1-19. CASTELLS, Manuel. Prelude to revolution: where it all started. In: _____. Networks of outrage and hope: social movements in the internet age. Cambridge: Polity Press, 2012. p.20-52. COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie Helène; BRET, Michel. A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas. In DOMINGUES, Diana (org): Arte e vida no século XXI. Tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Edunesp, 2003. ENGELBART, Douglas. “Augmenting Human Intellect: A Conceptual Framework” (1962). In: PACKER, Randall; JORDAN, Ken (ed.). Multimedia: from Wagner to virtual reality. Expanded edition. Nova Iorque: W.W. Norton & Company, 2001. HARVEY, David. O direito à cidade. Revista Piauí, São Paulo, n. 82, p.38-43, jul. 2013. JENKINS, Henry. Conclusão. In: _____. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph: 2009, p.322-343. KAY, Alan. “User Interface: A Personal View” (1989). In: PACKER, Randall; JORDAN, Ken (ed.). Multimedia: from Wagner to virtual reality. Expanded edition. Nova Iorque: W.W. Norton & Company, 2001. KAY, Alan; GOLDBERG, Adele. “Personal Dynamic Media” (1977). In: PACKER, Randall; JORDAN, Ken (ed.). Multimedia: from Wagner to virtual reality. Expanded edition. Nova Iorque: W.W. Norton & Company, 2001. LAUREL, Brenda (org.). The Art of Human Computer Interface Design. Addison Wesley, 1990. LEMONS, André. Cultura da Mobilidade. In: BEIGUELMAN, Giselle; LA FERLA, Jorge. Nomadismos Tecnológicos. São Paulo: SENAC, 2011, p.15-34. LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo, Editora 34, 1996. LÉVY, Pierre. Cibercultura, São Paulo, Editora 34, 1999. LICKLIDER, J.C.R. “Man Computer Symbiosis” (1960). In: PACKER, Randall; JORDAN, Ken (ed.). Multimedia: from Wagner to virtual reality. Expanded edition. Nova Iorque: W.W. Norton & Company, 2001. MCLUHAN, Marshall. Automação: aprendendo a ganhar a vida. In: _____. Os meios de comunicação como extensões do homem. 4a ed. São Paulo: Editora Cultrix, 1974. p.388-403.</p>

McCULLOUGH, Malcolm. *Digital Ground: architecture, pervasive computing and environment knowing*. Cambridge: MIT Press, 2004.

MITCHELL, William J. *Prólogo: Réquiem urbano*. In: *E-topia: a vida urbana, mas não como a conhecemos*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002. p.19-28.

MITCHELL, William J. *A marcha das meganets*. In: *E-topia: a vida urbana, mas não como a conhecemos*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002. p.29-58.

MOGGRIDGE, Bill. *Services*. In: *Designing Interactions*. Cambridge: The MIT Press, 2006. p.383-448.

MOGGRIDGE, Bill. *People and Prototypes*. In: *Designing Interactions*. Cambridge: The MIT Press, 2006. p.641-736.

MURRAY, Janet H. *Da forma aditiva para a expressiva*. In: *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003, p.73-98.

MURRAY, Janet H. *Agencia*. In: *Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003, p.127-151.

NORMAN, Donald A. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books, 1988.

NORMAN, Donald A. *Three Levels of Design: Visceral, Behavioral and Reflective*. In: *Emotional Design*. TFLeBOOK, 2004, p.63-98.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. *Design de Interação: Além da Interação Homem-Computador*. Porto Alegre: Bookman, 2005

RAINIE, Lee; WELLMAN, Barry. *The Internet Revolution*. In: *Networked: the new social operating system*. Cambridge: The MIT Press, 2012. p.59-80.

RAINIE, Lee; WELLMAN, Barry. *The Mobile Revolution*. In: *Networked: the new social operating system*. Cambridge: The MIT Press, 2012. p.81-108.

SAFFER, Dan. *Designing for interaction. Creating innovative applications and devices*. Berkeley: New Riders, 2010.

TUFTE, Edward R. *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative*. Cheshire, Graphics Press, 1997.

TUFTE, Edward R. *Envisioning Information*. Cheshire, Graphics Press, 1990.

WIENER, Norbert. "Cybernetics in History," *The Human Use of Human Beings (1954)*. In: PACKER, Randall; JORDAN, Ken (ed.). *Multimedia: from Wagner to virtual reality*. Expanded edition. Nova Iorque: W.W. Norton & Company, 2001.

5.2.3. Optativas do curso

16100XX	História da tecnologia séculos XVII ao XXI
AUH	Estudos dirigidos em história, crítica e projeto de Design
AUP	Processos de criação e Design visual
AUP	Teoria do Design
AUP	Crítica do Design
AUP	Design de tipos
AUT	Usabilidade e desempenho
AUT	Design, cultura e materialidade
AUT	Desenho paramétrico e fabricação digital
EP PCS	Tecnologia da computação gráfica
EP PCS	Design e programação de games
ECA CTR	Teoria e análise das mídias audiovisuais

Título da disciplina	História da Tecnologia do século XVII ao XXI		
Título em inglês	<i>History of Technology from the 17th to the 21st Century</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Optativa	normal	3	6
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	2	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUH 2302 História das artes e suas técnicas	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUH AUT	5777969 - Marcos da Costa Braga 559017 - Cyntia Santos Malaguti de Souza	

Objetivos
Introduzir o aluno no estudo das diversas tecnologias que trouxeram implicações ao design no decorrer da era moderna e na contemporaneidade, sobretudo, a materialidade utilizada nos objetos e a transformação que ocorreram na sociedade em função das mudanças tecnológicas, proporcionando ao aluno um instrumental para percepção e reflexão. Demonstrar que a tecnologia é também produto social e tem implicações sociais, culturais e econômicas na sociedade quando funciona como um sistema.
Programa Resumido
Conceitos de técnica, tecnologia, invento, projeto e inovação e sua relação com o design moderno. Estudos da tecnologia como um sistema com causas e implicações sócios-econômicas, e análise da rede de produtos que gera e a ela são associados. Apresentação e contextualização dos principais inventos e projetos que provocaram mudanças na história das sociedades ocidentais a partir da idade moderna. Trata de tecnologias associadas a processos de criação, fabricação, transporte, comunicação e informação introduzidas na sociedade principalmente no decorrer do século XX e das suas implicações na prática do design.
Programa
Conceitos de técnica, tecnologia, invento, projeto e inovação e sua relação com o design moderno Conceitos sobre design moderno. A prática do Design. Tecnologia como sistema Tecnologia e rede de produtos Revolução Industrial, Inovação e a noção moderna de projeto Revolução dos plásticos nos produtos Eletricidade e vida cotidiana A tecnologia e o design no ambiente doméstico A produção seriada e a tecnologia industrial Tecnologias associadas a processos de criação, fabricação, transporte, comunicação e informação Tecnologia e ecologia

Tecnologia e implicações sócio- econômicas
Avaliação / Método
Aulas expositivas alternadas com seminários dos alunos. Realização de Seminários a partir de textos pré-selecionados e organizados segundo os tópicos do programa detalhado. Realização de Monografia final baseado em estudo de caso.
Avaliação / Critério
A média final será calculada pela nota de apresentação dos Seminários e do trabalho final (Estudo de caso).
Avaliação / Norma de Recuperação
Terão direito a recuperação, todos os alunos que obtiverem nota mínima 3,0 (três) e frequência mínima de 70%, de acordo com as normas vigentes. Realização de prova escrita ou trabalho monográfico.
Bibliografia
<p>ARGAN, Giulio Carlo, Projeto e Destino, São Paulo, Atica, 2004; BANHAM, Reiner, Teoria e projeto na primeira era da máquina, São Paulo, Perspectiva, 1975</p> <p>BAUDRILLARD, Jean. O Sistema dos objetos. São Paulo, Editora Perspectiva, 2006.</p> <p>BONSIEPE, Gui. Design como prática de projeto. São Paulo, Editora Blucher, 2012</p> <p>DORMER, Peter. Os significados do design moderno. Lisboa: Centro Português de Design, 1995.</p> <p>ELIOT, D.; CROSS, N. Diseño, tecnologia y participación. Barcelona: Gustavo Gili, 1980.</p> <p>FORTY, Adrian, Objetos do Desejo, São Paulo: Cosac & Naify, 2007</p> <p>HEADRICK, D. R., Technology: A World History, Oxford University Press, 2009.</p> <p>HUGHES, Thomas; PINCH, Trevor (eds.) The Social Construction of Technological Systems. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1987</p> <p>KATINSKI, Júlio R, Apontamentos sobre Arte e Indústria, São Paulo: FAU USP, 1963;</p> <p>KUNZ, Gilberto. Design: a evolução técnica. Vitória, EDUFES, 2002</p> <p>LEROI-GOURHAN, André. Evolução e técnicas: 1 – o homem e a matéria. Lisboa: Edições 70, 1984.</p> <p>LEROI-GOURHAN, André. Evolução e técnicas: 2 – meio e técnicas. Lisboa: Edições 70, 1984.</p> <p>MALDONADO, Tomás. Cultura, sociedade e técnica. São Paulo: Blucher, 2012.</p> <p>MANTOUX, P. A Revolução Industrial no século XVIII. São Paulo: UNESP, s.d.</p> <p>MANZINI, Ezio. A matéria da invenção. Lisboa: Centro Português de Design, 1993.</p> <p>MONTEIRO Silvia e GORDINHO Margarida Silva, Gráfica : Arte e indústria no Brasil: 180 anos de História, São Paulo: Bandeirantes/ EDUSC, 2003</p> <p>MUMFORD, Lewis, Técnica y Civilización, Buenos Aires, Emecé Editores, 1945;</p> <p>SCHENEIDER, Beat. Design – Uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo, Editora Blucher, 2010.</p> <p>SUDIJC, Deyan, A Linguagem das coisas, Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010;</p> <p>TEDESCHI, Pablo. Desenho Industrial. São Paulo: Nobel, 1968;</p> <p>VARGAS, M. História da técnica e da tecnologia no Brasil. São Paulo: Unesp, 2001.</p>

Título da disciplina	Estudos dirigidos em história, crítica e projeto de design		
Título em inglês	<i>Directed studies in history, criticism and design project</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	normal	3	6
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	0	60
Pré-requisitos		Equivalência	
Não há		AUH2801 - Questões históricas e contemporâneas do design	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUH	1215593 - Nilce Cristina Aravecchia Botas	

Objetivos
Problematizar a pesquisa em história do design em suas múltiplas vertentes e interfaces com a arquitetura e com a cidade, operando percursos intelectuais que problematizem a atividade projetual a partir de reflexão teórica sistemática e permanente.
Programa Resumido
Discussão sobre produção do conhecimento em design; constituição do campo de problemas do design na contemporaneidade colocados em perspectiva histórica; elaboração de problemáticas históricas; definição de aportes bibliográficos e referenciais teórico-metodológicos; apontamentos sobre os desafios da história no campo de conhecimento do design, da arquitetura e da cidade.
Programa
Reflexão de temáticas recorrentes ao design contemporâneo, em perspectiva histórica. Percursos intelectuais que explorem a relação entre reflexão teórica e prática projetual. Relações entre o design, a arquitetura e a cidade. Atualização sobre pesquisas na área do design.
Avaliação / Método
Aulas expositivas, seminários, trabalhos, planos de pesquisa ou provas cujos temas operem a partir da relação entre a definição de problemáticas históricas, aportes bibliográficos, referências teórico-metodológicas e reflexão sobre a prática projetual.
Avaliação / Critério
Avaliação individual e coletiva (prova dissertativa, seminário em grupo e trabalho monográfico).

<p>Coerência entre os aportes bibliográficos e as referências teórico-metodológicas com o desenvolvimento das atividades da disciplina e seus produtos finais.</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Terão direito a recuperação, todos os alunos que obtiverem nota mínima 3,0 (três) e frequência mínima de 70%, de acordo com as normas vigentes. A recuperação consistirá na entrega de nova (s) versão (s) de trabalho (s), a ser (em) definidos pelo professor de acordo com as avaliações anteriores, e ser (em) apresentado (s) em data do período de recuperação estipulado pela faculdade.</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>ARGAN, Giulio Carlo – A Arte Moderna – 1870-1990. São Paulo, Companhia das Letras, 1992. BENEVOLO, Leonardo, Storia dell'Architettura Moderna. Roma: Laterza, 1958. Trad. Bras. História da Arquitetura Moderna. São Paulo: Perspectiva, 1976. BÜRDEK, Bernhard E. <i>História, Teoria e Prática do Design de Produtos</i>. São Paulo: Blucher, 2006 CARDOSO, Rafael. Uma introdução à História do Design. São Paulo: Blucher, 2000. CARDOSO, Rafael. O Design Brasileiro: Antes do Design. São Paulo: Cosac Naify, 2005. DAHL, Svend – Bogens Historie. Copenhagen: Haase, 1970. Trad. Esp. Historia del Libro. Madrid: Alianza, 1972. DUBY, Georges – (org.) História da Vida Privada 2: Da Europa Feudal à Renascença. Cia das Letras, 1990. — História da Vida Privada 3: Da Renascença ao Século das Luzes. Cia. das Letras, GIEDION, Sigfried - Mechanization Takes Command. – A Contribution to Anonymous History. Oxford: Oxford university Press, 1948. Trad. Bras. La Mecanización Toma el Mando. Barcelona: Gustavo Gili, 1978. HOLLIS, Richard – Graphic Design – A Concise History. London: Thames and Hudson, 1994. Trad. Bras. Design Gráfico – Uma História Concisa. São Paulo, Martins Fontes, 2001. IRVINS Jr., W. M. – Prints and Visual Communication. London: Routledge & Kegan Paul. Trad. Esp. Imagen impresa y conocimiento – Análisis de la imagen prefotográfica. Barcelona: Gustavo Gili, 1975. JOHNSON, A. F. – Type Designs – Their History and Development. Norwich: Jarrold and Sons / Andre Deutch, 1966, Third Ed. PEVSNER, Nikolasus – Pioneers of Modern Design – From William Morris to Walter Gropius Harmondsworth: Penguin, 1974. Trad. Bras. – Pioneiros do Desenho Moderno.- De William Morris a Walter Gropius. São Paulo: Martins Fontes, 3ª. Ed., 2002. SELLE. G. – Ideologie und Utopie des Design. Zur gesellschaftlichen Theorie der Industriellen Formgebund. Colônia: M. Dumont, 1973. Trad. Esp. Ideologia y Utopia del Diseño - Contribución a la Teoria del Diseño Industrial. Barcelona, Gustavo Gili, 1975. GOMBRICH, E. H. – The image & The Eye – Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation GUILLAUME, Valérie et alli – L'ABCdaire du Design. Paris, Flammarion, 2003. HATFIELD, H. Stafford - The Inventor and his World. New York: Penguin, 1948 HAUSER, Arnold – Historia Social da Arte e da Cultura. Lisboa, Jornal do Foro, 1954. HAYWARD, Helena (ed.)- World Furniture – An Illustrated History. New Jersey: Charteweil,1977 HESKETT, John –<i>Desenho Industrial</i>. Tradução de Fabio Fernandes. Rio de Janeiro: José Olympio, 1997 ---- German Design – 1870-1918. New Yrok: Tapling, 1086 HOBSBAWM, Eric – A Era das Revoluções. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1975. --- A Era do Capital.(1848 -1875). Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977 --- Da Revolução Industrial Inglesa ao Imperialismo. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1986 HOLLIS, R. Design Gráfico – Uma História Concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001. LECHENE, Robert – L'Imprimerie de Gutemberg a l'électron. Falandole, 1972 ---- L'Imprimerie Moderne ou la Seconde Mort de Gutemberg. Editions du Cap. LEMOS, Carlos – História da Casa Brasileira. São Paulo, Contexto, 1989. LIMA, Guilherme Cunha – O Gráfico Amador – As Origens da Moderna Tipografia Brasileira. Prefácio de Emanuel Araújo. Rio de Janeiro: Editora UFRJ MACLUHAN, Marshall – A Galáxia de Gutemberg. São Paulo, Nacional / Edusp, 1972. MEGGS, Philip B. Meggs, Phillip. <i>História do design gráfico</i>. São Paulo: Cosac Naify, 2009 NOBLET, Jocelyn de & BRESSY, Caherine - Design: Introduction à l'Histoire de l'Évolution des formes Industrielles, de 1820 à nos Jours. Stock – Chêne, 1974.</p>

RÜEGG, Ruedi & Fröhlich – Basic Typography – Handbook of Technique and Design. Zurich: ABC Verlag, 1972
SPENCER, Herbert – Pioneers of Modern Typography. New York: Visual Communication, 1970.
VESESACK, Alexander von – Thonet - Classic Furniture in Bent Wood and Tubular Steel. New York: Rizzoli, 1996.
ZANINI, Walter (org) - História Geral da Arte no Brasil. São Paulo, IWMS, 1983

Título da disciplina	Processos de criação e design visual		
Título em inglês	<i>Creation processes and visual design</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	normal	3	6
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	1	90
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUP 2305 - Processos de criação e design visual	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (gdpv)	651017 - Clice de Toledo Sanjar Mazzilli	

Objetivos
Atender, desenvolver e informar processos de criação no campo do Design Visual através de seminários e oficinas específicos. Apoiar, em particular, trabalhos de conclusão de curso e os demais trabalhos de projeto de alunos da FAUUSP. Oferecer espaço de liberdade criativa para aprendizado, desenvolvimento e reflexão crítica sobre processos, estratégias e técnicas que favoreçam a realização de trabalhos em Design Visual.
Programa Resumido
A disciplina aborda os processos de criação no campo do Design Visual por meio de seminários e oficinas, buscando explorar as diversas linguagens que permeiam os projetos dessa área específica.
Programa
Temas para seminários com palestrantes convidados: 1. Artes gráficas, ilustração e infografia; 2. Design editorial; 3. Identidade e design expositivo; 4. Motion design, animação e game; 5. Direção de arte em design visual: mídia impressa, web design e imagem em movimento (televisão, cinema, vídeo, mobile e game). Workshops: 1. Programação visual: projetos e mídias; 2. Artes gráficas: ilustração, pintura, desenho, gravura e colagens (pós-produção); 3. Motion design e animação; 4. Web design, infografia e game.
Avaliação / Método
Seminários, trabalhos analíticos e projetos realizados pelos alunos. Avaliação continuada por meio de atendimentos aos estudantes durante o desenvolvimento dos projetos.
Avaliação / Critério
Participação nas aulas e desenvolvimento continuado de atividades. Resultados alcançados nos seminários, nos trabalhos analíticos e nos projetos.
Avaliação / Norma de Recuperação
Recuperação de acordo com as normas vigentes

Bibliografia

- ALSTYNE, G.; LOGAN, R. K. *Designing for Emergence and Innovation: redesigning design*. In: ARTIFACT - 2007 - Volume I, Issue 2 - Pages 83–94.
- ARNHEIN, Rudolf. *Arte e Percepção Visual*. São Paulo Pioneira, 1995.
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. 9 ed. Campinas: Editora Papirus, 2004.
- AUMONT, Jacques. *O olho interminável: cinema e pintura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BONSIEPE, Gui. *Design, do material ao digital*. Florianópolis: FIESC/ IEL, 1997.
- _____. *Design, cultura e sociedade*. São Paulo: Editora Blucher, 2011.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. São Paulo: Martins, 2009.
- _____. *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins, 2009.
- BROWN, Tim. *Design Thinking*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- CANEVACCI, Massimo. *Antropologia da comunicação visual*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- COUCHOT, Edmond. A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas in DOMINGUES, Diana (org). *Arte e vida no séc XXI*, Unesp: São Paulo, 2003.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte – da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS editora, 2003.
- DANIEL FILHO. *O Circo Eletrônico: fazendo TV no Brasil*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DIMANTAS, Hernani. *Linkania, uma teoria de redes*. São Paulo: Senac, 2010.
- EAGLETON, Terry. *A idéia de cultura*. São Paulo: UNESP, 2005.
- FLUSSER, Vilém (org. Rafael Cardoso). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1985.
- HOFFMAN, Donald D. *Inteligência Visual: como criamos o que vemos*. Rio de Janeiro: Campos, 2000.
- HOLLIS, Richard. *Design gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- GIACCARDI, Elisa. *Metadesign as an Emergent Design Culture*. In: LEONARDO, Vol. 38, No. 4, pp. 342–349, 2005.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 2001.
- _____. *Emergência: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- KOSSOY, Boris. *Realidades e Ficções na trama fotográfica*. São Paulo: Ateliê Editorial, 1999.
- MANZINI, Ézio. *Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais*. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.
- MOGGRIDGE, Bill. *Designing Interactions*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- MORAES, Dijon. *Metaprojeto: o design do design*. São Paulo: Blucher, 2010.
- PANOFKY, Erwin. *Significado nas artes visuais*. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- PINKER, S. *Do que é feito o pensamento. A língua como janela para a natureza humana*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- OSTROWER, Fayga. *Criatividade e processos de criação*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- PLAZA, Júlio e TAVARES, Mônica. *Processos Criativos com os meios eletrônicos*. São Paulo: Summus, 1998.
- SACKS, Oliver. *O Olhar da Mente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- SADI, Sajid. *Metadesign. Design for design: a path beyond mass customization*. Cf.: <http://www.docstoc.com/search/pathdesign/3>
- SALLES, Cecília Almeida. *Gesto inacabado. Processo de criação artística*. São Paulo: Annablume, 2007.
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw. *Historia de Seis Ideias: arte, beleza, forma, criatividade, mímeses, experiência estética*. Madrid: Editorial Tecnos, 2008.
- VASSÃO, Caio Adorno. *Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade*. São Paulo, Blucher, 2010.
- Específica:**
- ALI, Fatima. *A arte de editar revistas*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.
- BERRY, J. D. (ed.). *Contemporary Newspaper Design*. West New York (EUA): Batty, Mark, 2004.
- CÂMARA, Sergio. *O Desenho Animado*. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.
- CARSON, David; BLACKWELL, Lewis. *The end of print: the grafik design of David Carson*. San Francisco:

- Chronicle, 2000.
- CASACUBERTA, David. *Creation Colectiva*. En Internet el creador es el publico. Barcelona: Gedisa, 2003.
- CHION, Michel. *Le son au cinéma*. Paris: Cahiers du cinema, 1992.
- COLLARO, A. C. *Produção Visual e Gráfica*. São Paulo: Summus, 2005.
- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2003.
- FARIAS Agnaldo (ed.). *Rico Lins: uma gráfica de fronteira*. Rio de Janeiro: Solisluna Editora, 2009.
- FARIAS, Priscila. *Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias*. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.
- FARINA, Modesto. *Psicodinâmica das cores na comunicação*. São Paulo: Blucher, 2006.
- FERRARI, P. *Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto, 2007.
- GIL Filho, Vicente. *A revolução dos tipos*. São Paulo: FAUUSP, 1999. Tese de Doutorado.
- GODFREY, Janson. *BiblioGráfico: 100 livros clássicos sobre design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- GUIMARÃES, L. *A cor como Informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores*. São Paulo: Annablume, 2000.
- HELLER, Steven. *Merz to Emigre and beyond: avant-garde magazine design of the twentieth century*. London; New York: Phaidon Press, 2003.
- HELLER, Eva. *Psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo: GG, 2012.
- LINDEN, Shapie Van der. *Para Ler o Livro Ilustrado*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- LUCENA, Alberto Júnior. *Arte da Animação*. São Paulo: Senac, 2002.
- LUPTON, Ellen. *Intuição, Ação, Criação*. Graphic Design Thinking. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- LUPTON, E. e Phillips, J. C. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- LUZ, Alan R. da. *Vídeo Games: história, linguagem e expressão gráfica*. São Paulo: Blucher, 2010.
- MACHADO, Arlindo (Org.). *Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007.
- MACHADO, Ludmila A. *Design e Linguagem Cinematográfica: narrativa visual e projeto*. São Paulo: Blucher, 2011.
- MACHADO, Regina. *Acordais: Fundamentos teórico-poéticos da arte de contar histórias*. São Paulo: DCL, 2004.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MOHERDAUI, L. *Guia de estilo web: produção e edição de notícias on-line*. 3 ed. São Paulo: SENAC, 2007.
- MONGELLI, Lenia Marcia de Medeiros. *A estética da ilustração: textos doutrinários comentados*. São Paulo: Atlas, 1992.
- MELO, Chico H. de; RAMOS, Elaine C. *Linha do Tempo do Desenho Gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- MUNARI, Bruno. *Artista e designer*. Lisboa: Presença, 1990.
- MUNARI, Bruno. *Design e comunicação visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1982.
- NEWS DESIGN. *The Best of Newspaper Design: 26th Edition*. Gloucester (EUA); Rockport, 2005.
- NOBLE, Ian; RUSSEL, Bestley. *Pesquisa Visual*. Introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico.
- OLIVEIRA, Sandra Ramalho e. *Imagem também se lê*. São Paulo, Edições Rosari, 2005.
- PAIVA, Ana Paula M. de. *A Aventura do Livro Experimental*. São Paulo EDUSP/ Autêntica, 2010.
- PICCIARELLI, Sergio. *Encartes especiais: a mídia impressa em busca de novas formas de comunicar*. São Paulo: Sergio Picciarelli, 2009.
- ROLLINS, Andrew; ADAMS, Ernest. *On Game Design*. Berkeley: New Riders, 2003.
- SCHLITTLER, João Paulo A. *TV Digital Interativa: convergência das mídias e interface do usuário*. São Paulo: Blucher, 2011.
- SILVEIRA, Paulo. *A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista*. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2008.
- STRAUB, Ericson (ed.) *ABC do Rendering*. Curitiba, PR: Infolio Editorial, 2004.
- THE SOCIETY OF PUBLICATION DESIGNERS. *SPD Solid Gold: 40 Years of Award Winning Magazine Design*. Gloucester: EW Rockport, 2005.
- VAN DER LINDEN, Sophie. *Para ler o livro ilustrado*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- WATTS, Harris. *On Câmera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC*. São Paulo: Summus Editorial, 1990.
- WEISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2013.
- WIEDEMANN, Julius. *Animation Now*. São Paulo: Taschen, 2004.
- ZAPPATERRA, Yolanda. *Art Direction+Editorial Design*. London: Laurence King, 2007.

Algumas Referências para Ilustração:

Quadrinhos:

V DE VINGANÇA Alan Moore e David Lloyd

A LIGA EXTRAORDINÁRIA VOLUMES 1 e 2 Alan Moore e Kevin O'Neill

WATCHMEN Alan Moore e Dave Gibbons

DO INFERNO Alan Moore e Eddie Campbell

A PIADA MORTAL. Alan Moore e Brian Bolland

SIN CITY Frank Miller

BATMAN ANO UM Frank Miller e Mazzuchelli

CAVALEIRO DAS TREVAS 1 Frank Miller

OS 300 DE ESPARTA Frank Miller

SUPERMAN: AS QUATRO ESTAÇÕES Jeph Loeb e Tim Sale

BATMAN: O LONGO DIA DAS BRUXAS Jeph Loeb e Tim Sale

PIRATAS DO TIETÊ Laerte

OVERMAN Laerte

GARFIELD Jim Davis

PEANUTS Charles Schulz

MAFALDA Quino

CALVIN & HAROLDO Bill Watterson

ARAGONÉS DESTRÓI O UNIVERSO DC Sérgio Aragonés

ARAGONÉS MASSACRA O UNIVERSO MARVEL Sérgio Aragonés

NOME DO JOGO Will Eisner

AVENIDA DROPSIE Will Eisner

SANDMAN Neil Gaiman.

Título da disciplina	Teoria do Design		
Título em inglês	Design Theory		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Optativa	Normal	3	6
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	0	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUP2409 – Teoria do design	
Unidade	Departamento	Docente (s) responsável(eis)	
FAU	AUP	5751435 - Luís Cláudio Portugal do Nascimento	

Objetivos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Oferecer uma rede de referências teóricas e factuais destinadas a amparar e estimular a reflexão, em grau mais elevado de abstração, dos participantes da disciplina a respeito das múltiplas dimensões filosóficas e conceituais do campo do design. 2. Estimular nos participantes o interesse por desenvolver compreensão mais aprofundada e informada de aspectos conceituais, metodológicos, estéticos, éticos e factuais do campo do design, a fim de que possam, com maior chance de êxito, mapear, localizar, entender e classificar manifestações mais gerais e abstratas com que se deparem do fenômeno do design. 3. Desenvolver nos participantes confiança, auto-conhecimento e acutéz em seus julgamentos e compreensões, em âmbito mais macroscópico, conceitual e abstrato, acerca de suas próprias atuações profissionais no campo do design.
Programa Resumido
Disciplina dedicada a expor os alunos a um conjunto de conceitos, terminologias, definições, escolas de pensamento, princípios gerais e outras referências teóricas notáveis que caracterizam a essência e a especificidade da atividade profissional do design gráfico, do design de produto e do design de serviços.
Programa
<p>Conceitos, definições e terminologias. Design gráfico, design de produto e design de serviços. Especificidade do design. Especialidades do design. Limites e possibilidades do design. Relação entre o design e campos adjacentes. Princípios filosóficos, referências, fatos e projetos clássicos para compreensão do campo do design. Funcionalismo, “styling”, “kitsch”, bom design, “múltiplos” e outros marcos teóricos. Obsolescência programada. Design e propaganda. Marcos fundamentais no ensino do design. Características específicas da pedagogia de design. Aspectos metodológicos intrínsecos ao design. Aspectos técnicos do design. Aspectos semânticos e sintáticos do design. Estética do design. Objetividade e subjetividade no design. Campo e mercado do design. Autores clássicos do design. Designers mais significativos do Brasil e do mundo. Epistemologia do design. Ontologia do design. Dimensão multidisciplinar e identidade própria, específica e una do design. Excelência, mérito, proficiência e rigor projetual. Aspectos da ética do design. Crítica do design. Design social. Ecodesign. Design na contemporaneidade. Pesquisa em design. Futuro do design. Necessidade do design. Papel transformador e civilizatório do design.</p>

Avaliação / Método
Sessões de exposição aos alunos de insumos teóricos e visuais, acompanhadas de sessões de discussão e indução de conhecimento, a partir deles, em exercícios de dialética crítica baseados em questões teóricas e em projetos profissionais de design gráfico e de produto.
Avaliação / Critério
Medida do percebido envolvimento de cada aluno com o conteúdo da matéria; além da medida da aderência à proposta do trabalho, da riqueza e exuberância do processo de realização do trabalho, do domínio técnico-formal na expressão dos resultados e da participação em classe.
Avaliação / Norma de Recuperação
Esta disciplina não prevê recurso à recuperação.
Bibliografia
<p>AICHER, Otl. El mundo como proyecto. Barcelona: Gustavo Gili, 1991.</p> <p>ALEXANDER, Christopher. Notes on the synthesis of form. Cambridge: Harvard University Press, 1964.</p> <p>ARCHER, Leonard Bruce. Systematic method for designers. Londres: Design Council, 1965.</p> <p>BARTHES, Roland. Mitologias. São Paulo: Difel, 1972.</p> <p>BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. Enciclopédia “Os pensadores”, volume XLVIII. São Paulo: Abril, 1975.</p> <p>BOMFIM, Gustavo Amarante. Metodologia para desenvolvimento de projetos. Campina Grande: Ed. Universitária da UFPB, 1995.</p> <p>BOMFIM, Gustavo Amarante; NAGEL, Klaus-Dieter e ROSSI, Lia Mônica. Fundamentos de uma metodologia para desenvolvimento de produtos. Rio de Janeiro: Coppe/UFRJ, 1977.</p> <p>BONSIEPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2011.</p> <p>BONSIEPE, Gui. A tecnologia da tecnologia. São Paulo: Edgard Blücher, 1983.</p> <p>BONSIEPE, Gui. Teoria e practica del disegno industriale: Elementi per una manualistica critica. Milão: Giangiacomo Feltrinelle, 1975.</p> <p>BONSIEPE, Gui. Teoria y práctica del diseño industrial: Elmentos para una manualística crítica. Barcelona: Gustavo Gili, 1978.</p> <p>Design (revista de design, Inglaterra). Todos os números até a data.</p> <p>Design Issues (periódico de design, Estados Unidos). Todos os números até a data.</p> <p>DORFLES, Gillo. El diseño industrial y su estética. Barcelona: Labor, 1977.</p> <p>DORFLES, Gillo. Kitsch: The world of bad taste. Nova Iorque: Universe, 1969.</p> <p>DREYFUSS, Henry. Designing for people. Nova Iorque: Simon and Schuster, 1955.</p> <p>Form (revista de design, Alemanha). Todos os números até a data.</p> <p>JONES, John Christopher. Design methods: Seeds of human futures. Londres: John Wiley & Sons, 1970.</p> <p>KAUFMANN Jr., Edgar. What is modern design? Nova Iorque: Museum of Modern Art, 1950.</p> <p>LINDINGER, Herbert. Ulm: The morality of objects. Cambridge: MIT Press, 1991.</p> <p>LIPPINCOTT, Joshua Gordon. Design for business. Chicago: Paul Theobald, 1947.</p> <p>LOEWY, Raymond. Never leave well enough alone: The personal record of an industrial designer. Nova Iorque: Simon and Schuster, 1951.</p> <p>LOOS, Adolf. Ornament and crime: Selected essay. Riverside (Califórnia): Ariadne, 1998 (reedição).</p> <p>MALDONADO, Tomás. El diseño industrial reconsiderado: Definición, historia, bibliografía. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.</p> <p>MALDONADO, Tomás. El diseño industrial reconsiderado: Definición, historia, bibliografía. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.</p> <p>MARGOLIN, Victor. Design discourse: History, theory, criticism. Chicago: University of Chicago Press, 1989.</p> <p>McDERMOTT, Catherine. Essential design. Londres: Bloomsbury, 1993.</p> <p>MOHOLY-NAGY, László. The new vision: Fundamentals of Bauhaus design, painting, sculpture, and architecture. Nova Iorque: Norton, 1938.</p> <p>MOLES, Abraham. O kitsch. São Paulo: Perspectiva, 1975.</p>

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

MUNARI, Bruno. Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica. Barcelona: Gustavo Gili, 1974.

NADER, Ralph. Unsafe at any speed: The designed-in dangers of the American automobile. Nova Iorque: Grossman, 1965.

NELSON, George. Problems of design. Nova Iorque: Whitney, 1957 e 1965.

PACKARD, Vance. The waste makers. Nova Iorque: David McKay, 1960.

PAPANÉK, Victor. Design for the real world: Human ecology and social change. Londres: Thames and Hudson, 1971 e 1984.

PEVSNER, Nikolaus. Os pioneiros do design moderno. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

RUSKIN, John (autor) e ROSENBERG, John D. (editor). The genius of John Ruskin: Selections from his writings. Charlottesville (Virginia): University of Virginia, 1998.

TEAGUE, Walter Dorwin. Design this day: The technique of order in the machine age. Nova Iorque: Harcourt, Brace and Co., 1949.

VAN DOREN, Harold. Industrial design: A practical guide. Nova Iorque: McGraw-Hill, 1940.

Visible Language (periódico de design, Estados Unidos). Todos os números até a data.

WHITELEY, Nigel. Design for society. Londres: Reaktion Books, 1993.

WINGLER, Hans M. Bauhaus. Cambridge: MIT Press, 1991 (re-edição)

WOLLNER, Alexandre. Design visual: 50 anos. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

Título da disciplina	Crítica do Design		
Título em inglês	<i>Design Criticism</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Optativa	Normal	3	6
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	0	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUP2401 – Crítica do design	
Unidade	Departamento	Docente (s) responsável(eis)	
FAU	AUP	5751435 - Luís Cláudio Portugal do Nascimento	

Objetivos
<p>1. Contribuir para que os alunos do Curso de Design da FAU exercitem, ainda mais rigorosamente, a crítica da atividade que desempenharão, de tal modo que competências técnicas em que se aprimorem em suas formações se vejam complementadas por uma compreensão crítica aprofundada do conjunto de aspectos que compõem cada trabalho profissional.</p> <p>2. Contribuir para uma prática mais aperfeiçoada da atividade do design, com reflexos para o campo de atuação profissional, a sociedade e o meio ambiente como um todo.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1. Equipar os alunos com referências teóricas sobre o funcionamento da atividade crítica.</p> <p>2. Expor os alunos à prática da dialética crítica, a partir de estudos de casos de trabalhos profissionais diversificados.</p> <p>3. Estimular os alunos a assumir uma postura otimista, propositiva e transformadora da realidade por meio de suas atuações e condutas profissionais.</p>
Programa Resumido
Fundamentos da crítica. Principais aspectos da crítica no design gráfico, de produto e de serviços.
Programa
<p>Que é crítica? Terminologias, definições e conceitos. Bases instrumentais e condições para a crítica. Funções da crítica. Papel social transformador e civilizatório da crítica. A sociedade aberta, na visão popperiana e bergsoniana. Crítica e ética profissional. Autoritarismo e relativismo como ideologias inibidoras da dialética crítica. Estética “do objeto” versus estética “do observador”. Objetividade e subjetividade. Universalidade e particularidade. Ceticismo, niilismo, cinismo. Observação participante como técnica de apreciação crítica. Investigação hermenêutica. Análise fenomenológica. Sofística e crítica socrática. Crítica socrática à vida acrítica. Crítica da crítica. Descrição e prescrição. Crítica interpretativa e exploratória. Crítica de mérito. Alguns enfoques principais da crítica no design: ergonômico, técnico-produtivo, estético, ético, semiótico, ambiental e cultural. A que serve o design? A quem ele serve? Objetivos últimos da prática do design. Centralidade do conceito de “função” em design. Design para transformar ou para refletir o status quo? Ação e reflexão. Design modernista. Pensamento crítico da Escola de Ulm. Anti-design. Design pós moderno. Design contemporâneo. Design social? Design autoral? Limites do design. Desmaterialização do design. Poluição visual nas cidades, nos esportes, nos transportes, na internet e na mídia. Design e propaganda. Design a serviço da linguagem persuasiva. Design do luxo e do lixo. Consumismo. Meio ambiente. Crítica do</p>

design contemporâneo internacional e brasileiro. Auditoria crítica de design em sistemas complexos. Design para um mundo melhor. Ensaística crítica profissional como atividade necessária ao campo do design.	
Avaliação / Método	
Redação individual de breves ensaios críticos ao longo do semestre. Elaboração, em grupo, de um ensaio crítico mais aprofundado a ser apresentado ao término do semestre na forma de artigo escrito e de apresentação verbal acerca de algum projeto de design gráfico e/ou de produto.	
Avaliação / Critério	
(1) Medida do percebido envolvimento de cada aluno com o conteúdo da matéria, (2) medida da percebida aderência à proposta dos trabalhos, (3) medida da percebida transparência comunicada pelos alunos no processo de evolução de seus resultados, (4) medida da percebida riqueza e exuberância do processo de realização dos trabalhos, (5) medida do percebido domínio técnico-formal na expressão dos resultados e (6) medida da percebida participação em classe.	
Avaliação / Norma de Recuperação	
Esta disciplina não prevê recurso à recuperação.	
Bibliografia	
<p>BERMAN, David B. Do good design: How designers can change the world. Berkeley (Califórnia): New Riders, 2009.</p> <p>BONSIEPE, Gui. A tecnologia da tecnologia. São Paulo: Edgard Blücher, 1983. BONSIEPE, Gui. Teoria e practica del disegno industriale: Elementi per una manualistica critica. Milão: Giangiacomo Feltrinelle, 1975.</p> <p>Design Issues (periódico de design). Todos os números até a data.</p> <p>DORMER, Peter. The meanings of modern design: Towards the twenty-first century. Londres: Thames and Hudson, 1990.</p> <p>GLASER, Milton. The design of dissent: Socially and politically driven graphics. Gloucester, Massachusetts: Rockport, 2006.</p> <p>GREENHALGH, Paul. The modern ideal: The rise and collapse of idealism in the visual arts, from the enlightenment to postmodernism. Londres: Victoria and Albert Museum, 2005.</p> <p>HELLER, Steven. Citizen designer: Perspectives on design responsibility. Nova Iorque: Allworth, 2003.</p> <p>JAPIASSÚ, Hilton e MARCONDES, Danilo. Dicionário básico de filosofia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.</p> <p>MALDONADO, Tomás. El diseño industrial reconsiderado: Definición, historia, bibliografía. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.</p> <p>MARGOLIN, Victor. Design discourse: History, theory, criticism. Chicago: University of Chicago Press, 1989.</p> <p>McDERMOTT, Catherine. Essential design. Londres: Bloomsbury, 1993. McQUISTON, Liz. Graphic agitation: Social and political graphics since the sixties. Londres: Phaidon, 2004.</p> <p>McQUISTON, Liz. Graphic agitation II: Social and political graphics in the digital age. Londres: Phaidon, 2004.</p> <p>NORMAN, Donald A. The design of everyday things. Nova Iorque: Doubleday, 1990.</p> <p>PACKARD, Vance. The waste makers. Nova Iorque: David McKay, 1960.</p> <p>PAPANEK, Victor. Design for the real world: Human ecology and social change. Londres: Thames and Hudson, 1984.</p> <p>PLATÃO. Diálogos (em especial: Apologia de Sócrates).</p> <p>ROBERTS, Lucienne. Good: Ethics of graphic design. Lausane: AVA, 2006.</p> <p>ROHMANN, Chris. O livro das idéias: Um dicionário de teorias, conceitos, crenças e pensadores que formam nossa visão de mundo. Rio de Janeiro: Campus, 2000.</p> <p>TEJEDA, Juan Guillermo. Diccionario crítico del diseño. Barcelona: Paidós, 2006. / Visible Language (periódico de design). Todos os números até a data.</p> <p>WHITELEY, Nigel. Design for society. Londres: Reaktion Books, 1993.</p>	

Título da disciplina	Design de Tipos
-----------------------------	------------------------

Título em inglês	<i>Type Design</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	normal	3	6
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	0	60
Pré-Requisito		Equivalência	
AUP2320 - Tipografia		AUP2303 – Design de tipos	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUP (gdpv)	5811716 - Priscila Lena Farias	

Objetivos
<p>Desenvolver a competência para a concepção e desenvolvimento de fontes e famílias tipográficas digitais. Desenvolver conhecimentos a respeito dos aspectos estéticos, éticos, técnicos e conceituais envolvidos no projeto de fontes tipográficas digitais. Desenvolver a capacidade de análise de problemas, geração de alternativas e de avaliação de resultados, dentro do contexto da tipografia e do design visual contemporâneo. Proporcionar uma melhor compreensão das questões envolvidas na seleção, aplicação e desenvolvimento de fontes e famílias tipográficas digitais.</p>
Programa Resumido
<p>A tipografia digital no contexto do design visual contemporâneo. Concepção e planejamento de projetos em tipografia digital. Introdução a softwares adequados para edição e geração de fontes tipográficas digitais. Geração de fontes tipográficas digitais. Desenvolvimento de famílias tipográficas digitais. Aplicação de fontes tipográficas digitais em meios impressos e digitais.</p>
Programa
<ul style="list-style-type: none"> • A tipografia digital no contexto do design visual contemporâneo <ul style="list-style-type: none"> - exemplos relevantes de desenvolvimento e aplicação de famílias tipográficas - possibilidades técnicas - tendências • Concepção e planejamento de projetos em tipografia digital <ul style="list-style-type: none"> - Definição de propostas - Definição de parâmetros de desenho - Legibilidade, leitura e expressividade - Estratégias para viabilização técnica • Introdução a softwares adequados para edição e geração de fontes tipográficas digitais <ul style="list-style-type: none"> - Definição de contornos - Definição de métrica: entrelinha, espaçamento e kerning - Controle de visualização - Consolidação de fontes e famílias • Geração de fontes tipográficas digitais <ul style="list-style-type: none"> - Preparação de matrizes - Plataformas - Formatos • Desenvolvimento de famílias tipográficas digitais <ul style="list-style-type: none"> - Planejamento de famílias

<ul style="list-style-type: none"> - Geração de arquivos consolidados • Aplicação de fontes tipográficas digitais em meios impressos e digitais <ul style="list-style-type: none"> - Instalação e gerenciamento de fontes tipográficas - Aplicação de fontes e famílias em peças de design visual - Diferenças nas aplicações em meios impressos e digitais
Avaliação / Método
<p>A avaliação será feita de forma continuada, considerando as etapas de formulação, desenvolvimento e apresentação de projetos de tipografia digital.</p> <p>Em todos as etapas, serão avaliados os seguintes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - adequação do trabalho à proposta - compromisso com a obtenção de bons resultados - competência no desenvolvimento de projetos - competência na produção de textos - habilidade técnica no desenvolvimento de fontes digitais - qualidade gráfica dos resultados apresentados - originalidade das soluções apresentadas - respeito a valores éticos
Avaliação / Critério
<p>A média final da disciplina será composta pelos seguintes itens:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nota 1 (peso 1) = Exercício de introdutório, composta por: <ul style="list-style-type: none"> - Desenvolvimento do exercício (até 6 pontos) - Apresentação de resultados finais (até 4 pontos) 2. Nota 2 (peso 2) = Projeto de desenvolvimento de fonte ou família tipográfica digital, composta por: <ul style="list-style-type: none"> - Apresentação de proposta (até 3 pontos) - Desenvolvimento de projeto (até 4 pontos) - Apresentação de resultados finais (até 3 pontos)
Avaliação / Norma de Recuperação
<p>Haverá a possibilidade de recuperação através de novo trabalho a ser desenvolvido logo após o término do curso. A recuperação será possível apenas para alunos com nota final entre 3 e 5, e que não estejam reprovados por falta, e consistirá na entrega de novo trabalho, individual, a ser apresentado em data a ser estipulada.</p> <p>Média de recuperação = (nota do novo trabalho + média anterior) / 2</p>
Bibliografia
<p>Bibliografia básica</p> <p>BAINES, Phil & HASLAM, Andrew 2002. Type & typography. New York: Watson-Guptill.</p> <p>BRINGHURST, Robert 2005. Elementos do estilo tipográfico. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>CHENG, Karen 2005. Designing type. New Haven: Yale University Press.</p> <p>FARIAS, Priscila 1998. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. Rio de Janeiro: 2AB.</p> <p>HENESTROSA, Cristobal; MESEGUER, Laura & SCAGLIONE, José 2014. Como criar tipos: do esboço à tela. Brasília: Estereográfica.</p> <p>LUPTON, Ellen 2006. Pensar com tipos: um guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Cosac Naify.</p> <p>Bibliografia complementar</p> <p>BEIER, Sofie. Reading letters: designing for legibility. Amsterdam: BIS.</p> <p>BLACKWELL, Lewis 1998. 20th century type [remix]. London : Laurence King.</p> <p>CABARGA, Leslie 2004. Learn FontLab fast. Los Angeles: Iconoclassics.</p> <p>ESTEVES, Ricardo 2010. O design brasileiro de tipo digitais: a configuração de um campo profissional. São Paulo: Blucher.</p>

FARIAS, Priscila & PIQUEIRA, Gustavo (orgs.) 2003. Fontes digitais brasileiras. São Paulo: Rosari.

HELLER, Steven & FILI, Louise 1999. Typology. San Francisco: Chronicle Books.

HELLER, Steven & THOMPSON, Christine 2000. Letterforms: bawdy bad & beautiful. New York: Watson Guptill.

HENESTROSA, Cristobal 2005. Espinosa: rescate de una tipografia novohispanica. México, DF: Designio.

MEGGS, Philip & McKELVEY, Roy (eds.) 2000. Revival of the fittest: digital versions of classic typefaces. New York: RC Publications.

SMEIJERS, Fred 1996. Counterpunch: making type in the sixteenth century, designing typefaces now. London: Hyphen.

SPIEKERMANN, Erik & GINGER, E.M. 1993. Stop stealing sheep and find out how type works. Mountain View: Adobe Press.

WILLEN, Bruce & STRALS, Nolen 2009. Lettering & type: creating letters and designing typefaces. New York: Princeton Architectural.

Título da disciplina	Usabilidade e desempenho		
Título em inglês	<i>Usability and performance</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
optativa	normal	3	6
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUT2506 - Usabilidade e desempenho	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUT	75752 - Sheila Walbe Ornstein 61339 - Marcelo de Andrade Romero	

Objetivos
Avaliar as condições de usabilidade de produtos, desde os seus aspectos qualitativos e sensoriais, passando pela análise das interfaces homem-produto, até os aspectos específicos de desempenho físico.
Programa Resumido
Avalia as condições de usabilidade de produtos, desde os seus aspectos qualitativos e sensoriais, passando pela análise das interfaces homem-produto, até os aspectos específicos de desempenho físico.
Programa
<ul style="list-style-type: none"> - Conceituação de Usabilidade e de Desempenho de produtos em geral. - Procedimentos qualitativos e quantitativos para medições e avaliação das condições de usabilidade, com destaque para os aspectos antropométricos, de conforto, de segurança, de acessibilidade e de manutenção. - Avaliação das condições físicas de usabilidade. - Avaliação do atendimento das necessidades e dos níveis de satisfação dos usuários.
Avaliação / Método
Participação individual dos alunos e de cada equipe nas aulas, do desenvolvimento da pesquisa no que concerne as etapas (plano estratégico, diagnóstico e recomendações / desenvolvimento de conceitos), apresentações e relatórios finais entregues.
Avaliação / Critério
Avaliação / Norma de Recuperação
Atividade teórico-prática substitutiva.
Bibliografia

- AARTS, Emile; MARZANO, Stefano. *The New Everyday. Views on Ambient Intelligence*. Rotterdam, Holland: 010 Publishers, 2003.
- ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas) NBR ISO 10002. **Gestão da Qualidade – Satisfação do cliente – Diretrizes para o tratamento de reclamações nas organizações**. Primeira edição 30.12.2005. Válida a partir de 30.01.2006.
- BARBOSA, Beatriz Pestana. *Wayfinding na jornada da pessoa com deficiência visual no sistema metroviário*. São Paulo: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP, tese de doutorado, 2015.(banco de teses USP).
- BAUER, Martin W.; GASKELL, George (orgs.). *Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. 9ª Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.
- BRASIL. **Código de Proteção e Defesa do Consumidor**. Lei 8.078, de 11.09.1990. Dispõe sobre a proteção do consumidor e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8078.htm. Acesso em: 12 fev 2013.
- BROWN Tim. *Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- FLICK, Uwe. *Introdução à metodologia de pesquisa: um guia para iniciantes*. Porto Alegre: Penso, 2013.
- GIBBS, Graham. *Análise de dados qualitativos*. Porto Alegre: Artmed, 2009. [Coleção Pesquisa Qualitativa].
- GIL, Antonio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atals, 2010.
- GRAY, David E. *Pesquisa no mundo real*. Porto Alegre: Penso, 2012. p.273-358.
- GUEDES, Cecília; BARBOSA, Maria Beatriz. Adequação das instalações e a gestão do serviço para assegurar mobilidade aos idosos no Metrô de São Paulo/SP. In: **Velhices: experiências e desafios nas políticas do envelhecimento ativo** (orgs. T.E.da Costa Rosa; Á.E.S. Barroso; M.C.P.Louvison). São Paulo: Instituto de saúde, 2013. pp. 321-336.
- HAYES, Bob E. **Medindo a satisfação do cliente. Desenvolvimento e uso de questionários**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2003.
- HEUFLER, Gerhard. *Design Basics. From Ideas to Products*. Zúrique, Suíça: Verlag Niggli AG, 2004.
- KUMAR, Vijay. *101 Design methods: a structured approach for driving Innovation in your organization*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2013.
- LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam**. São Paulo: Oficina de Textos, 2011.
- LEFÉVRE, Fernando; LEFÉVRE, Ana Maria Cavalcanti. **O discurso do sujeito coletivo**. Um novo enfoque em pesquisa qualitativa (Desdobramentos). Caxias do Sul, RS: Editora da Universidade de Caxias de Sul, 2003.
- LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Princípios universais do design**. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D. **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltda, 1986.
- MATTAR, Fauze N. **Pesquisa de marketing**. São Paulo: Editora Atlas, 2000.
- MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. **Universal methods of Design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas and design effective solutions**. Beverly: Rochport Publishers, 2012.
- NORMAN, Donald A. **O Design do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- _____. **Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- ORNSTEIN, Sheila W. et al. **Design, usabilidade & desempenho: um exercício didático aplicado a objetivos voltados a utilização do gás como fonte energética doméstica**. São Paulo: FAUUSP, 2011.
- PEREIRA, Júlio César Rodrigues. **Análise de dados qualitativos**. Estratégias metodológicas para as ciências da saúde, humanas e sociais. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo / Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, 2001.
- PINHEIRO, José de Queiroz; GUNTHER, Hartmut (org.). **Métodos de Pesquisa nos Estudos Pessoa-Ambiente**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008.
- PRADO, Adriana R. de Almeida; LOPES, Maria Elisabete; ORNSTEIN, Sheila Walbe (org.). **Desenho Universal. Caminhos da Acessibilidade no Brasil**. São Paulo, Annablume, 2010.
- ROGERS, Yvone; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. **Design de interação: além da interação homem-computador**. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- VILLA, Simone Barbosa; ORNSTEIN, Sheila Walbe (organizadoras). **Qualidade ambiental na habitação: avaliação pós-ocupação**. São Paulo: Oficina de Textos, 2013.
- SILVERMAN, David. **Interpretação de dados qualitativos: métodos para análise de entrevistas, textos e interações**. 3ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- SOLOMON, Michael R. **O Comportamento do consumidor. Comprando, possuindo e sendo**. Porto Alegre, RS: Bookman, 2002.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso. Planejamento e Métodos.** Porto Alegre: Bookman, 2005.

ZEISEL, John. ***Inquiry by Design. Environment / Behavior / Neuroscience in Architecture, Interiors, Landscape, and Planning.*** New York: W.W. Norton & Company, 2006.

Título da disciplina	Design, cultura e materialidade		
Título em inglês	<i>Design, Culture and Materiality</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Optativa	normal	4	7
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	0	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUT2503 - Design, cultura e materialidade	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUT	559017 – Cyntia Santos Malaguti de Sousa	

Objetivos
Propiciar a compreensão da atividade projetual do design a partir de uma perspectiva antropológica. Estimular uma reflexão crítica sobre a participação do designer na produção e na dinâmica da cultura na sociedade contemporânea. Exercitar a observação e análise de práticas associadas à produção e consumo de artefatos a partir de métodos de pesquisa apropriados. Desenvolver a capacidade de reconhecer e integrar conhecimentos sobre cultura material em projetos.
Programa Resumido
Introduz os conceitos de cultura, cultura material e suas formas de expressão. Aborda a dinâmica da produção e consumo da cultura material na contemporaneidade e suas relações com a identidade e a diversidade cultural. Discute a participação do design na produção da cultura material no contexto brasileiro, destacando o emprego de materiais, técnicas e linguagens. Apresenta procedimentos de pesquisa e de projeto em design com o enfoque da cultura material.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceitos de cultura, cultura material e cultura imaterial; 2. Globalização, diversidade e identidade cultural na contemporaneidade; 3. O artesanato, a arte popular e outras evidências da cultura materializada; 4. A vida social das coisas, objetos e artefatos; 5. Design como expressão, produção e consumo da cultura material – materiais, técnicas e linguagens; 6. Design e cultura brasileira: hibridismos, mimese e inovação; 7. A pesquisa em design a partir da cultura material – abordagens e métodos; 8. A cultura material no processo de projeto.
Avaliação / Método
Exercícios em classe, seminários e trabalhos de pesquisa sobre temas definidos previamente, junto a acervos de design.
Avaliação / Critério
Coerência, profundidade e qualidade da apresentação das atividades realizadas. Participação nas atividades

em classe.
Avaliação / Norma de Recuperação
Realização de atividade de pesquisa complementar.
Bibliografia
<p>ANASTASSAKIS, Zoy. Apontamentos para uma antropologia do design. In: 26ª. Reunião Brasileira de Antropologia, 2008, Porto Seguro, Bahia, Brasil.</p> <p>APPADURAI, Arjun. A vida social das coisas: as mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2008.</p> <p>ATTFIELD, Judy. Wild things: the material culture of everyday life. Oxford, UK: Berg, 2000.</p> <p>BONSIEPE, Gui. Metodologia Experimental: Desenho Industrial. Brasília: CNPq/Coordenação editorial, 1984.</p> <p>BUCAILLE, Richard e PESEZ, Jean-Marie. Cultura material. In: Enciclopédia Einaudi, v. 16. Homo – Domesticação - Cultura Material. Lisboa: Imprensa nacional, 1989. p. 11-47.</p> <p>CANCLINI, Nestor Garcia. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. 4 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003.</p> <p>COELHO, Jonas Gonçalves (org); GUIMARÃES, Luciano (org); VICENTE, Maximiliano Martin (org). O futuro: continuidade/ruptura: desafios para a comunicação e para a sociedade. São Paulo: Annablume, 2013.</p> <p>DANT, Tim. The ‘pragmatics’ of material interaction. In: Journal of Consumer Culture, 2007, v.8 (1): 11-33. Lancaster University.</p> <p>DENIS, Rafael. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. Revista Arcos. Design, cultura material e visualidade, v. I, número único, Rio de Janeiro, p. 14-39, out. 1998.</p> <p>DOHMANN, Marcus (org.) A experiência material: a cultura do objeto. Rio de Janeiro: Rio Books, 2013.</p> <p>FINLEY, Greg. The gothic revival and the Victorian church in New Brunswick: toward a strategy for material culture research. In: Material History Bulletin 32, 1990, pp. 1-16.</p> <p>FLEMING, E. McClung. Artifact study: a proposed model. In: Winterthur Portfolio, Vol. 9. (1974), pp. 153-173. The University of Chicago Press. Disponível em: acesso em 01 set 2015.</p> <p>FORTY, Adrian. Objetos de Desejo: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.</p> <p>GEERTZ, Clifford. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos e Científicos, 1989.</p> <p>INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. In: Horizontes antropológicos, Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 25-44, jan/jun, 2012.</p> <p>----- Materials versus materiality. In: Being alive: essays on movement, knowledge and description. London: Routledge, 2011.</p> <p>----- Toward an ecology of materials. In: Annual Review of Anthropology. 2012. 41: 427-442. University of California. Disponível em: < http://www.annualreviews.org> Acesso em 01 set 2015.</p> <p>----- The textility of making. In: Cambridge Journal of economics, 2010, 34, 91-102. Disponível em: http://cje.oxfordjournals.org > Acesso em 01 set 2015.</p> <p>INGOLD, Tim and HALLAM, Elizabeth (editors). Making and growing: anthropological studies of organisms and artefacts. Surrey: Ashgate Publishing, 2014.</p> <p>HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Trad. por Tomaz T. da Silva e Guacira L. Louro. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.</p> <p>LARAIA, Roque. Cultura, um conceito antropológico. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1986.</p> <p>LEÃO, André Luiz Maranhão de Souza e COSTA, Flávia Zimmerle da Nóbrega. A marca como um artefato da cultura material contemporânea. In: Revista Comunicação e Sociedade – C&S, São Bernardo do Campo, v. 34, n. 1, p. 201-223, jul./dez. 2012. Universidade Metodista de São Paulo.</p> <p>LEROI-GOURHAN, André. O gesto e a palavra: 1. Técnica e linguagem. Lisboa: Edições 70, 1990. Coleção Perspectivas do homem.</p> <p>LEROI-GOURHAN, André. O gesto e a palavra: 2. Memória e ritmos. Lisboa: Edições 70, 1990. Coleção Perspectivas do homem.</p> <p>MAGALHÃES, Aloísio. E triunfo? A questão dos bens culturais no Brasil. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Fundação Roberto Marinho, 1997.</p> <p>MANZINI, Ezio. A matéria da invenção. Coleção Design, Tecnologia e Gestão. Lisboa: Centro Português de Design, 1993.</p> <p>MARGOLIN, Victor; BUCHANAN, Richard. The idea of design. Cambridge: The MIT Press, 1995.</p>

- MCCRACKEN, Grant. *Cultura e consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo*. Trad. por Fernanda Eugenio. Rio de Janeiro: Mauad, 2003.
- MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. A cultura material no estudo das sociedades antigas. *Revista de História*, São Paulo, n. 115, p. 103-117, 1985.
- MILLER, Daniel. *Stuff*. Cambridge, UK: Polity Press, 2010.
- . Consumo como cultura material. In: *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 13, n. 28, p. 33-63, jul./dez. 2007.
- MORAES, Dijon de. *Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem*. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- ONO, Maristela Mitsuko. *Design e cultura: sintonia essencial*. Curitiba: Edição da autora, 2006.
- PETROSKI, Henry. *A evolução das coisas úteis: cliques, garfos, latas, zíperes e outros objetos do nosso cotidiano*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.
- PROWN, Jules David. *Mind in Matter: An introduction to material culture theory and method*. In: *Winterthur Portfolio*. V. 17. N. 1 Chicago: Henry Francis du Pont Winterthur Museum / The University of Chicago Press. (Spring, 1982). p. 1-19. Disponível em: <http://www.jstor.org/discover/10.2307/1180761?uid=2&uid=4&sid=21103012454217>
- ROCHE, Daniel. *História das coisas banais: nascimento do consumo nas sociedades do século XVII ao XIX*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- SHEPPARD, Amy. *Design Archeology: Graphic Reconstructions of Kreuzberg, Berlin*. In: *Undisciplined! Proceedings of the Design Research Society Conference, 2008*. Sheffield, UK. July 2008. Sheffield Hallam University Research Archive. Disponível em: acesso em 01 set 2015.
- SUDJIC, Deyan. *A linguagem das coisas*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

Título da disciplina	Desenho paramétrico e fabricação digital		
Título em inglês	<i>Parametric design and digital fabrication</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Optativa	normal	5	9
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4	4	0	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		AUT2501 - Desenho paramétrico e fabricação digital	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
FAU	AUT	2094628 – Arthur Hunold Lara	

Objetivos
Compreender o processo paramétrico de projeto voltado para a fabricação digital. A representação gráfica paramétrica demanda um raciocínio espacial com forte ligação com as operações lógicas e matemáticas. Os modelos digitais tridimensionais adquirem capacidade de variar sua forma com a inserção e modificação de dados. Esta elasticidade generativa estimula o aluno a elaborar novas estratégias de projeto vinculando suas ideias com as possibilidades dos algoritmos. O resultado de projeto pode ser aferido pela fabricação digital utilizando máquinas de corte a laser ou router (fresa operada por comando numérico).
Programa Resumido
Utilizando-se de aplicativos computacionais (Rhinceros e Grasshopper) objetiva-se: <ul style="list-style-type: none"> •Dominar, com auto-suficiência, os novos meios de representação relacionados à modelagem 3D. •Introduzir a tecnologia de fabricação digital na construção de modelos e estudo que auxiliem o processo paramétrico de projeto. •Capacitar o aluno na produção no desenvolvimento de suas ideias com o domínio de algoritmos, manipulação de dados e fluxo de parâmetros
Programa
Avaliação / Método
Aulas expositivas teóricas em laboratório e aulas práticas na execução dos modelos com as técnicas de fabricação digital. Observação: Será utilizada a Sala informatizada 811 e/ou LCG (mezanino) e o LAME (anexo da FAU).
Avaliação / Critério
Entrega dos projetos em formato digital e físico (em escala reduzida) com o emprego de materiais: Papel. Madeira. Polipropileno e MDF.
Avaliação / Norma de Recuperação

A recuperação será possível apenas para alunos com média final entre 3 e 4,9 e que não estejam reprovados por falta.

Bibliografia

- ASHBY, M. ; JONSON; K. Materiais e design: arte e ciência da seleção de materiais no design de produto. Trad. Arlete Simille Marques. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. ISBN978-85-352-3842-6.
- BECKER M.,MACNEEL, R. Rhino NURBS 3D Modeling. New Riders Publishing.1999.
- BÜRDEK, B. E. História, Teoria e prática do Design de Produtos. Trad. Freddy Van Camp. São Paulo: Edgar Blücher, 2006.
- Liou, Frank W. Rapid prototyping and engineering applications: a toolbox for prototype development. Boca Raton, FL: Taylor & Francis Group, 2008.
- MIKELL P. Groover; ZIMMERS, JR. CAD/CAM Computer-Aid Design and Manufacturing EUA:1 EUA/NJ Prentice Hall. 984 ISBN 0-13-110130-7
- MILLS, C.B. Projetando com maquetes.Trad.: Alexandre Salvaterra – 2ª. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2007.
- MORRIS, R. Fundamentos de Design de Produto. Trad.: Mariana Bandara. Porto Alegre: Bookman, 2010. ISBN 978-85-7780-684.
- NACCA, R.M., Maquetes & Miniaturas Técnicas de Montagem Passo-a-Passo. São Paulo: Giz Editorial, 2006. ISBN 85-99822-26-8.
- Romeiro Filho, E. (coord.); Ferreira, C. V. [et al.]. Projeto do produto. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- SCODECK, D. [et al.] . Digital design and manufacturing: CAD/CAM Applications in Architecture and Design, EUA: Jhon Wiley & Sons, 2005. Dedalus 20200034178.
- VOLPATO, N. Prototipagem Rápida- Tecnologia e aplicações. São Paulo: Blücher, 2007.

Título da disciplina	Tecnologia de Computação Gráfica		
Título em inglês	Computer Graphics Technology		
Tipo optativa	Oferta normal	Ano ideal	Semestre ideal
Optativa	Normal	4	7
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	0	72
Unidade	Departamento	Docente(s) responsável(eis)	
EP	PCS	Romero Tori Ricardo Nakamura	

Objetivos
Aprendizado dos conceitos e tecnologias de computação gráfica, especialmente na área de síntese de imagens 3D. Desenvolvimento de habilidades de projeto de cenas e ambientes tridimensionais. Domínio das técnicas de programação para aplicações gráficas.
Programa Resumido
Conceitos fundamentais da tecnologia de computação gráfica, da modelagem 3D aos algoritmos de síntese de imagens. Pipeline gráfico, modelagem 3D, equipamentos, cores, padrões, sistemas de coordenadas homogêneas, transformações geométricas, projeções, iluminação, texturas, animação, curvas, superfícies e algoritmos gráficos. Noções de programação gráfica e shaders.
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introdução à computação gráfica: síntese e processamento de imagens; pipeline gráfico; 2. Modelagem digital de objetos 3D; 3. Cores e percepção visual; 4. Modelos de iluminação; 5. Mapeamento de texturas; 6. Sistemas de coordenadas e transformações geométricas; 7. Curvas e superfícies; 8. Shaders.
Avaliação / Método
Avaliação contínua das atividades em sala de aula (aulas expositivas) e no Laboratório de Computação Gráfica (desenvolvimento de projeto). Seminários, trabalhos analíticos e projetos realizados pelos alunos.
Avaliação / Critério

<p>MF (média final) = (A + P + T) / 3 Onde: A = avaliação das atividades realizadas em laboratório e atendimentos P = nota da prova escrita sobre conceitos de computação gráfica T = média das notas de documentação, apresentação e resultados finais do trabalho prático desenvolvido para a disciplina.</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Prova escrita, conforme normas aprovadas pelo departamento</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>Básica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ANGEL, E. Interactive Computer Graphics: A Top-Down Approach. Pearson, 2011. 6ª ed., 768p. 2. AZEVEDO, E.; CONCI, A. Computação Gráfica: Teoria e Prática. Campus, 2003. 368p. 3. WATT, A. 3D Computer Graphics. Addison-Wesley, 1999. 624p. <p>Complementar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Computer graphics: principles and practice. JF Hughes, A Van Dam, JD Foley, SK Feiner - 2014 - Pearson Education. 2. Aura Conci e Eduardo Azevedo, Computação Gráfica. Teoria e Prática - Volume2, Editora Campus, 2007. 3. REAS, C.; FRY, B. Processing: A Programming Handbook for Visual Artists and Designers. MIT Press, 2007. 710p. 4. SHREINER, D.; WOO, M.; NEIDER, J.; DAVIS, T. OpenGL Programming Guide. Addison-Wesley, 2005. 896p.

Título da disciplina	Design e programação de games		
Título em inglês	<i>Game Design and Programming</i>		
Tipo (obrigatória ou optativa)	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Optativa	Normal	4	8
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
4h	4	0	60
Pré-requisitos		Equivalência	
não		PCS2530 - Design e Programação de Games	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
EP	PCS	1679080 - Ricardo Nakamura 52217 - Romero Tori	

Objetivos
<p>Aquisição de conhecimentos como: características dos jogos; conceitos de game design, gameplay e experiência de usuário; organização de um jogo digital.</p> <p>Desenvolvimento de habilidades como: pensamento crítico; pensamento criativo; trabalho em equipe multidisciplinar; solução de problemas.</p> <p>Formação de competências como: concepção de propostas de jogos; documentação do design de um jogo; construção e avaliação de protótipos de jogos; desenvolvimento de jogos.</p>
Programa Resumido
<p>Visão geral do processo de desenvolvimento de jogos digitais, incluindo aspectos de design e implementação. Realização de atividades práticas, inicialmente com jogos de tabuleiro e depois com jogos digitais</p>
Programa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceito e características de jogos; 2. Game design: conceitos e práticas; 3. Documentação de um jogo; 4. Organização de um jogo digital; 5. Mecânicas e outros elementos formais; 6. Narrativa e outros elementos dramáticos; 7. Processo de desenvolvimento de jogos; 8. Prototipação e análise de jogos.
Avaliação / Método
<p>Avaliação contínua dos resultados das pesquisas realizadas pelos estudantes, dos trabalhos analíticos e dos trabalhos práticos. Avaliação através de: participação, resultados obtidos, apresentações, documentos produzidos e produto final.</p>
Avaliação / Critério
<p>MF (média final) = $(A + P1 + 2 \cdot P2) / 4$</p>

<p>Onde A = média das notas dos trabalhos analíticos P1 = nota do trabalho intermediário P2 = nota do trabalho final</p>
<p>Avaliação / Norma de Recuperação</p>
<p>Prova escrita e/ou trabalho complementar, conforme normas aprovadas pelo departamento</p>
<p>Bibliografia</p>
<p>Básica: SALEN, K., ZIMMERMAN, E. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. vol 1. Blucher, 2012. 168p. _____. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. vol. 2. Blucher, 2012. 229p. _____. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. vol. 3. Blucher, 2012. 258p. _____. Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos. vol. 4. Blucher, 2012. 154p. SCHELL, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. A K Peters, 2014. 600p. SCHUYTEMA, P. Design de Games: Uma Abordagem Prática. Cengage Learning, 2008. 472p.</p> <p>Complementar: BRATHWAITE, B., SCHREIBER, I. Challenges for Game Designers. Cengage Learning, 2008. 352p. EBERLY, D. H. 3D Game Engine Design: A Practical Approach to Real-Time Computer Graphics. Morgan Kaufmann, 2000. 561p. FULLERTON, T. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Morgan Kaufmann, 2008. 496p. KOSTER, R. A Theory of Fun for Game Design. Paraglyph Press, 2005. 244p. LEINO, O., WIRMAN, H., FERNANDEZ, A. (ed.). Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience. Lapland University Press, 2008. 298p. NYSTROM, R. Game Programming Patterns. Disponível em http://gameprogrammingpatterns.com/</p>

Título da disciplina	Teoria e análise das Mídias Audiovisuais		
Título em inglês	<i>Theory and analysis of audiovisual media</i>		
Tipo	Oferta	Ano ideal	Semestre ideal
Optativa	Normal	3	6
CH Semanal	Créditos aula	Créditos trabalho	Carga horária total
2h	2	0	30
Pré-requisitos		Equivalência	
não		CTR0800 - Teoria das mídias	
Unidade	Departamento	Docente responsável	
ECA	CRP	8457842- Mateus Araújo Silva	

Objetivos
Nos limites de uma abordagem parcial e concisa, o curso pretende familiarizar os alunos com a discussão recente sobre o ensaio fílmico. Partindo de uma caracterização preliminar da sua noção, e de um breve lineamento de sua tradição moderna na França e na Alemanha, o curso se concentrará nos trabalhos de alguns cineastas franceses e alemães do segundo pós-guerra que costumam ser pensados como ensaístas cinematográficos. Em sua maioria, tais trabalhos constituem também, cada um a seu modo, uma vigorosa reflexão cinematográfica sobre as mídias (fotografia, cinema, televisão, vídeo). Exemplos de ensaísmo fílmico no Brasil serão examinados ao fim do percurso.
Programa Resumido
Programa resumido: Abordagem introdutória de aspectos do ensaísmo audiovisual (cinematográfico, televisual, videográfico)
Programa
I. Introdução e balizas iniciais II. O Ensaio fílmico moderno na França III. O ensaio fílmico moderno na Alemanha IV. Ensaísmo fílmico no Brasil: algum debate e alguns exemplos
Avaliação / Método
O Curso conjugará aulas expositivas com a exibição de filmes, no todo ou em parte, dos cineastas concernidos, secundada por sua análise e por sua discussão com a turma.
Avaliação / Critério
O desempenho dos alunos será avaliado por meio de um trabalho final orientado (escrito e individual), abordando alguma questão, algum filme ou algum cineasta diretamente discutido no curso.
Avaliação / Norma de Recuperação
Entrega de trabalho escrito no prazo regularmente estipulado pelo calendário escolar

Bibliografia

- Adorno, Theodor. "O ensaio como forma". In: *Notas de Literatura I*. Trad. E apresentação: Jorge de Almeida. São Paulo: Duas Cidades / Ed. 34, 2003, p.15-45.
- _____. "Notas sobre o Filme" ["Filmtransparente", 1966]. In: *Theodor Adorno, Sociologia*. Org. Gabriel Cohn. São Paulo: Ática, 1986, p.100-107.
- Alter, Nora. "The Political Im/perceptible in the Essay Film: Farocki's *Images of the World and the Inscription of War*." *New German Critique*, 68, 1996, p.165-192.
- _____. "The Elephant's Memory: the Filmed Essay". In: *Chris Marker*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press, 2006, p.16-52.
- _____. "Translating the Essay into Film and Installation." *Journal of Visual Culture*, 6, 1, 2007, p.44-57.
- Araújo, Mateus. "Straub, Huillet e o ensaísmo dos outros". *Devires*, V. 10, n.1, jan/jun 2013, p.108-37.
- Arthur, Paul. "Essay Questions." *Film Comment*, 39, 1, 2003, p.53-62.
- _____. "The Resurgence of History and the Avant-Garde Essay Film." In *A Line of Sight: American Avant-Garde Film Since*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2005, p.61-73.
- Astruc, Alexandre. *Du stylo à la caméra . . . Et de la caméra au stylo, Écrits*. Paris: L'Archipel, artigos "Naissance d'une nouvelle avant-garde: la caméra-stylo", p.324-8, e "L'Avenir du cinéma", p.328-336.
- Bense, Max. "Über den Essay und seine Prosa." *Merkur*. □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ Trad. bras. de Samuel Titan Jr.: "O ensaio e sua prosa". (Revista *Serrote*, n. 16, 2014).
- Bernardet, Jean-Claude. "O conceituado contra o conceitual" [resposta aos dois artigos de Arlindo Machado sobre o Cinema Conceitual]. *Cine-Olho*, n.8-9, outubro/dezembro 1979, p.47-8 [não numeradas].
- Blümlinger, Christa. "Lire entre les Images." In *L'Essai et le cinéma*. Ed. Suzanne Liandrat-Guigues and Murielle Gagnebin. Paris: Champs Vallon, □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
- . "Slowly Forming a Thought While Working on Images." *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press,
- Borges, Cristian; Campos, Gabriela; Aisengart, Ines (Org.). *Agnès Varda – o movimento perpétuo do olhar*. Rio de Janeiro e São Paulo, Centro Cultural Banco do Brasil, 2006 [artigos "Os Catadores e eu", de Jean-Claude Bernardet (p.25-27), "Os ensaios vardanianos", de Julieta Roitman (p.28-30), e "A voz, o ensaio fílmico e o outro", de Consuelo Lins (p.34-36)].
- Brenez, Nicole. "Quatre dimensions de l'essai filmique". *Bref*, n.65, mars-avril 2005 (dossier "Les essais cinématographiques"), p.22-24.
- Burch, Noël. *Práxis do Cinema*. São Paulo: Perspectiva, cap. 10, "Temas de não-ficção", p.185-197.
- Corrigan, Timothy. "The Cinematic Essay: Genre on the margins". *Iris* (Revue de théorie de l'image et du son), n.20, Autumn 1995, p.85-91.
- _____. *The Essay Film*. Oxford University Press, 2011. [Trad. brasileira de Luís Carlos Borges: *O Filme-ensaio: desde Montaigne e depois de Marker*. Campinas: Papyrus, 2015].
- Dubois, Philippe. "Os ensaios em video de Jean-Luc Godard: o video pensa o que o cinema cria". In: *Cinema, video, Godard*. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: CosacNaify, 2004, p.289-312.
- Elsaesser, Thomas (Ed.). *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2004.
- _____. "Harun Farocki: cineasta, artista, teórico da mídia". In: Cristian Borges, Patrícia Mourão e Maria D. M. *Harun Farocki: por uma politização do olhar*. São Paulo: Cinemateca Brasileira, 2010, p.98-127.
- Giannetti, Louis. "Godard's *Masculine-Feminine*: The Cinematic Essay." In *Godard and Others: Essays on Film Form*. Rutherford, NJ: Fairleigh Dickinson Press, 1975.
- Gibson, Ross "What Do I Know? Chris Marker and the Essayist Mode of Cinema." *Filmviews*, Summer 1988, p.26-32.
- Hume, David. "Of Essay-Writing". [1742]. In: *Essays – moral, political, and literary*. Ed. By Eugene F. Miller. Revised Edition. Indianapolis: LibertyClassics, 1987, p.533-537.
- Kermabon, Jacques. "Penser en Cinéma". *Bref*, n.65, mars-avril 2005 (dossier "Les essais cinématographiques"), p.19-21.
- Leblanc, Gérard. "Un cinema du subjectif". In: *Pour vous, le cinema est un spectacle, pour moi, il est presque une conception du monde*. Paris: CREAPHIS, 2007, p.341-367.
- Liandrat-Guigues, Suzanne and Murielle Gagnebin, eds. *L'Essai et le cinéma*. Paris: Champs Vallon, 2004.
- Lima, Silvio. *Ensaio sobre a essência do ensaio*. 2a Ed. Coimbra: Armênio Amado Editor, 1964, 203p.
- Lins, Consuelo. "O documentário entre a carta e o ensaio fílmico". In: Sampaio, Rafael & Mourão, M. D. *Chris Marker, bricoleur multimedia*. São Paulo / Rio de Janeiro / Brasília, 2009, p.34-39.

- Lopate, Phillip. "In Search of the Centaur: The Essay Film." In *Beyond Document: Essays on Nonfiction Film*. Ed. Charles Warren. Hanover, N.H.: Wesleyan Univ. Press, 1996, p.243-270.
- Lukacs, Georg. "Sobre a forma e a essência do ensaio: carta a Leo Popper". In: *A alma e as formas: Ensaios*. Trad. Rainer Patriota. Belo Horizonte: Autêntica Ed., 2015, p.31-53.
- Lupton, Catherine. *Chris Marker: Memories of the Future*. London: Reaktion Books, sd.
- Lutze, Peter C. *Alexander Kluge: The Last Modernist*. Detroit: Wayne State Univ. Press, sd.
- Machado, Arlindo. "Cinema Conceitual". *Cine-Olho*, n.4, abril de 1979, p.10-16.
- _____. "O Cinema Conceitual" [2a parte]. *Cine-Olho*, n.5-6, junho-agosto de 1979, p.14-21.
- _____. "Por um cinema Conceitual" [reunindo os dois textos anteriores]. In: Os anos de chumbo: mídia, poética e ideologia no período de resistência ao autoritarismo militar. Porto Alegre: Sulina, 2006, p.71-96.
- _____. "Kluge e a televisão". In: Jane de Almeida (Org.). *Alexander Kluge: o quinto ato*. São Paulo: CosacNaify / Centro Cultural Banco do Brasil, 2007, p.67-78.
- _____. "O filme-ensaio". In: Sampaio, Rafael & Mourão, Maria D. *Chris Marker, bricoleur multimedia*. São Paulo / Rio de Janeiro / Brasília, 2009, p.20-33.
- Miguel-Pereira, Lúcia. "Prefácio". In: VVAA. *Ensaístas ingleses*. Rio de Janeiro: W. M. Jackson Editores (Clássicos Jackson, Vol. 27), s/d, p.V-XV.
- Moure, José. "Essai de definition de essai au cinema." In *L'Essai et le cinema*. Ed. Suzanne Liandrat-Guigues and Murielle Gagnebin. Paris: Champs Vallon, 2004.
- Nichols, Bill. "The Voice of Documentary." In *New Challenges for Documentary*. 2nd ed. Ed. Alan Rosenthal and Jorn Corner. Manchester, UK: Univ. of Manchester Press, 2004, 11-22 [tr. Bras.: "A voz do documentário". In: Ramos, Fernão (org.). *Teoria Contemporânea do Cinema*, Vol. II. São Paulo: Senac, 2004, p.47-67].
- Noguez, Dominique. "Du film-roman au film-essai". In: *Le cinema, autrement*. Nouvelle éd. augmentée. Paris: CERF, 1987, p.291-297.
- Omar, Arthur. "O Antidocumentário, provisoriamente". *Revista de Cultura Vozes*, ano 72, Vol. LXXII, agosto 1979, n.6, p.5-18.
- Rascaroli, Laura. *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*. London: Wallflower, 2009.
- Renov, Michael. "Lost, Lost, Lost: Mekas as Essayist." In: *The Subject of Documentary*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2004, p.69-92.
- _____. "The Electronic Essay". In: *The Subject of Documentary*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2004, p.182-90.
- Richter, Hans. "Der Film Essay: Eine neue Form des Dokumentarfilms." *Nationalzeitung* (May). Reprinted in *Schreiben Bilder Sprechend*, Ed. Christa Blumlinger and Constantin Wulff. Vienna: Sonderzahl, 1992, p.194-7. Trad. espanhola em Weinrichter, Antonio (Org.). *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo*.
- Starobinski, Jean. "Peut-on définir l'essai?". In: *Pour un temps*. Paris: Centre Georges Pompidou, 1985, p.185-196. [Trad. Bras: "É possível definir o ensaio?". *Remate de Males*, Vol. 31, n.1-2, jan/dez 2011, p.13-24].
- Weinrichter, Antonio. "Hacia un cine de ensayo". In: *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. T&B y Festival de Las Palmas, Madrid, 2004.
- Weinrichter, Antonio (Org.). *La forma que piensa. Tentativas en torno al cine-ensayo*. Navarra: Fondo de Publicaciones del Gobierno de Navarra, 2007, 215p.
- Yakhni, Sarah. *Cinensaios Agnès Varda: O documentário como escrita para além de si*. São Paulo: Hucitec, 2014, 322p.

6. Outros componentes curriculares

6.1. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é componente curricular obrigatório do curso de design da FAU USP. Sua realização é supervisionada pela Câmara do TCC – CaTCC - grupo composto por representantes dos 3 departamentos da FAU (AUH, AUP e AUT), das 3 unidades parceiras (ECA, FEA e Poli), da Comissão de Graduação da FAU, e dos discentes inscritos nas disciplinas Trabalho de Conclusão de Curso I e II. A câmara do TCC - CaTCC - é responsável pela observação e atualização das normas para realização do TCC. As normas mais recentes, aprovadas pela Coc-Design e pela Comissão de Graduação da FAU USP em abril de 2017, são descritas a seguir.

a) ESTRUTURA

As atividades didáticas relacionadas com o Trabalho de Conclusão de Curso – TCC estão estruturadas em 3 (três) conjuntos básicos:

- Atividades de atendimento semanal programadas pelo orientador do TCC,
- Atividades desenvolvidas periodicamente pela Câmara do TCC – CaTCC,
- Atividades de apresentação e exposição às bancas examinadoras (TCC1 e TCC2).

b) NATUREZA DO TRABALHO

Os Trabalhos de Conclusão de Curso serão individuais e poderão ser:

- De natureza teórica constituindo-se em uma monografia,
- De natureza prática, constituindo-se em um projeto.

Os trabalhos, tanto os teóricos quanto os práticos, poderão abranger design de produto, design visual ou design de serviços, não havendo obrigatoriedade de abranger mais de uma área.

Os trabalhos de natureza prática (projeto) deverão apresentar uma fundamentação teórica que embase as soluções a serem desenvolvidas.

c) CAMPO DE CONHECIMENTO

Os trabalhos, tanto teóricos quanto práticos, deverão se situar exclusivamente no campo do design, ou em outra especialidade, porém com forte relacionamento com o campo do design.

d) REQUISITOS

Para se inscrever nas disciplinas TCC1 e TCC2, o aluno deverá cumprir os requisitos exigidos pelos Conselhos Departamentais, conforme constar no Sistema Júpiter.

e) TEMAS DOS TRABALHOS

Os temas de trabalhos serão de livre escolha dos alunos, desde que devidamente aprovados pelo professor orientador do trabalho.

f) ETAPAS DE TRABALHO

As etapas de desenvolvimento do trabalho serão planejadas e executadas de acordo com entendimentos estabelecidos entre o aluno e o orientador do Trabalho de Conclusão de Curso.

g) PROFESSORES ORIENTADORES

Serão considerados potenciais orientadores de TCC todos os professores contratados pela USP, em regime RDIDP, RTP e RTC, que estiverem ministrando disciplinas do Curso de Design

da FAU USP no semestre em que o aluno formalizar o início da orientação, ou que tenham ministrado disciplinas nos 3 semestres imediatamente anteriores ao semestre de início da orientação.

É vetada a orientação ou Co orientação por professores temporários.

Aos professores orientadores cabe:

Formalizar o aceite da orientação solicitada pelo aluno, referendando o plano preliminar de trabalho apresentado,

Informar à CaTCC, com antecedência necessária, o dia da semana, o local e o horário de suas atividades,

Aferir e atestar a frequência do aluno aos encontros de orientação, informando estes dados à CaTCC sempre que apropriadamente solicitado,

Avaliar preliminarmente os trabalhos finais, sugerindo a sua submissão à Banca Examinadora, e informando a CaTCC o resultado desta avaliação.

h) COMPOSIÇÃO DAS BANCAS AVALIADORAS

- Composição das bancas de TCC1

As bancas de apresentação final dos alunos de TCC1 serão constituídas pelo orientador e dois membros convidados,

Os membros convidados das apresentações finais dos alunos da disciplina de TCC1 serão professores que fazem parte do corpo docente do Curso de Design da FAU USP, conforme definição de “potenciais orientadores” dada no primeiro parágrafo do item 7, incluindo professores contratados em regime temporário,

As indicações dos nomes dos membros convidados das bancas avaliadoras de TCC1 serão feitas pelos professores orientadores, que se responsabilizarão por verificar a disponibilidade dos convidados,

Os professores do Curso de Design da FAU USP, incluindo professores temporários, serão considerados suplentes naturais dos membros das bancas avaliadoras de TCC1.

- Composição das bancas de TCC2

As bancas de apresentação final dos alunos de TCC2 serão constituídas pelo orientador e ao menos dois convidados, sendo um deles externo ao Curso de Design da FAU USP,

As bancas de apresentação de TCC2 serão compostas por no máximo 4 membros, incluindo o orientador.

Os membros internos convidados deverão ser, preferencialmente, os mesmos que participaram da banca de TCC1 do candidato,

Todos os membros da banca devem ser professores de Instituição de Ensino Superior, ou profissionais da área de design ou de área relacionada ao tema do TCC do aluno que sejam portadores de diploma de graduação,

As indicações dos nomes dos membros-convidados das bancas avaliadoras de TCC2 serão feitas pelos professores orientadores de cada aluno,

Os orientadores deverão estar previamente assegurados de que os nomes sugeridos estão disponíveis e em condições de participar das sessões de apresentação nas ocasiões estipuladas,

Os convites oficiais aos membros convidados serão efetivados pela Secretaria da CaTCC,

Os demais professores do Curso de Design da FAU USP serão considerados suplentes naturais dos membros das bancas avaliadoras de TCC2 no caso de qualquer eventualidade.

i) SESSÕES DE APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS DE CONCLUSÃO DE CURSO

- Sessões de apresentação de TCC1

As bancas de TCC1 serão fechadas, participando delas apenas o aluno, o orientador e os professores convidados,

Os professores orientadores presidirão as sessões de apresentação de TCC1 de seus alunos, Cada sessão de apresentação não poderá ultrapassar sessenta minutos, incluindo-se as comunicações do aluno e dos membros da banca, além do processo de avaliação e declaração de resultados,

Os alunos poderão realizar apresentação oral, dispondo para isto de até 10 minutos,

A sequência de pronunciamentos será tal que, após a apresentação oral de cada aluno, os membros convidados disponham da palavra, seguidos pelo presidente da banca,

Ao final das comunicações, em cada sessão, aluno e público deixarão o recinto, e os membros da banca emitirão suas notas e pareceres, em reclusão, chamando o aluno de volta à sala tão logo concluam esta etapa, a fim de declararem os resultados da avaliação,

A nota final do aluno de TCC1 será a nota que obtiver em sua apresentação final, sendo tal nota determinada pela média aritmética simples das notas atribuídas por cada um dos membros da banca avaliadora,

As apresentações serão realizadas no horário de aulas do Curso de Design da FAU USP,

Os presidentes de banca deverão fazer com que se respeite o horário de início e de encerramento de cada sessão,

O agendamento das bancas deve ser realizado junto à Secretaria da CaTCC.

- Sessões de apresentação de TCC2

As bancas de TCC2 serão abertas ao público,

Os professores orientadores presidirão as sessões de apresentação final de TCC2 de seus alunos,

Cada sessão de apresentação não poderá ultrapassar setenta minutos, incluindo-se as comunicações do aluno e dos membros da banca, além do processo de avaliação e declaração de resultados,

Os alunos disporão de vinte minutos para suas apresentações orais,

A sequência de pronunciamentos será tal que, após a apresentação oral de cada aluno, o membro externo convidado seja o primeiro a dispor da palavra, seguido pelos membros internos, finalizando com a palavra do presidente da banca,

Ao final das comunicações, em cada sessão, aluno e público deixarão o recinto, e os membros da banca emitirão suas notas e pareceres, em reclusão, chamando o aluno de volta à sala tão logo concluam esta etapa, a fim de declararem o resultado da avaliação,

A nota final do aluno de TCC2 será a nota que obtiver em sua apresentação final, sendo tal nota determinadas pela média aritmética simples das notas atribuídas por cada um dos membros da banca avaliadora,

As apresentações serão realizadas no horário das aulas do Curso de Design da FAU USP,

As sessões de apresentação de TCC2 devem ocorrer em dias úteis a partir das 18h50,

Os presidentes de banca deverão fazer com que se respeite o horário de início e de encerramento de cada sessão,

O agendamento das bancas deve ser realizado junto à Secretaria da CaTCC.

j) ITENS A SEREM SUBMETIDOS PARA AVALIAÇÃO

- Itens para avaliação de TCC1

Para a realização da banca de TCC1, os alunos deverão entregar, no prazo estipulado pela CaTCC, três cópias impressas e encadernadas de volumes contendo:

Para trabalhos teóricos

Relatório contendo descrição dos trabalhos desenvolvidos (incluindo os resultados dos levantamentos e análises destinados a fundamentar os trabalhos da disciplina de TCC2),

Cronograma para o desdobramento da fase seguinte do projeto.

Para trabalhos práticos

Relatório contendo descrição dos trabalhos desenvolvidos (incluindo os resultados dos levantamentos e análises destinados a fundamentar os trabalhos de TCC2),

Cronograma para o desdobramento da fase seguinte do projeto,

Relação de requisitos (parâmetros, diretrizes, imperativos ou “briefing”) de projeto,

Esboços que configurem o início da etapa de geração de alternativas.

- Itens para avaliação de TCC2

Para a realização da banca de TCC2 os alunos deverão submeter, no prazo estipulado pela CaTCC:

Volume de TCC2 contendo relatório com a descrição dos trabalhos desenvolvidos (incluindo os resultados das pesquisas e o processo de desenvolvimento) que deverá ser entregue em quatro exemplares impressos encadernados. Os trabalhos devem apresentar, conforme norma ABNT 14724, ficha catalográfica, resumo/abstract e palavras-chave/keywords, além de título em inglês incorporados ao volume.

Arquivos digitais do volume para depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos Acadêmicos em CD-ROM ou DVD (um exemplar). O arquivo deve ser em formato PDF e não bloqueado (o sistema fará o bloqueio automático). O arquivo deve ser nomeado da seguinte maneira:

ano de defesa, nome e sobrenome. Podem ser entregues arquivos adicionais em outros formatos (JPEG 2000, MP3, MPEG), porém o conjunto não pode ultrapassar 100 MB.

Modelo tridimensional ou simulação de aplicação do projeto (um exemplar), no caso de trabalhos práticos. Estes modelos deverão ser apresentados à banca de avaliação.

Os volumes de TCC2 e os arquivos digitais (itens a e b) entregues deverão ser protocolados pela Secretaria da CaTCC. A entrega do volume protocolado ao membro externo da banca ficará sob responsabilidade do orientador e do aluno. Os membros internos deverão retirar seus volumes junto à Secretaria da CaTCC.

No dia da defesa, o orientador, a banca e o aluno assinam o Termo de Autorização para depósito na Biblioteca Digital e divulgação no site da FAU para aqueles que obtiverem nota acima de 8,0 (item 12) e entregam na Secretaria. Após a realização da Banca, o aluno terá o prazo de 60 dias corridos para entregar nova versão do arquivo digital corrigido (caso a Banca indique correções) com anuência do orientador.

k) DATAS DAS APRESENTAÇÕES

As apresentações finais de TCC1 e TCC2 ocorrerão ao final de cada semestre, em datas estipuladas pela CaTCC.

l) DIVULGAÇÃO INSTITUCIONAL DOS TRABALHOS

Serão considerados aptos à divulgação institucional na página do TCC no site da FAU os trabalhos aprovados com nota igual ou superior a 8,0 (oito).

6.2. Atividades Complementares

As Atividades Complementares são componente curricular obrigatório do curso de design da FAU USP e atendem às Diretrizes Curriculares Nacionais, por meio da Resolução do MEC/CNE/CES no 5, de 8 de março de 2004. Para cumprir com este componente curricular, os alunos devem demonstrar terem cumprido 120 horas em atividades complementares, através do preenchimento e apresentação de formulário próprio, acompanhado por comprovantes. Cabe à Coordenação do Curso de Graduação em Design a análise e avaliação da pontuação a ser atribuída às atividades desenvolvidas para cada aluno.

Elas compreendem variadas modalidades de atividades, tais como participação em seminários internos ou externos ao curso, congressos, palestras, projetos de pesquisa ou de extensão, monitoria, iniciação científica, concursos, exposições, publicações, visitas a museus, galerias e visitas técnicas. Podem ser realizadas ao longo da duração do curso e os créditos serão consolidados no último semestre.

6.3. Estágio

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design (Resolução Nº 5, de 8 de março de 2004, Art. 7º, § 3º) o Estágio Supervisionado não é um componente curricular obrigatório. Ainda assim, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP conta com estrutura de apoio para realização de estágios em design pelos alunos.

De acordo com a Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, estágio não-obrigatório é aquele desenvolvido como atividade opcional, acrescida à carga horária regular e obrigatória. Os estágios desta modalidade, para o curso de design, seguem as seguintes normas, definidas pela Comissão de Graduação da FAU USP e pela Coc-Design:

A) CARGA HORÁRIA DO ESTÁGIO

Carga horária máxima de 30 horas semanais.

B) ÁREA DE ATUAÇÃO DO SUPERVISOR DE ESTÁGIO

O supervisor deve ser profissional formado na área de Design ou área afim.

C) DURAÇÃO DO ESTÁGIO

Tendo a FAU como interveniente, o prazo permitido ao aluno para estágio é de no máximo 02 (dois) anos na mesma empresa em conformidade com a Lei Federal Nº 11.788/2008.

D) APROVAÇÃO DA DOCUMENTAÇÃO

- O Termo de Compromisso e o Plano de Atividades deverão ser baseados no modelo fornecido pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP, elaborado de acordo com a nova lei de estágio - Lei Nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. Estes deverão ser apresentados em papel timbrado da empresa/instituição; na inexistência deste, deverá constar, em ambos, carimbo com o Nº do CNPJ e endereço completo da empresa/instituição.
- Os estágios somente poderão ser iniciados com a anuência da Comissão de Graduação.

7. Outras informações relevantes

7.1. Princípios pedagógicos

A aprendizagem de projeto corresponde à atividade fim da formação do profissional em design, habilitando-o a atuar nas áreas de projetos visuais, de produto e de serviços. Trata-se de um curso com caráter generalista, que valoriza a perspectiva e a formação abrangentes, alinhadas às mais recentes discussões no campo. Busca oferecer um mapeamento consistente do território do design e formar profissionais capazes de compreender o mundo atual e estabelecer relações entre tecnologia e sociedade, contribuindo em seu ofício com uma visão ética e humanística.

O Curso de Design apresenta cerca de 50% de carga horária e 50% das disciplinas relacionadas ao desenvolvimento de projeto em design. Os conteúdos trabalhados a cada semestre são organizados em torno da perspectiva dos usuários e da contextualização do projeto visual, de produto e de serviços em cenários distintos, procurando, sempre que possível abarcar e integrar conhecimentos interdisciplinares por meio da interlocução com disciplinas teóricas e técnicas em sistemática de coordenação horizontal.

O projeto é o eixo central para o qual converge o conhecimento. Por sua vez, essa convergência se concretiza e se consolida pela geração de modelos conceituais, visuais e físicos. Os estúdios, as sessões técnicas de apoio didático, assim como as salas de aula e de informática são espaços propícios para desenvolvimento da atividade de projeto, em que se constroem estes modelos, se exploram possibilidades e são realizadas simulações.

As práticas tanto nos estúdios, quanto nas sessões técnicas mantêm estreita relação com as disciplinas, de forma a alimentar o pensamento projetual, integrando concepção, desenvolvimento, construção e comunicação. São elas a STMEEC, Sessão técnica de Modelos, Ensaios e Experimentações Construtivas (antigo Lame), a STPROED, Seção Técnica de Produção Editorial (antigo LPG) e a STAD, Seção Técnica de Audiovisual (ou intermeios)

Estas práticas contemplam os seguintes aspectos:

- meios e instrumentos para ensinar a projetar e construir modelos e protótipos, incorporados ao desenvolvimento de habilidades e competências ligadas ao fazer empregando-se, para isso, meios manuais, mecânicos e digitais;
- espaço em que se ensina projeto, no qual se estimula a pensar, problematizar, criar, propor, construir, verificar, simular e validar.

A matriz curricular expressa a organização do Curso, do qual participam diferentes unidades da USP (FAU, EP, ECA e FEA) que contribuem para composição de conhecimento interdisciplinar imprescindível à formação do Bacharel em Design. Estes grupos se articulam em torno do ensino, pesquisa e extensão, para uma adequada formação acadêmica.

7.2. Relação com a pós-graduação

A grande maioria dos professores do curso de design atuam em programas de pós-graduação. Muitos deles, ao longo do período a que se refere este relatório, estiveram credenciados como orientadores de mestrado e doutorado junto ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAU USP. Em janeiro de 2017, o novo Programa de Pós-Graduação em Design (Mestrado e Doutorado) da USP foi aprovado pela CAPES. Fazem parte deste programa 17

professores (14 do permanentes e 3 colaboradores) que lecionam também no curso de graduação em design.

7.3. Incentivo à pesquisa, à extensão, e à iniciação ao ensino

A USP proporciona uma série de oportunidades para a iniciação de estudantes à pesquisa, à extensão, e também a atividades de ensino. Além dos editais de bolsas para iniciação científica e tecnológica oferecidas pelo CNPq (PIBIC e PIBITI), as Pró-Reitorias de Graduação e de Cultura e Extensão ofereceram, nos últimos anos bolsas nas modalidades ‘Ensinar com Pesquisa’, ‘Tutoria Científico-Acadêmica’, ‘Ensinar com Cultura e Extensão’, além de bolsas de extensão e de monitoria. Mais recentemente, as ofertas de bolsas para alunos de graduação por parte das diferentes pró-reitorias da USP passaram a ser concentradas no ‘Edital Unificado de Bolsas’.

Outras oportunidades são oferecidas pelos professores do curso, como parte de seus projetos de pesquisa (bolsas de iniciação científica ou de apoio técnico à pesquisa associadas a projetos apoiados pelo Edital Universal do CNPq ou por projetos FAPESP), ou em apoio à solicitação de bolsas de iniciação científica pontuais junto à FAPESP.

7.4. Comissão Coordenadora do Curso (Coc-Design)

Em concordância com a Resolução CoG Nº 5500, de 13 de janeiro de 2009, a Comissão Coordenadora do Curso - Coc-Design é formada por representantes docentes dos 3 departamentos da FAU, docentes representantes das unidades parceiras (ECA, EP e FEA), representantes da Comissão de Graduação, e representantes discentes. Os representantes docentes são indicados por seus departamentos, unidades ou pela Comissão de Graduação, para mandato de três anos, permitidas reconduções. Os representantes discentes são eleitos por seus pares para mandato de um ano, permitida uma recondução. O Coordenador e respectivo suplente são eleitos pela Coc-Design, entre os membros docentes pertencentes à FAU (Unidade responsável pelo oferecimento do curso), para mandato de 2 anos, permitidas até duas reconduções.