

**PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO  
BACHARELADO EM DESIGN**

## **PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO BACHARELADO EM DESIGN**

### **COMISSÃO DE REVISÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO:**

Me. Taís de Souza Alves Coutinho

Me. Gilberto Almeida Júnior

Me. Marco Túlio Ferreira Monteiro

## SUMÁRIO

<b>1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>2. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>3. HISTÓRICO E PERFIL DA INSTITUIÇÃO .....</b>	<b>8</b>
3.1. Objetivos .....	8
3.2. Missão .....	9
3.3. Visão .....	9
3.4. Cursos oferecidos pela UEMG - Unidade Acadêmica de Ubá .....	9
<b>4. O CURSO DE DESIGN .....</b>	<b>11</b>
4.1. Princípios Norteadores.....	12
4.1.1. Características Regionais .....	12
4.1.2. Perfil do Egresso .....	14
4.1.3. Competências e Habilidades.....	16
4.2. Organização Curricular .....	18
4.3. Matriz Curricular.....	20
4.3.1. Disciplinas Optativas de Ênfase .....	22
4.4. Aspectos detalhados do Curso de Design .....	23
4.4.1. Carga Horária e Integralização do Curso .....	23
4.4.2. Local, Modo de Funcionamento e Processo Seletivo .....	24
4.4.3. Regime de Matrícula.....	25
4.4.4. Matrícula em Disciplinas Eletivas e Isoladas .....	25
4.4.5. Registro Acadêmico .....	26
4.5. Estrutura Curricular .....	26
4.5.1. Abordagem sistêmica dos conteúdos.....	26
4.5.2. Relação entre ensino, pesquisa e extensão.....	27
4.6. Sistema de Avaliação da Aprendizagem.....	28
4.6.1. Sistema de Aprovação .....	28
4.6.2. Exigências para Colação de Grau .....	29
4.7. Estágio Supervisionado .....	29
4.8. Atividades Acadêmico-Científico-Culturais .....	30
4.8.1. Relação de atividades acadêmico-científico-culturais.....	30
4.9. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) .....	31
4.10. Coordenação de Curso .....	32
4.11. Colegiado do Curso de Design - Unidade Acadêmica de Ubá .....	32
4.12. Corpo Docente Atual .....	34

4.13. Atividades de Extensão .....	34
4.14. Atividades de Pesquisa .....	35
4.15. Sistema de avaliação do Projeto Pedagógico .....	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
4.16. Infraestrutura do Curso .....	37
4.16.1. Biblioteca .....	38
4.16.2. Laboratório de Informática.....	38
4.16.3. Laboratório de modelagem e prototipagem .....	38
4.16.4. Oficina de marcenaria.....	39

## **ESTRUTURA ADMINISTRATIVA**

REITOR - Dijon Moraes Júnior

VICE-REITOR - José Eustáquio de Brito

PRÓ-REITORA DE ENSINO - Renata Nunes Vasconcelos

PRÓ-REITORA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO - Terezinha Abreu Gontijo

PRÓ-REITORA DE EXTENSÃO - Giselle Hissa Safar

PRÓ-REITOR DE PLANEJAMENTO, GESTÃO E FINANÇAS - Adailton Vieira Pereira

COORDENADORA DE GRADUAÇÃO - Cristiane Carla Costa

DIRETOR DA UNIDADE ACADÊMICA DE UBÁ - Kenedy Antônio de Freitas

COORDENADOR DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN - Marco Túlio Ferreira Monteiro

# 1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Estabelecimento de Ensino: Universidade do Estado de Minas Gerais

Esfera administrativa: Estadual

Curso: Bacharelado em Design

Modalidade: Bacharelado

Habilitação: Bacharelado em Design

Turno de Funcionamento: Noturno

Integralização do curso:

- Mínima: 4 anos

- Máxima: 7 anos

Número de vagas: 30 vagas

Regime de ingresso: Anual, por meio de vestibular, obtenção de novo título, pelo SISU ou transferência.

Início de funcionamento: Primeiro semestre de 2006.

Reconhecimento: Resolução SECTES nº 025 14/10/2015

Município de Implantação do Curso: Ubá, Minas Gerais

Endereço de Funcionamento do Curso: Avenida Olegário Maciel, no 1427

Bairro: Industrial CEP: 36500-000

Fone: (32) 3532-2459

E-mail: secretaria.uba@uemg.br

## **2. INTRODUÇÃO**

O Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Bacharelado em Design da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), Unidade de Ubá, é um instrumento teórico-metodológico que suporta as decisões e desafios do cotidiano, de uma forma refletida, consciente, articulada, sistematizada, orgânica e participativa. Sua concepção mantém sua fundamentação na análise crítica da prática pedagógica em relação às variáveis dos ambientes internos e externos, definindo programas de ação e meios eficientes para o atingimento dos objetivos a que se propõe o trabalho de todos os segmentos da Universidade do Estado de Minas Gerais.

Em um momento em que a instituição passa por transformações, ampliando o número de cursos com a integração de universidades no interior, faz-se pertinente acompanhar essas transformações. Para tanto, é necessário adequar o Projeto Pedagógico do Curso de Design à essa nova realidade, bem como aproximá-lo da realidade e características específicas da região de Ubá, sem deixar de considerar a evolução da profissão e as mudanças no ensino superior no Brasil.

O projeto é resultado de uma discussão entre docentes, discentes e comunidade acadêmica.

### **3. HISTÓRICO E PERFIL DA INSTITUIÇÃO**

A Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) foi criada por decisão da Assembleia Geral Constituinte do Estado e definida através dos artigos 81 e 82 do Ato das Disposições Transitórias da Constituição Mineira de 1989 e, sob a forma de autarquia, tem assegurada sua autonomia didático-científica e administrativa, incluída a gestão financeira e patrimonial. Entre os seus objetivos precípuos, está o tripé ensino, pesquisa e extensão.

Em 22 de junho de 1994, o Governo do Estado de Minas Gerais sancionou a Lei nº. 11.539, que regulamentou a criação e a implantação da UEMG e definiu critérios para a absorção de suas diversas unidades. Em 19 de janeiro do mesmo ano, foi instalado o “Campus Universitário” de Belo Horizonte, a Escola Guignard, a Escola de Música e a Escola de Design foram criadas a partir da extinção da fundação Escola Guignard e Fundação Mineira de Arte Aleijadinho e o Curso de Pedagogia (até então vinculado ao Instituto de Educação de Minas Gerais) e também do antigo Serviço de Orientação e Seleção Profissional (SOSP). No artigo 81 da Constituição Mineira, ficou determinado que a UEMG tivesse sua Reitoria na Capital e que seria integrada por instituições de ensino localizadas em diversas regiões do Estado. Essas instituições constituem a base da Universidade. Suas faculdades oferecem cursos, abrangendo várias áreas do conhecimento: Licenciaturas e Bacharelados em Ciências Humanas, Ciências Exatas e Biológicas, Ciências Sociais, Engenharias, Ciências Agrárias, Processamento de Dados, Artes, Educação e Tecnologia.

#### **3.1. Objetivos**

Sem renunciar ao universalismo das ideias, a Universidade do Estado de Minas Gerais volta-se prioritariamente para o conhecimento e a transformação da realidade mineira. Minas Gerais ocupa posição singular no cenário brasileiro, síntese de problemas, aspirações e potencialidades do país. Assim, a UEMG tem como seus objetivos mais gerais:

- a) trabalhar intensamente na capacitação de professores nas diversas áreas de conhecimento dos cursos que são oferecidos por suas unidades acadêmicas;
- b) orientar a criação de cursos e a definição de linhas de pesquisa em áreas que respondam às vocações regionais;



c) adotar sistemas acadêmicos de seleção e de preparação de alunos que permitam, igualmente, aos segmentos mais carentes da sociedade, o acesso ao ensino superior e o preparo para exercerem papel de relevância no desenvolvimento socioeconômico de suas regiões.

### **3.2. Missão**

A UEMG tem como missão promover o ensino, a pesquisa e a extensão, de modo a contribuir para a formação de cidadãos comprometidos com o desenvolvimento e a integração dos setores da sociedade e das regiões do Estado.

### **3.3. Visão**

A sua visão é ser referência como instituição promotora de ensino, pesquisa e extensão em consonância com políticas, demandas e vocações regionais do Estado.

### **3.4. Cursos oferecidos pela UEMG - Unidade Acadêmica de Ubá**

A Universidade do Estado de Minas Gerais iniciou suas atividades no município de Ubá, no ano de 2006, com a implantação do curso fora de sede de Design de Produto pertencente à Escola de Design da Universidade, situada em Belo Horizonte. Inicialmente o curso de Ubá foi estabelecido como um “espelho” do curso da Escola de Design.

No ano de 2007, a Universidade implantou a Unidade Acadêmica de Ubá com a criação da Escola de Ciências Naturais e Exatas, objetivando abrigar cursos de Licenciatura em Ciências Biológicas, Química, Matemática e Física. O primeiro curso criado pela Escola de Ciências Naturais e Exatas foi o de Licenciatura em Ciências Biológicas em 2007, seguido pelo curso de Licenciatura em Química, no ano de 2008. Atualmente, o termo Escola de Ciências Naturais e Exatas não mais é utilizado, assumindo a designação de Unidade Acadêmica de Ubá.

A partir de 2012 o curso de Design tornou-se independente e desvinculado de sua origem, visto que as características e perfil dos alunos, as demandas e estrutura da região, são diferentes da realidade da Escola de Design.

A Tabela 1 apresenta informações sobre os cursos da Unidade da UEMG em Ubá e a Figura 2 apresenta dados sobre o processo seletivo e ingressantes do curso de Bacharelado em Design de Produto da UEMG - Ubá.

Titulação	Licenciado em Ciências Biológicas	Licenciado em Química	Bacharel em Design de Produto
Modalidade	Presencial	Presencial	Presencial
Número de alunos por Turma	30	30	30
Número de turmas em Andamento	4	4	4
Relação candidatos/vaga do vestibular 2014	4,1	2,2	5,1
Turno de funcionamento	Noturno	Noturno	Noturno
Ato de Autorização	Decreto s/nº de 28 de dezembro de 2007	Decreto s/nº de 28 de dezembro de 2007	Decreto s/nº de 07 de fevereiro de 2006
Reconhecimento do curso	Resolução SECTES nº 19 de 02/02/2016, publicada em 05/02/2016	Resolução SECTES nº 15 de 02/02/2016, publicada em 05/02/2016	Resolução SECTES N° 025 de 14/10/2015, publicada em 24/10/2015.

Tabela 1 - Dados dos cursos oferecidos pela UEMG - Unidade Acadêmica de Ubá

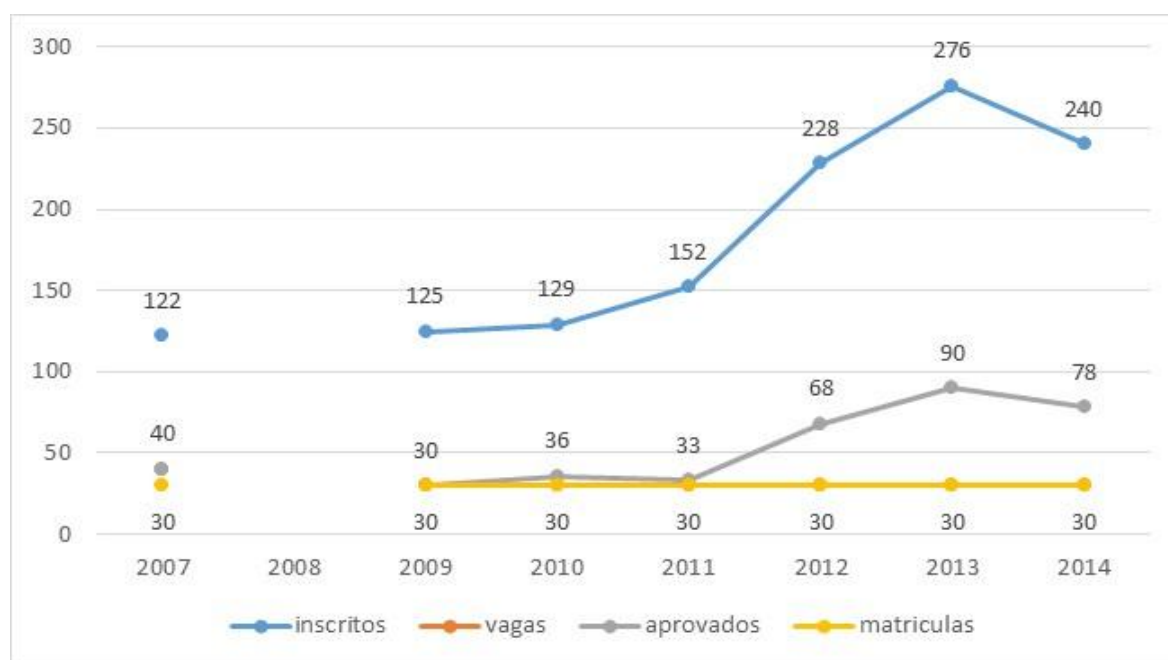


Figura 1 - Histórico do número de inscritos, vagas, aprovados e matriculados no processo seletivo do curso de Design de Produto da UEMG - Ubá, entre os anos de 2007 e 2014

## 4. O CURSO DE DESIGN

O Bacharelado em Design, considera um núcleo de conhecimentos básicos comuns à área do design com conhecimentos específicos relacionados ao design. Isto permite que ênfases, além das existentes, possam ser inseridas para atender a novas demandas do contexto, vocação e expertises do corpo docente e discente, desenvolvidas na Unidade Ubá.

Ubá e região demandam profissionais capacitados a assumirem o compromisso de manter e ampliar o crescimento industrial iniciado nos anos 70, sobretudo no segmento moveleiro e de confecção, em bases tecnológicas, ambientais, culturais e sociais sólidas o bastante para a manutenção da tendência de crescimento evidenciada nos anos 80 e 90, mas que necessita de constantes atualizações para sua adequação ao dinamismo do mercado.

Neste contexto, destaca-se o conceito de Design elaborado pelo *International Council of Societies of Industrial Design*<sup>1</sup> (ICSID):

O Design é uma atividade criativa cuja finalidade é estabelecer as qualidades multifacetadas de objetos, processos, serviços e seus sistemas, compreendendo todo seu ciclo de vida. Portanto, design é o fator central da humanização inovadora de tecnologias e o fator crucial para o intercâmbio econômico e cultural. O design procura identificar e avaliar relações estruturais, organizacionais, funcionais, expressivas e econômicas, visando: i) ampliar a sustentabilidade global e a proteção ambiental (ética global); ii) oferecer benefícios e liberdade para a comunidade humana como um todo, usuários finais individuais e coletivos, protagonistas da indústria e comércio (ética social); iii) apoiar a diversidade cultural, apesar da globalização do mundo (ética cultural); iv) dar aos produtos, serviços e sistemas, formas que expressem (semiologia) e sejam coerentes com (estética) sua própria complexidade. O design diz respeito a produtos, serviços e sistemas concebidos a partir de ferramentas, organizações e lógica introduzidos pela industrialização - não apenas quando produzidos por meio de processos seriados. O adjetivo "industrial" associado ao design deve relacionar-se ao termo indústria, ou no seu sentido de setor produtivo, ou em seu sentido mais antigo de "atividade engenhosa, habilidosa". Assim, o design é uma atividade que envolve um amplo espectro de profissões nas quais produtos, serviços, gráfica, interiores e arquitetura, todos participam. Juntas, essas atividades deveriam ampliar ainda mais, de forma integrada com outras profissões relacionadas, o valor da vida. Dessa forma o termo designer se refere a um indivíduo que pratica uma profissão intelectual, e não simplesmente oferece um negócio ou presta um serviço para as empresas.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> O ICSID é uma organização sem fins lucrativos que protege e promove os interesses da profissão de desenho industrial. Seu principal objetivo é promover o Design Industrial em âmbito internacional, promovendo o reconhecimento, sucesso e crescimento do design industrial.

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://www.icsid.org/about/about/artic,lles31>>. Acesso em: 01 ago. 2012.

## **4.1. Princípios Norteadores**

### **4.1.1. Características Regionais**

No que tange às demandas da região, destacamos que existem empresas de grande relevância, assim como pequenas empresas em setores distintos, sendo eles: indústria de alimentos, madeira/móveis, confecção/têxtil e embalagem, bem como todas as suas subsidiárias, além do setor de serviços e varejo que são significativos na região e, nos quais o design também pode contribuir. Abaixo destacamos algumas empresas que se destacam na região em seus respectivos setores

Móveis (Dentre as mais de 300 empresas de móveis destacam-se):

- Paropas
- Parma móveis
- Itatiaia Móveis
- Sier Móveis
- Bom Pastor

Alimentos:

- Pif Paf Alimentos
- Sucos Tial
- Sucos Good
- Sucos Bela Ischia
- Refrigerantes Abacatinho

Confecção/Têxtil:

- Cia. Industrial
- Mais de 300 confecções de pequeno e médio porte

Embalagem:

- Guarani Embalagens
- Empresa de bens e consumo que demandam embalagens
- Empresas de alimentos que demandam embalagens

O setor moveleiro é a principal atividade econômica da região e, pela grande quantidade de indústrias é considerado um APL (Arranjo Produtivo Local) moveleiro, um dos maiores e mais representativos do Brasil. Devido a sua localização entre as várias rodovias estaduais e federais, a região tornou-se um ponto estratégico para o desenvolvimento da atividade

moveleira no Estado de Minas Gerais. Sendo atualmente o maior Polo Moveleiro do Estado de Minas Gerais, o 3º Polo Industrial da Zona da Mata Mineira e o 3º Polo Moveleiro Nacional. Esse desenvolvimento se deu por conta de uma atitude empresarial visando o fortalecimento do associativismo e na articulação com entidades privadas de classe, órgãos públicos, empresas e governos.

Todo o desenvolvimento regional tem o objetivo de parametrizar a discussão das necessidades de infraestrutura, compatíveis com o atual estágio de desenvolvimento do APL e com o desenvolvimento sustentado a médio e longo prazo. As empresas do Polo vêm trabalhando de maneira a efetivar a comercialização de seus produtos e serviços no mercado.

O Polo Moveleiro possui uma grande importância para as administrações públicas locais, podendo ser medida pela geração direta de receitas pelo setor e pelo desenvolvimento nas cidades causado por suas atividades.

Ubá é o principal município do Polo, concentrando, aproximadamente, 65% das indústrias, além de sediar uma das mais importantes feiras de móveis do país, a Feira de Móveis de Ubá e Região (FEMUR). Destacam-se também os municípios periféricos de Visconde do Rio Branco, Guidoal e Rodeiro que representam juntos aproximadamente 14% das indústrias.

Podemos dimensionar a importância do Polo Moveleiro avaliando o PIB da região. A Tabela 2 mostra este dimensionamento a partir dos valores adicionados por setores econômicos com base no ano de 2012.

<b>Produto Interno Bruto dos Municípios 2012</b>	<b>PIB per capita (reais)</b>	<b>Valor adic. bruto da agropecuária (mil reais)</b>	<b>Valor adic. bruto da indústria (mil reais)</b>	<b>Valor adic. bruto dos serviços (mil reais)</b>	<b>Impostos sobre prod. líq. de subsídios (mil reais)</b>	<b>PIB (mil reais)</b>
<b>Ubá</b>	<b>14.859,10</b>	21.684	439.681	874.312	209.729	<b>1.545.405</b>
<b>Visconde do Rio Branco</b>	<b>17.951,47</b>	17.939	276.840	314.905	85.918	<b>695.601</b>
<b>Rodeiro</b>	<b>20.330,26</b>	3.544	60.955	57.176	22.528	<b>144.203</b>
<b>Rio Pomba</b>	<b>11.048,61</b>	17.198	39.542	118.695	14.868	<b>190.301</b>
<b>Piraúba</b>	<b>8.313,94</b>	13.104	12.014	61.083	3.764	<b>89.965</b>
<b>Guiricema</b>	<b>9.789,75</b>	21.266	13.505	45.665	3.990	<b>84.427</b>
<b>Guidoal</b>	<b>9.666,59</b>	11.058	14.776	37.901	5.516	<b>69.251</b>
		<b>105.793</b>	<b>857.313</b>	<b>1.509.737</b>	<b>346.313</b>	<b>2.819.153</b>

**Tabela 2 - Produto Interno Bruto de Ubá e Região e Estado**  
**Fonte: IBGE, 2012**

De acordo com os dados da Tabela 2, verifica-se que o Produto Interno Bruto (PIB) da região em valores de 2012 é de aproximadamente 2,8 Bi, que representa aproximadamente 0,68%

do PIB do Estado de Minas Gerais. O valor adicionado na indústria compõe 32,11% do PIB da região, do qual a maior parte das indústrias é do setor moveleiro, daí a importância do Polo para a região. O restante do PIB é composto de 4,11% do setor agropecuário, 52,82% do setor de serviços, além de 10,96% de impostos.

#### **4.1.2. Perfil do Egresso**

O Projeto Pedagógico do curso foi elaborado de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso de Design da Resolução Nº 5, de 8 de março de 2004 do Conselho Nacional de Educação:

Art. 3º O curso de graduação em Design deve ensinar, como perfil desejado do formando, capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir 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.

Segundo esta resolução, o perfil desejado desse formando é a capacidade de produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, culturais e tecnológicas de forma contextualizada e observando o ajustamento histórico e os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades. Contudo, vale ressaltar que a definição do perfil profissional de design está associada à resolução de problemas relacionados ao processo de desenvolvimento de soluções adequadas ao homem e ao contexto no qual se encontra.

De acordo com a Portaria nº 205, de 22 de junho de 2012, a prova do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE 2012), no componente específico da área de design, aponta como referência um perfil profissional que contemple:

- I. Capacidade de observar, interpretar, avaliar e propor soluções para responder as necessidades do indivíduo e da sociedade por meio de artefatos (produtos, sistemas e serviços);
- II. Compreensão e elaboração do artefato como elemento de mediação e transformação social;
- III. Atenção às condições e finalidades do projeto de artefatos incluindo etapas de concepção, desenvolvimento, implementação e impactos;
- IV. Domínio para a elaboração de artefato, considerando as características formais, materiais, funcionais e comunicacionais;
- V. Capacidade de atuar em equipes multiprofissionais;
- VI. Capacidade de planejar e analisar sistemas e processos de produção de artefatos;
- VII. Domínio da linguagem da área de conhecimento;

VIII. Domínio dos fundamentos da área de conhecimento para promoção de conexões que permitam ações criativas.

Sendo assim, consideramos todos eles (Parecer CES/CNE 0146/2002, a Resolução Nº 5, o Parecer CNE/CES 195/2003 e a Portaria INEP Nº205) como constituintes do perfil do profissional de design a ser formado.

O bacharel em Design formado pela Universidade do Estado de Minas Gerais possui uma formação baseada no desenvolvimento de competências e habilidades, pautada por princípios da ética democrática, incluindo responsabilidade social e ambiental, dignidade humana, direito à vida, respeito mútuo, diálogo e solidariedade.

Este profissional possui ampla e sólida formação teórica e prática, possibilitando-o solucionar problemas de design com foco nas indústrias moveleira, de confecções e indústria têxtil, setor alimentício e design de serviços. Esta última pode ser definida como uma área do design que auxilia as empresas a compreender a proposta de valor de um serviço, gerando ideias e soluções para um determinado contexto de uso, elaborando simulações ou prototipagem do serviço, representações gráficas das propostas e especificações.

A necessidade de relacionar os aspectos objetivos e subjetivos envolvidos no processo projetual consolida vínculos com outras áreas de conhecimento que estudam e procedem à leitura da realidade na qual e para a qual o profissional vai atuar. Esse trânsito multidisciplinar compõe um repertório global que orienta o aluno na busca de alternativas para a solução dos problemas de menor para maior complexidade ao longo e à medida que o curso evolui.

É de fundamental importância que o curso de Design se posicione de maneira estratégica, no sentido de proporcionar uma formação profissional alinhada às demandas e características específicas da região.

Além de estar alinhada ao perfil regional, é de grande importância que a formação possa ser flexível, para que o aluno desenvolva as habilidades que julgar mais pertinentes ao seu futuro profissional.

Também é fundamental que a Universidade trate em sua formação as novas possibilidades de atuação profissional que surgem com o avanço tecnológico e a mudança cultural.

Assim, diferentes abordagens da atividade de design podem contribuir para ampliar o espectro de atuação profissional, como por exemplo o empreendedorismo, seja na prestação de serviços de design, ou na estruturação de uma empresa de produção e comercialização de bens tangíveis e intangíveis.

#### **4.1.3. Competências e Habilidades**

Segundo a Resolução Nº 5, de 08 de março de 2004, da Câmara de Educação Superior, que aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design, e o Parecer CNE/CES Nº 0195/2003, o curso de Design deve possibilitar a formação profissional que revele competências e habilidades para:

- I. Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;
- II. Capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;
- III. Capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- IV. Visão sistêmica de projeto, manifestando capacidade de conceituá-lo a partir da combinação adequada de diversos componentes materiais e imateriais, processos de fabricação, aspectos econômicos, psicológicos e sociológicos do produto;
- V. Domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;
- VI. Conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, joias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;
- VII. Domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;
- VIII. Visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

De acordo com a Portaria INEP 205 de 22 de junho de 2012, a prova do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE 2012), no componente específico da área de design, avaliará se o estudante desenvolveu, no processo de formação, as seguintes competências:

- I. Lidar com as especificidades das partes sem perder a visão do todo em sua complexidade (visão holística);
- II. Conectar fundamentos conhecidos para produzir conhecimento ou procedimento novo (criatividade);
- III. Implementar novos conhecimentos ou procedimentos (inovação);



- IV. Valorizar a estética como componente do artefato;
- V. Desenvolver percepção visual, espacial e de proporcionalidade;
- VI. Contemplar na ação projetual os aspectos sensoriais humanos;
- VII. Aprimorar raciocínio lógico;
- VIII. Dominar raciocínio geométrico;
- IX. Dominar expressão verbal;
- X. Dominar a expressão visual;
- XI. Ampliar a capacidade de análise e síntese;
- XII. Desenvolver iniciativa empreendedora;
- XIII. Escolher e usar recursos instrumentais;
- XIV. Aplicar conhecimentos sociais e culturais à prática do projeto;
- XV. Aplicar conhecimentos e instrumentos científicos, tecnológicos, ambientais à prática do projeto;
- XVI. Dominar a linguagem técnica do Design;
- XVII. Atuar em atividades interdisciplinares;
- XVIII. Trabalhar em equipe;
- XIX. Compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;
- XX. Contextualizar o design com visão sistêmica em aspectos ambientais, culturais, econômicos, históricos, sociais e tecnológicos;
- XXI. Identificar demandas da Sociedade e propor soluções pelo desenvolvimento de artefatos;
- XXII. Identificar, formular e resolver problemas no âmbito do Design;
- XXIII. Desenvolver visão setorial;
- XXIV. Analisar sistemas, produtos e processos;
- XXV. Especificar materiais e processos de produção/implementação em projetos de artefatos;
- XXVI. Estabelecer conceitos e desenvolver projetos de artefatos, utilizando métodos de Design;
- XXVII. Supervisionar e coordenar projetos de artefatos;
- XXVIII. Avaliar criticamente alternativas de solução para problemas;
- XXIX. Adquirir conhecimentos na área de administração da produção/implementação;
- XXX. Avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos de artefatos;
- XXXI. Considerar os fatores humanos no equacionamento de soluções de problemas;
- XXXII. Comprometimento com a atuação profissional ética e responsável;
- XXXIII. Conhecer e saber identificar métodos adequados para o desenvolvimento de artefatos.

Segundo proposta da Comissão de Especialistas de Ensino em Design (CEEDesgin/SESu/MEC), o designer é um profissional que se ocupa do projeto de sistemas de informações visuais, objetos e/ou sistemas de objetos de uso através de enfoque interdisciplinar. No desenvolvimento de seus projetos o designer considera as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico-cultural, bem como o perfil, potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas onde os sistemas de informação e objetos de uso serão fabricados. Para isso, deve apresentar os seguintes requisitos:

- Capacidade Criativa: deve ser capaz de propor soluções inovadoras pelo domínio e processos de criação;
- Domínio de Linguagem: deve ser capaz de expressar os conceitos e soluções de seus projetos, tanto à mão livre como pelo uso de instrumentos, dominando as técnicas de expressão e reprodução visual através do emprego de diferentes medias;

- Trânsito Interdisciplinar: deve ser capaz de saber dialogar com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- Capacidade de Conceituar o Projeto: deve ter uma visão sistêmica pela combinação adequada de diversos componentes materiais, processos de fabricação, aspectos ergonômicos, psicológicos e sociológicos do projeto;
- Conhecimento de Aspectos de Metodologia de Projeto: deve dominar as etapas de desenvolvimento de projeto, a saber: definição de objetivos, técnica de coleta, tratamento e análise de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação dos resultados;
- Visão Setorial: deve ter conhecimento do setor produtivo de sua especialização (mobiliário, confecção, calçados, joias, cerâmica, gráfico, embalagens, softwares etc.) no que tange ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias empregadas, além das potencialidades de seu desenvolvimento, principalmente no contexto regional;
- Aspecto Gerencial: deve ter noções de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico da fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;
- Aspectos Socioeconômicos: deve ter visão histórica e prospectiva, bem como consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais e éticas de sua atividade.

Este último consegue abranger o Parecer CES/CNE 0146/2002, a Resolução Nº 5, o Parecer CNE/CES 195/2003 e a Portaria INEP 205, como constituintes das competências e habilidades do profissional de design a ser formado.

## **4.2. Organização Curricular**

O foco do curso será o desenvolvimento de uma forte base metodológica e, para tal, os alunos terão contato desde o início do curso com as diversas abordagens metodológicas do design, ferramentas e técnicas de desenvolvimento de projetos para que conheçam o estado da arte e tornem-se capazes de aplicá-las dentro das especificidades de cada projeto executado.

Além de focar também no aprendizado pela aplicação prática dos conceitos e teorias do universo do design, procurando desenvolver a percepção de oportunidades e o potencial e gerar inovação para o mercado.

A organização das disciplinas e conteúdos foram agrupadas segundo três pilares, desenvolvimento da prática de projeto, desenvolvimento de habilidades específicas do design e desenvolvimento de repertório a partir de conteúdos relacionados ao universo do design.

Neste sentido, a organização curricular do curso foi pensada de maneira a proporcionar uma formação sobre o amplo universo do design, tratando nas disciplinas obrigatórias os conteúdos fundamentais, além de um conjunto de disciplinas optativas que possibilite ao aluno exercer sua liberdade de escolha optando por um percurso de formação que perpassa por ênfases nas quais ele queira desenvolver para sua futura atuação profissional.

Dessa forma, a matriz curricular do curso de Design foi concebida levando em consideração o uma divisão dos conteúdos de acordo com o tempo total do curso (8 períodos), além de abordar as potencialidades e vocações regionais de Ubá que, além do significativo polo moveleiro, também conta com uma forte indústria têxtil, alimentícias e de embalagens, comércio (varejo) e serviços.

Durante os dois primeiros períodos (1º e 2º), os alunos terão contato com um grande número de disciplinas teóricas que fundamentarão o conhecimento aprofundado acerca do contexto social dos usuários e ambiente. Além disso, terão contato com as bases metodológicas disponíveis na bibliografia do design para que adquiram um senso crítico e sejam capazes de, posteriormente, realizar uma seleção e aplicação das ferramentas mais adequadas.

Nos dois períodos seguintes (3º e 4º), as disciplinas teóricas, serão abordadas de maneira mais específica de acordo com uma das áreas de interesse da graduação, definidas de acordo com as vocações da região: a) madeira e móveis, b) indústria têxtil, c) alimentos e embalagens e d) comércio e serviços. Nesta etapa, haverá ainda disciplinas projetuais nas quais os alunos praticarão os conhecimentos adquiridos.

O 5º e 6º períodos terão como objetivo a especialização, de acordo com a escolha dos alunos. As disciplinas projetuais são obrigatórias a todos os alunos desde seu início e, neste momento, os alunos deverão cursar disciplinas optativas complementares para aprofundamento no percurso de sua escolha.

Os períodos finais (7º e 8º) serão de sedimentação dos conhecimentos, além de trazer uma abordagem mercadológica mais aprofundada para que os alunos desenvolvam tanto habilidades empreendedoras quanto gerenciais. Haverá um número reduzido de disciplinas teóricas para que os conteúdos previamente estudados sejam revistos na prática e de modo mais maduro, com mais experiência dentro do próprio curso.

### **4.3. Matriz Curricular**

A organização curricular busca proporcionar ao discente os conteúdos necessários à sua preparação, criando uma continuidade e aprofundamento em sua formação em design. A Matriz curricular detalhada com mais informações é apresentada como ANEXO II.

A seguir são apresentados os semestres letivos, as disciplinas obrigatórias e seus créditos em forma de uma matriz simplificada.

**MATRIZ CURRICULAR**
**CRED. HORAS**

Períodos	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	164	2.952
Créditos	20	20	20	20	12	12	8	8		
<b>Disciplinas Obrigatórias</b>	Metodologia de Projeto 2	Metodologia do Design 2	Prática Projetual 1 4	Prática Projetual 2 4	Prática Projetual 3 4	Prática Projetual 4 4	Prática Projetual 5 4	TCC 4	120	2.160
	História da Arte 4	História do Design 4	Oficina de modelo 4	Seleção de materiais aplic. ao Design 4	Seleção de Proc. de Produção aplic. ao Design 4	Teoria do Design 4	Iniciação ao TCC 4	Seminários 4		
	Diversidade e Inclusão 2	Processos Criativos 4	Comunicação e Semiótica 4	Fatores Econômicos 2	Estudos de Mercado 2	Empreend. e Gestão 4				
	Metodologia Científica 2	Comunicação e Semiótica 1 2	Expressão Gráfica 3 4	Comunicação e semiótica 2	Design e Fund. Filos. e Antrop. 2					
	Percepção e Design 2	Expressão Gráfica 2 4	Representação Técnica 2 4	Expressão Gráfica 4 4						
	Expressão Gráfica 1 4	Representação Técnica 1 4	Ergonomia aplicada ao design 4							
	Desenho Geométrico 4									
<b>Disciplinas Optativas</b>									16	288
<b>Disciplinas Eletivas</b>									2	36
<b>Atividades A-C-C</b>									12	216
<b>Estágio Superv.</b>									14	252

### 4.3.1. Disciplinas Optativas de Ênfase

Com o objetivo de estruturar percursos de formação alinhados com as características regionais, foram criadas disciplinas Optativas de Ênfase nas áreas de mobiliário, vestuário, embalagem e serviços.

ÊNFASE	MÓDULO 1	MÓDULO 2
	Introdução, história, definições, conceitos, segmentação, materiais e processos	Aplicação do Design no segmento, ferramentas, processos de concepção e representação
<b>MOBILIÁRIO</b>	<b>Introdução ao Design de Móveis</b> A história, estilos e evolução do mobiliário. Estudo de materiais e processos aplicados ao mobiliário, maquinário, noções de produção industrial e produção artesanal.	<b>Design de Móveis</b> Aplicação prática das ferramentas e metodologias de Design no segmento. Abordagem técnico-criativa do design, produção de desenhos para representação conceitual e abordagem técnico-construtiva, viabilização de produção, e prototipagem.
<b>VESTUÁRIO</b>	<b>Introdução ao Design de Moda</b> A história, estilos e evolução da Moda e suas relações com o comportamento social. Definição dos conceitos de moda, coleção, vestuário, indumentária. Estudo de materiais e processos aplicados à Moda, maquinário, noções de produção, noções de produção industrial e artesanal.	<b>Design de Moda</b> Aplicação prática das ferramentas e metodologias de Design no segmento. Abordagem técnico-criativa do design, produção de desenhos para representação conceitual e abordagem técnico-construtiva, viabilização de produção, e prototipagem.
<b>EMBALAGENS</b>	<b>Introdução ao Design de Embalagem</b> A evolução, os tipos de embalagens e suas aplicações e especificidades para cada segmento. Estudo de materiais e processos aplicados à produção de embalagens, maquinário, noções de produção industrial e artesanal.	<b>Design de Embalagem</b> Aplicação prática das ferramentas e metodologias de Design no segmento. Abordagem técnico-criativa do design, produção de desenhos para representação conceitual e abordagem técnico-construtiva, viabilização de produção, e prototipagem.
<b>SERVIÇOS</b>	<b>Introdução ao Design de Serviços</b> Estudo dos conceitos, modelos de negócios e métodos de gestão de processos aplicadas a serviços. Definição de critérios para mensuração da experiência do usuário.	<b>Design de Serviços</b> Aplicação prática das ferramentas e metodologias de Design no segmento. Abordagem técnico-criativa do design para obtenção, sistematização e apresentação de informações de sistemas complexos através de ferramentas visuais.

Tabela 3 - Disciplinas Optativas de Ênfase

Vale ressaltar que a denominação “Optativa” expressa uma característica de opção feita pelo aluno, em cursá-la ou não, de acordo com sua vocação. No entanto, o grupo das disciplinas optativas de ênfase, devem ser obrigatoriamente ofertadas a cada ano para que se tenha uma frequência e previsibilidade de oferta que permita aos alunos planejarem seu percurso de formação.

No intuito de garantir aos alunos a disponibilidade de cursarem essas disciplinas, a matriz curricular já prevê noites livres a partir do 5º período, momento no qual as optativas de ênfase serão encaixadas no horário de aula, completando a carga horária semanal.

#### **4.4. Aspectos detalhados do Curso de Design**

##### **4.4.1. Carga Horária e Integralização do Curso**

O curso tem duração de 4 (quatro) anos, distribuídos em 8 (oito) períodos, devendo ser cumprido em um prazo mínimo de 8 (oito) e máximo de 14 (quatorze) semestres.

Além do cumprimento das disciplinas obrigatórias, é necessário o cumprimento de outras atividades para a integralização do curso, sendo que, cada conjunto de 18 horas aula corresponde a 01 (um) crédito. As cargas horárias e créditos necessários para integralização e conclusão do curso estão relacionadas na Tabela 4 a seguir;

<b>Atividades</b>	<b>Horas Aula</b>	<b>Horas Relógio</b>	<b>Créditos</b>
Total de disciplinas obrigatórias	2160	1800	120
Total de disciplinas optativas	288	240	16
Disciplina eletiva	36	30	2
Atividades Acadêmico-científico-culturais	216	180	12
Estágio supervisionado	252	210	14
<b>Total</b>	<b>2952</b>	<b>2460</b>	<b>164</b>

**Tabela 4 - Tabela de horas e créditos necessários para Integralização no Curso**

A carga horária do curso é distribuída durante 18 (dezoito) semanas de atividades por semestre letivo, cada semana com 6 (seis) dias letivos perfazendo um total de 100 (cem) dias letivos por semestre e 200 (duzentos) dias letivos por ano, conforme estabelece o art.47 da Lei 9.394, de 20/12/1996.

De acordo com o presente projeto pedagógico, o aluno tem um elenco de disciplinas obrigatórias, eletivas e optativas. Mesmo entre as disciplinas obrigatórias, o aluno tem a liberdade de escolher o momento de cursar determinada disciplina. Nas disciplinas optativas, o aluno pode optar por determinada disciplina dentre as ofertadas, para contabilizar os créditos ou horas da carga total a ser cumprida.

O aluno deverá cumprir a quantidade mínima de horas e créditos conforme a Tabela 4 para integralizar e concluir o curso, podendo cumprir os conteúdos em dias de semana e/ou sábados letivos, a partir do 1º período, sendo que o estágio supervisionado só pode ser feito a partir do 5º período.

A renovação de matrícula é ato obrigatório e deve ser realizada pelo estudante, a cada período letivo regular, nos prazos fixados, com observância das normas, horários e vagas ofertadas.

A escolha das disciplinas deve apresentar coerência com a área de formação profissional de preferência do aluno, representando assim, um aprofundamento de estudos em uma determinada área do design, com o objetivo de criar uma direção de especialização de acordo com seu interesse pessoal.

As disciplinas optativas têm seus conteúdos previamente definidos e divulgados antes do início de cada semestre letivo, através de seus respectivos Programas e Planos de Ensino, e sua oferta será feita em dias de semana ou sábados letivos, a partir da demanda observada.

Já as disciplinas eletivas são escolhidas livremente pelo aluno entre as disciplinas dos demais cursos da UEMG - Unidade Ubá, ou cursá-las em outra instituição, inclusive na modalidade EAD.

As disciplinas obrigatórias e optativas do curso de Design podem ser oferecidas como disciplinas eletivas para estudantes de outros cursos e/ou instituições, sendo que vale lembrar, que a efetivação desta oferta está vinculada a existência de vagas remanescentes, nas disciplinas obrigatórias e optativas do curso, e do cumprimento dos pré-requisitos estabelecidos no presente documento.

O aluno pode cursar disciplinas optativas desde o 1º período letivo e, a partir do 5º período, ele passa a ter disponibilidade na grade semanal, podendo desta forma, utilizar esta disponibilidade para cumprir créditos de atividades complementares e/ou disciplinas optativas, respeitando, no entanto, suas condições de oferta.

#### **4.4.2. Local, Modo de Funcionamento e Processo Seletivo**

O curso funciona durante o período noturno, com entrada anual e oferece 30 (trinta) vagas por ano, gratuitamente e, o candidato poderá optar por concorrer a uma vaga nas duas modalidades, vestibular e SiSU.



O processo seletivo para o Curso de Design realizar-se-á uma vez por ano, e abrange conhecimentos de Ensino Médio. O preenchimento das vagas é realizado por sistema de classificação, considerando-se as normas vigentes da Comissão Permanente de Processo Seletivo (COPEPS).

No caso do SiSU, ele se submeterá às normas, condições e prazos estabelecidos neste sistema.

#### **4.4.3. Regime de Matrícula**

De acordo com o Art. 16º do Regimento Geral da UEMG, a matrícula é feita por disciplina ou conjunto de disciplinas de um determinado período letivo, totalizando dois períodos letivos semestrais por ano.

A estrutura curricular proposta é em sistema de créditos com matrícula por disciplina, com a adoção de pré-requisitos e o estudante é o responsável por renovar matrícula a cada semestre e ela será realizada tendo em vista o conjunto de conteúdos oferecidos naquele determinado período letivo.

O prazo previsto no calendário escolar da Universidade do Estado de Minas Gerais deve ser respeitado, no entanto, a matrícula fora do prazo pode ser aceita, a critério do Colegiado do Curso, mediante requerimento do aluno, contendo justificativa e documentação comprobatória.

As condições e prazos de trancamento de matrícula são regulamentados pelo Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão. Entende-se por trancamento de matrícula a interrupção parcial ou total das atividades escolares, a pedido do aluno.

#### **4.4.4. Matrícula em Disciplinas Eletivas e Isoladas**

Entende-se por eletiva qualquer disciplina oferecida pela Universidade ou por outra instituição que não esteja incluída no currículo do curso em que o aluno está matriculado. Os créditos obtidos pelo aluno neste tipo de disciplina são incorporados a seu histórico escolar.

Estudantes de outros cursos e outras instituições ou pessoas interessadas em adquirir, complementar ou atualizar conhecimentos podem, sem exigência de concurso vestibular, matricular-se em disciplinas dos cursos de graduação, a título de matrícula em disciplina isolada, observada a existência de vagas e as condições pedagógicas.

A matrícula isolada é limitada a duas disciplinas por pessoa, em cada período letivo. A aprovação nestas disciplinas não assegura direito a diploma de graduação. Compete ao Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão regulamentar a concessão e o aproveitamento da matrícula em disciplina isolada.

#### **4.4.5. Registro Acadêmico**

A unidade de Ubá conta com sistema informatizado para o controle do regime acadêmico dos estudantes matriculados nos seus cursos, conectado em rede com o sistema geral da UEMG.

### **4.5. Estrutura Curricular**

O professor, ou grupo de professores, deve ministrar suas disciplinas segundo os Programas de cada uma delas, explicitados no presente Projeto Político-Pedagógico.

Caso haja necessidade de atualizar os Programas, estes deverão ser encaminhados pelo professor, ou grupo de professores, ao Departamento da disciplina, para serem apreciados pela Câmara Departamental e aprovados pelo Colegiado do Curso, no qual será aplicado no início do próximo ano letivo.

Os Planos de Ensino deverão ser elaborados pelo professor ou grupo de professores das disciplinas a serem ministradas, e encaminhados para o Departamento No início do período letivo. Eles deverão conter:

- Identificação da disciplina;
- Objetivo geral;
- Objetivos específicos;
- Conteúdo programático datados;
- Processos metodológicos;
- Critérios de avaliação;
- Distribuição de pontos;
- Bibliografia básica;
- Bibliografia complementar.

#### **4.5.1. Abordagem sistêmica dos conteúdos**

Como o processo do design envolve conhecimentos de outros campos do saber, estes acabam se fragmentando em disciplinas que são oferecidas desconectadas do processo. O fracionamento de conteúdos tem maior impacto na prática projetual, quando o aluno não

consegue estabelecer as ligações entre as disciplinas e a atividade prática. A questão é como promover a interação efetiva entre as diferentes áreas e aspectos que envolvem até mesmo um projeto simples, de baixa “complexidade”. A solução pode ser simples, mas o ambiente é complexo.

Na abordagem projetual integrada e transdisciplinar proposta, os diferentes aspectos envolvidos no problema de design são entendidos a partir da organização do todo. Nessa perspectiva holística ou sistêmica cada aspecto é contextual e só pode ser compreendido dentro daquela situação real.

Assim, conteúdos de outras áreas deverão ser tratados em função do processo de design e do contorno que ele pode assumir em cada situação de projeto. A combinação de possibilidades múltiplas e o trânsito de conhecimentos entre áreas não podem compor estruturas departamentais dentro dos antigos modelos burocráticos. Devem ser organizadas sob a forma de núcleos interdisciplinares “[...] flexíveis o suficiente para incorporar e combinar diferentes áreas do conhecimento, de acordo com as demandas, redirecionar e redimensionar seus objetivos e tarefas, e contribuir para o trânsito do saber” (BONFIM, 1999).

#### **4.5.2. Relação entre ensino, pesquisa e extensão**

A integração entre os conhecimentos e a aplicação está fundamentada em uma prática que não se restringe à aplicação de métodos a problemas de projeto, é um processo que não cessa na atividade projetual. Seus princípios operativos apoiam-se na pesquisa, na reflexão crítica e visão integrada do contexto, no qual o homem está no centro. É uma prática que requer conexões de aspectos que ultrapassem a mera função do produto, sistema ou serviço, ou influências momentâneas do contexto, abrangendo diversas conexões, como aquelas associadas à produção e comunicação, dentre outras.

De acordo com o tripé proposto pela universidade, ensino, pesquisa e extensão, o discente pode aplicar os conhecimentos adquiridos em sala de aula em atividades de pesquisa e extensão.

A pesquisa é fundamentada em projetos aprovados por órgão de fomento, projetos em parceria público/privada, parceria com outras instituições sejam de ensino ou pesquisa, orientada pelos professores do curso. Existem ainda, seguindo os mesmos moldes, projetos de extensão que podem ser induzidos por professores, outras instituições, setor da

administração pública ou iniciativa privada além dos resultados de projetos de pesquisa que podem dar origem também a projetos de extensão na Unidade, como os resultados que são gerados a partir das pesquisas.

A relação teoria e prática permeia todos os níveis da graduação e se fortalece nas disciplinas de projeto, atividades complementares, estágios, atividades de pesquisa e projetos integrados que oportunizam a abordagem de problemas reais e o intercâmbio com os setores produtivos. O curso Design interage com os demais da instituição através da participação dos eventos em comum de pesquisa e extensão.

#### **4.6. Sistema de Avaliação da Aprendizagem**

A avaliação do aprendizado e do desempenho é feita de forma continuada e cumulativa, permitindo o diagnóstico do desenvolvimento do discente nos diferentes momentos do processo pedagógico, no que diz respeito a conhecimentos adquiridos, habilidades e atitudes, possibilitando ao discente refazer trajetórias e recuperar conteúdos não dominados no percurso.

Estas avaliações consistem de provas, testes, apresentação de trabalhos individuais e em grupo, desempenho em atividades curriculares, tais como seminários, pesquisas, relatórios, práticas disciplinadas, implementação de projetos, debates e práticas laboratoriais, previamente previstos no programa das disciplinas.

A distribuição das notas obedecerá ao sistema da Universidade e aos critérios de cada professor, sendo avaliada, ainda pela coordenação e pelo Colegiado do Curso, em tempo de aprovação dos planos de ensino de cada disciplina.

##### **4.6.1. Sistema de Aprovação**

Para obter a aprovação nas disciplinas cursadas no curso de Design o discente deverá atender aos seguintes critérios:

- Frequência igual ou superior a 75% durante o período semestral;
- Média Semestral  $\geq 60$  - APROVADO SEM EXAME FINAL
- Média Semestral de 40 a 59 - EXAME FINAL (2ª Oportunidade)
- Média Semestral  $\leq 39$  REPROVADO (Dependência), sem direito a exame final
- Média Semestral com o Exame Final:  $\geq 60$  - APROVADO

#### **4.6.2. Exigências para Colação de Grau**

A UEMG outorgará o grau de Licenciado em Design ao discente que cumprir todas as exigências do curso, a saber:

- Aprovação em todas as disciplinas da matriz curricular;
- Cumprimento da carga horária das disciplinas optativas e eletivas previstas no curso;
- Cumprimento da carga horária de estágio prevista no curso;
- Cumprimento da carga horária das atividades complementares prevista no curso;
- Aprovação no seu Trabalho de Conclusão de Curso mediante defesa pública;
- Realização do ENADE.

#### **4.7. Estágio Supervisionado**

Estágio supervisionado é uma atividade acadêmica obrigatória de aprendizagem social, profissional e cultural, proporcionadas aos estudantes pela participação em situações reais da vida e trabalho de seu meio, sendo realizado junto a instituições públicas ou privadas.

O estágio poderá ainda, ser realizado na própria instituição, em laboratórios que reúnam as diversas atividades correspondentes às diferentes técnicas de produções artísticas, industriais e de comunicação visual. Os alunos que se propuserem realizar o estágio na própria instituição deverão ser vinculados à projetos de pesquisa, extensão ou assinarem um termo de participação voluntária com os professores responsáveis pelo projeto no qual o aluno participará.

Destaca-se ainda que o Estágio Supervisionado é componente direcionado à consolidação dos desempenhos profissionais desejados inerentes ao perfil do formado.

Para o adequado cumprimento do estágio supervisionado deve-se observar:

- Aluno regularmente matriculado e frequente, a partir do 5º período, podendo cumpri-lo até o último período do curso, sem determinação de carga horária por período;
- Desenvolvimento de atividades compatíveis com o curso do aluno;
- Supervisor da empresa/instituição e professor orientador da escola com formação na mesma área do curso do aluno;
- Instalações adequadas para a realização do estágio;
- Contratos preenchidos e assinados;
- Relatórios e avaliações pertinentes.

Os alunos do curso de Design devem cumprir 252 horas de estágio supervisionado que se validará através de:

- Termo de Compromisso de Estágio Supervisionado (3 vias)
- Plano de Atividades de Estágio Supervisionado (3 vias)
- Relatório Parcial de Estágio Supervisionado (2 vias a cada 6 meses)
- Relatório Final de Estágio Supervisionado (2 vias no término do estágio)

As atividades desenvolvidas deverão ser encaminhadas à Coordenação do Curso de Design com os respectivos relatórios e avaliação de desempenho. Sendo que devem ser anexadas ao Relatório Final, imagens referentes às atividades desenvolvidas no estágio.

#### **4.8. Atividades Acadêmico-Científico-Culturais**

As atividades deverão, ainda, estimular a prática de estudos independentes, visando o progressivo desenvolvimento profissional e intelectual do estudante, além de encorajar a aquisição de conhecimentos, habilidades e competências adquiridas fora do ambiente escolar, inclusive as que se referem às experiências profissionalizantes julgadas relevantes para a sua área de formação. Por fim, elas devem fortalecer a articulação da teoria com a prática, favorecendo a pesquisa individual e coletiva e a participação em atividades de extensão.

Desde o início do curso, os alunos são estimulados a participarem de diversas atividades de extensão, de pesquisa e de atividades culturais. A Universidade do Estado de Minas Gerais oferece, ao longo do curso, diversas atividades como a Semana Acadêmica da Unidade Ubá, o Seminário do Núcleo de Educação Socioambiental, que são realizados anualmente na Unidade Ubá, e o Seminário de Pesquisa e Extensão da Universidade e a Semana UEMG, que são eventos que acontecem anualmente envolvendo todas as unidades que fazem parte da UEMG.

##### **4.8.1. Relação de atividades acadêmico-científico-culturais**

As práticas e estudos transversais e independentes preconizados pelas novas orientações de ensino no País têm sido um processo espontâneo de complementaridade curricular desenvolvido pelas habilitações do curso de Design.

As possibilidades de desenvolver o conhecimento prático-instrumental intrínseco à atividade, os estudos paralelos e colaterais têm provocado e orientado vocações para setores específicos e encaminhando especializações, integradas ao panorama econômico e produtivo do País.

Além disso, o curso faz parcerias com órgãos da cidade e região como o Sebrae, Associação Comercial e Industrial de Ubá (ACIU Ubá), Sindicato Intermunicipal das Indústrias de Marcenaria (INTERSIND), Agência de Desenvolvimento de Ubá e região (ADUBAR), entidades de classes e Organizações Não Governamentais, na organização conjunta de eventos relativos ao design.

Os alunos devem cumprir o mínimo de horas de atividades complementares exigido na Tabela 4 para a integralização e conclusão do curso, sendo que estas horas serão computadas segundo as orientações do ANEXO IV - Tabela de Atividades acadêmico-científico-culturais aprovado pelo Colegiado do Curso de Design da Unidade Ubá, que visa a complementação da formação profissional para o exercício de uma cidadania responsável.

Observações:

- As atividades serão válidas, se comprovada sua realização.
- Os casos omissos deste documento serão motivos de avaliação pelo Colegiado do curso de Design da Unidade de Ubá.
- As quantidades de horas a serem validadas e limites por semestre podem ser alterados a qualquer momento, sem comunicação prévia aos alunos.
- Comprovações e avaliações de Atividade Complementar serão aceitas se entregues ao professor responsável pelas Atividades Complementares até o último dia letivo do semestre no qual o aluno desenvolveu a atividade.

Ao cumprir uma Atividade Complementar dentre as previstas no Quadro de Atividades Acadêmico-científico-culturais, o aluno deve encaminhar-se à Coordenação de Estágio e Atividades Complementares da Unidade Ubá e apresentar a comprovação de sua participação. A carga horária correspondente deverá ser lançada pela secretaria da Unidade na ficha do aluno. O estudante tem autonomia para definir a forma de cumprimento dessas atividades ao longo do curso, desde que não ultrapasse o limite validável por semestre e de todo o curso.

#### **4.9. Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)**

O trabalho de conclusão de curso tem por objetivo avaliar a capacidade do aluno em desenvolver um trabalho em nível profissional para garantir que ele esteja preparado para o mercado ou academia. Os trabalhos de conclusão de curso de Design, deverão seguir as normas constantes no Manual de TCC, documento aprovado pelo colegiado do Curso.

A exigência do trabalho de conclusão de curso como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Design tem o objetivo de estimular o espírito investigativo e criativo, perfil básico para o designer, bem como o desejo de dar continuidade à formação em outros níveis.

Os alunos deverão desenvolver o TCC individualmente, sob a orientação de um professor do curso, podendo o trabalho ser de caráter acadêmico (monografia) ou prático (projetual).

Fica prevista para o último semestre do curso de bacharelado em Design a defesa (escrita e oral) do seu trabalho, perante uma banca, a avaliação do trabalho seguirá as normas previstas no Manual de TCC e o aluno será considerado aprovado quando obtiver nota superior a 70% (setenta por cento) dos pontos.

#### **4.10. Coordenação de Curso**

A coordenação pedagógica do curso está a cargo do respectivo Coordenador de Curso, que será docente com formação em nível de mestrado ou doutorado, ou em casos excepcionais, especialista lato sensu.

O Coordenador de Curso será eleito mediante votação pelo corpo docente e conforme o Art. 58 do Estatuto da UEMG, a ele compete:

- Presidir o Colegiado de Curso;
- Fazer cumprir o estatuto e regimento geral da universidade;
- Fazer cumprir as deliberações do Colegiado de Curso; e
- Atender às demandas da administração superior no que diz respeito ao respectivo curso

#### **4.11. Colegiado do Curso de Design - Unidade Acadêmica de Ubá**

A coordenação didática dos cursos da UEMG - Ubá congrega o Colegiado do curso de Design. O colegiado reunir-se-á para discutir pautas peculiares do curso entre seus membros, visando à deliberação e normatização do pleito.

O Colegiado do curso de Design, sediado na Unidade Acadêmica de Ubá, é composto por representantes professores do curso e representantes dos discentes do respectivo curso, esses representantes são escolhidos mediante o referido Estatuto e o Regimento Geral da UEMG.

A presidência do colegiado é regida pelo coordenador, aliado ao subcoordenador, ambos eleitos pelos membros do órgão. Compete ao Colegiado de Curso, conforme o Estatuto da



Universidade aprovado pelo DECRETO N° 36.898, de 24 de maio de 1995, as seguintes atribuições:

- Orientar, coordenar e supervisionar as atividades dos cursos;
- Elaborar currículo dos cursos, com indicação dos pré-requisitos e dos créditos que o compõem, para aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão;
- Fixar diretrizes dos programas das disciplinas e recomendar modificações aos departamentos;
- Elaborar a programação das atividades letivas, para apreciação dos departamentos envolvidos;
- Avaliar periodicamente a qualidade e a eficácia do curso e o aproveitamento dos alunos;
- Recomendar ao departamento a designação ou substituição de docentes;
- Decidir as questões referentes à matrícula, dispensa de disciplina, transferência, obtenção de novo título, assim como as representações e os recursos sobre a matéria didática;
- Representar ao órgão competente no caso de infração disciplinar.

## 4.12. Corpo Docente Atual

PROFESSOR	TITULAÇÃO	ÁREA	LINHAS DE PESQUISA
BRUNO CARLOS AVES PINHEIRO	DOUTOR	FÍSICA	MATERIAIS E PROCESSOS
CARLOS AUGUSTO VEGGI DE SOUZA	MESTRE	DESIGN	DESIGN, SISTEMAS DE INFORMAÇÃO GERENCIAIS E MARKETING
CATARINA COSTA DE SOUZA	MESTRE	DESIGN	DESIGN DE INTERIORES E MOBILIÁRIO E SUSTENTABILIDADE
ELIZA BAPTISTA	MESTRE	DESIGN	DESIGN, INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE
GILBERTO ALMEIDA JR.	MESTRE	DESIGN	DESIGN, INOVAÇÃO E SUSTENTABILIDADE
JOSÉ TARCÍSIO POLISSENI	MESTRE	ADMINISTRAÇÃO	ADMINISTRAÇÃO, CUSTOS E EMPREENDEDORISMO
LAÉRCIO CARLOS DOS SANTOS MAUS	MESTRE	DESIGN	DESIGN GRÁFICO, FOTOGRAFIA, HISTÓRIA DA ARTE E DO DESIGN
LEILILENE ANTUNES	MESTRE	EDUCAÇÃO	EDUCAÇÃO, DESIGN E SUSTENTABILIDADE
MARCO TÚLIO FERREIRA MONTEIRO	MESTRE	DESIGN	DESIGN, INOVAÇÃO E TECNOLOGIA
MARIANA PATRÍCIO BATALHA	ESPECIALISTA	DESIGN	DESIGN, METODOLOGIA E PROCESSOS DE CRIAÇÃO
NILZA DA SILVA MORAIS	ESPECIALISTA	HISTÓRIA DA ARTE	CIÊNCIA E MEIO AMBIENTE, EDUCAÇÃO PATRIMONIAL
RODRIGO MENDES	MESTRE	DESIGN	ACESSIBILIDADE E DESENHO UNIVERSAL
SANDRO FERREIRA DE SOUZA	MESTRE	ARQUITETURA	ACESSIBILIDADE, DESENHO UNIVERSAL, REPRESENTAÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO
TAÍS DE SOUZA ALVES COUTINHO	MESTRE	COMUNICAÇÃO	SEMIÓTICA APLICADA, CIÊNCIA E MEIOS SEMIÓTICOS EM DIÁLOGO

Tabela 5 - Corpo docente da Unidade Ubá

## 4.13. Atividades de Extensão

Etimologicamente extensão origina-se do latim *extensione* que significa estender, ampliar, aumentar. No âmbito universitário é a realização de projetos direcionados à comunidade, com destaque para aspectos culturais e sociais.

As atividades de extensão caracterizam-se por suas múltiplas finalidades, atuando de forma a consolidar a integração do conteúdo disciplinar, expandindo os conhecimentos tratados para

além da fronteira universitária e proporcionando ao graduando a vivência ativa e comprometida com o caráter social das ações inclusivas.

O curso de Design propõe-se a desenvolver diversas atividades extensionistas, com o objetivo de aproximar a Universidade da comunidade de Ubá e região, buscando proporcionar o melhor desenvolvimento da sociedade a sua volta, através divulgação de conhecimentos produzidos e acumulados pelos alunos e professores ao longo do curso.

Segundo o Art. 55 do Regimento Geral da UEMG, os projetos de extensão a cargo da Universidade, bem como seus planos de aplicação e suas prestações de contas, devem ser aprovados pelo Conselho Departamental. Serão submetidos à aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão os projetos sob responsabilidade de órgãos suplementares ou de mais de uma Unidade.

Segundo o Art. 57 do Regimento Geral da UEMG, o orçamento da Universidade consignará verbas para a extensão. As atividades extensionistas realizada sob formas de cursos, consultoria e assistência técnica terão suas despesas remuneradas pelas pessoas ou instituições beneficiadas.

#### **4.14. Atividades de Pesquisa**

O caráter dinâmico e multifacetado do design requer um permanente intercâmbio com outras áreas do conhecimento, enquanto amplia suas possibilidades de pesquisa e produção de novos conhecimentos. Isto traz, por consequência, a necessidade de complementaridade e reciclagem constantes, difíceis de serem supridas no restrito espaço da sala de aula.

Com objetivo de minimizar algumas possíveis falhas encontradas na realidade do mercado de trabalho em design, faz-se necessário apoiar as iniciativas voltadas para estudos de áreas temáticas que venham complementar a formação acadêmica, estimular o desenvolvimento de vocações e suprir demandas externas associadas ao interesse dos alunos, está sendo implementado o Centro de Estudos e Prática em Design.

Como objetivos específicos destacamos:

- Aplicar a expertise do corpo docente experiente na elaboração de propostas de projetos de pesquisa;
- Obter e implantar a infraestrutura necessária para o funcionamento do Centro;

- Envolver o corpo discente nos projetos de pesquisa para o seu desenvolvimento acadêmico e crescimento profissional;
- Proporcionar ao aluno convivência acadêmica que estimule o convívio social, ambiental e ecológico, contribuindo para ações de caráter de sustentabilidade em toda sua amplitude.

Os professores e alunos são estimulados a participarem de editais de pesquisa internos da Universidade, como PIBIC/UEMG/FAPEMIG, PIBIC/UEMG/CNPq e PIBIC/UEMG/ESTADUAL, assim como outros externos.

A prática da pesquisa através da iniciação científica permite ao aluno beneficiário do programa, o desenvolvimento de metodologia científica em toda a sua amplitude e contexto de aplicabilidade, sob a orientação de um professor responsável.

Ao final da pesquisa os alunos são incentivados a apresentarem seus resultados e experiências no Seminário da Universidade do Estado de Minas Gerais, assim como em congressos relacionados com o tema de sua pesquisa e com o design.

Esta iniciativa tem contribuído, efetivamente, para a implantação e cultura de Pesquisa e Desenvolvimento da região.

Destacamos ainda que poderão ser elaborados projetos que possam ser financiados por empresas da região através de contrapartidas e/ou parcerias, assim como por vários órgãos de financiamento estaduais e federais.

Tais financiadores poderão contribuir com bolsas de pesquisas; material permanente; material de consumo; passagens; diárias; organização de palestras, treinamento e workshops; serviços de terceiros; aquisição e manutenção de equipamentos; participação em eventos e congressos científicos; publicação em periódicos; publicação em livros técnicos e científicos; aquisição de softwares; aquisição de material bibliográfico; entre outros.

#### **4.15. Sistema de avaliação do Projeto Pedagógico**

A avaliação do Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Design da UEMG Unidade Ubá deverá ser realizada de forma permanente pelo colegiado de curso, cabendo a este garantir o crescimento e a qualificação do processo de formação do aluno, através de encontros permanentes para discussão e trabalho que envolva a dinâmica do curso.

A avaliação do curso deverá inserir-se também no processo de avaliação institucional da Unidade, tanto no que diz respeito à auto avaliação da Instituição como na avaliação do Curso. Os resultados da avaliação, sejam eles parciais ou completos, deverão ser registrados e publicados na forma de relatório a toda a comunidade acadêmica.

Nesse contexto, a avaliação do projeto pedagógico oferecerá subsídios para a tomada de decisões sobre ajustes e correções de fragilidades identificadas no decorrer do curso. Esta avaliação deverá, portanto, cumprir diversas funções:

- a) Pedagógica: para verificar o cumprimento dos objetivos e das habilidades e competências do curso;
- b) Diagnóstica: para identificar os progressos e as dificuldades dos professores e dos alunos durante o desenvolvimento do curso;
- c) Controle: para introduzir, em tempo hábil, os ajustes e as correções necessárias à melhoria do curso.

#### **4.16. Infraestrutura do Curso**

O prédio onde funciona atualmente a Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) – Unidade de Ubá possui dois pavimentos e um mezanino, além de um estacionamento e um espaço externo para construção de uma área de convivência. O prédio possui:

- 12 salas de aula (em média as salas possuem 40 m<sup>2</sup>);
- Laboratório de desenho técnico de uso exclusivo do curso de Design contendo pranchetas de desenho e régua paralelas;
- 02 laboratórios de informática para 30 alunos contendo 30 computadores com softwares para fins educacionais instalados sob demanda;
- Sala de Direção, coordenação e professores;
- Sala de atendimento do Núcleo de Atendimento Psicológico e Pedagógico (NAPPs)
- Secretaria acadêmica;
- Cantina;
- Biblioteca (187 m<sup>2</sup>);
- Gabinetes para coordenação de pesquisa e extensão;
- Sala de TI;
- Sala PIBID;
- 02 Gabinetes para orientação de alunos;
- Laboratório de modelagem e prototipagem contendo bancadas e equipamentos.

#### **4.16.1. Biblioteca**

A Biblioteca da UEMG - Ubá é entendida como sendo um espaço fundamental para o desenvolvimento das atividades de ensino, pesquisa e extensão. Tal local é considerado de relevante importância para o cumprimento do projeto pedagógico com excelência. O espaço físico da biblioteca compreende a 187 m<sup>2</sup>, distribuídos entre o acervo, setor de empréstimos e catalogação, áreas de leitura e pesquisa e o guarda-volumes. O setor para leitura e pesquisa é mobiliado com mesas, cadeiras e ainda possui quatro computadores para consultas aos periódicos.

O atendimento aos usuários funciona nos horários de 14h30 min as 22h00min de segunda a sexta, sob a supervisão de uma bibliotecária. O acervo detém, atualmente, 856 títulos e 2335 exemplares que contemplam diversas áreas do conhecimento. A biblioteca não possui assinaturas correntes de periódicos. O acesso ao acervo é informatizado e a consulta ao material pode ser realizada in loco ou por meio de empréstimo semanal. A bibliotecária possui dois computadores, de uso exclusivo, para controle dos empréstimos e catalogação.

#### **4.16.2. Laboratório de Informática**

A UEMG - Ubá possui dois laboratórios de informática para realização das aulas práticas das disciplinas de informática. Estes laboratórios também são utilizado pelos alunos para a realização de pesquisas e trabalhos acadêmicos. Todos os 30 computadores possuem acesso à internet banda larga, funcionando de segunda a sexta, das 13h00min às 22h10min, esse laboratório é compartilhado com os demais cursos da unidade. Os softwares são instalados utilizando versões para fins educacionais sob demanda das disciplinas.

#### **4.16.3. Laboratório de modelagem e prototipagem**

A sala é disponibilizada no prédio da UEMG Ubá e nela os alunos têm aulas práticas de modelagem tridimensional, de calçados e de vestuário.

Na sala existem bancadas, ferramentas e equipamentos para a execução de trabalhos mecanizados e manuais, como computadores, impressora 3D, escâner 3D, tesouras, formas de calçados, régua para modelagem de roupas, manequim, máquina overlock, além de material de consumo como papel, fita crepe, dentre outros.

#### **4.16.4. Oficina de marcenaria**

A oficina de marcenaria do curso Design funciona em um galpão pertencente ao Centro Vocacional Tecnológico (CVT). Trata-se de uma parceria entre a UEMG e a secretaria de Ciência e Tecnologia do Estado, em que as máquinas foram doadas para o curso de Design de Ubá. Neste local, os alunos têm aulas práticas de Materiais e processos de produção, bem como podem elaborar protótipos para as atividades de Prática Projetual.

## ANEXO I

### INSTRUMENTOS NORMATIVOS

- Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996 - Assunto: A nova lei das diretrizes e bases da educação nacional.
- Regimento Geral da UEMG - Assunto: Regimento geral que tem por objetivo disciplinar as atividades comuns da Universidade do Estado de Minas Gerais, conforme o disposto em seu Estatuto.
- Resolução CNE/CES N° 5, de 8 de março de 2004 - Assunto: Diretrizes curriculares nacionais do curso de graduação em design.
- Resolução CEE de Minas Gerais N° 459, de 10 de dezembro de 2013 - Assunto: Altera e consolida normas relativas à educação superior do Sistema Estadual de Educação de Minas Gerais.
- Resolução MEC N° 2, de 18 de junho de 2007 - Assunto: Dispõe sobre carga horária mínima e procedimentos relativos à integralização e duração dos cursos de graduação, bacharelados, na modalidade presencial;
- Resolução N° 2, de 15 de junho de 2012 - Assunto: estabelece as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Ambiental;
- Resolução nº 1, de 30 de maio de 2012 - Assunto: estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos;
- Resolução CNE/CP nº 1/04 - Assunto: estabelece diretrizes para educação das relações étnico-raciais.



## ANEXO II

### MATRIZ CURRICULAR DETALHADA

<b>1º PERÍODO</b>					
<b>Pré-Requisito</b>	<b>Disciplinas</b>	<b>Tipo</b>	<b>h/a</b>	<b>h/rel</b>	<b>Créditos</b>
	Metodologia Aplicada ao Design 1	Ob. Teórica	36	30	2
	Expressão gráfica 1	Ob. Prática	72	60	4
	Desenho Geométrico	Ob. Prática	72	60	4
	História da Arte	Ob. Teórica	72	60	4
	Percepção e Design	Ob. Teórica	36	30	2
	Metodologia Científica	Ob. Teórica	36	30	2
	Diversidade e Inclusão	Ob. Teórica	36	30	2
	<b>Total</b>		<b>360</b>	<b>300</b>	<b>20</b>

<b>2º PERÍODO</b>					
<b>Pré-Requisito</b>	<b>Disciplinas</b>	<b>Tipo</b>	<b>h/a</b>	<b>h/rel</b>	<b>Créditos</b>
Metodologia Aplicada ao Design 1	Metodologia Aplicada ao Design 2	Ob. Teórica	36	30	2
Expressão Gráfica 1	Expressão gráfica 2	Ob. Prática	72	60	4
Desenho Geométrico	Representação Técnica 1	Ob. Prática	72	60	4
História da Arte	História do Design	Ob. Teórica	72	60	4
	Comunicação e Semiótica 1	Ob. Teórica	36	30	2
	Processos Criativos	Ob. Prática	72	60	4
	<b>Total</b>		<b>360</b>	<b>300</b>	<b>20</b>

<b>3º PERÍODO</b>					
<b>Pré-Requisito</b>	<b>Disciplinas</b>	<b>Tipo</b>	<b>h/a</b>	<b>h/rel</b>	<b>Créditos</b>
Metodologia Aplicada ao Design a	Prática Projetual 1	Ob. Prática	72	60	4
Expressão Gráfica 2	Expressão gráfica 3	Ob. Prática	72	60	4
Representação Técnica 1	Representação Técnica 2	Ob. Prática	72	60	4
	Oficina de modelo	Ob. Prática	72	60	4
Comunicação e Semiótica 1	Comunicação e semiótica 2	Ob. Teórica	72	60	4
	<b>Total</b>		<b>360</b>	<b>300</b>	<b>20</b>

<b>4º PERÍODO</b>					
<b>Pré-Requisito</b>	<b>Disciplinas</b>	<b>Tipo</b>	<b>h/a</b>	<b>h/rel</b>	<b>Créditos</b>
Prática Projetual 1	Prática Projetual 2	Ob. Prática	72	60	4
Expressão gráfica 3	Expressão gráfica 4	Ob. Prática	72	60	4
	Fatores econômicos	Ob. Teórica	36	30	2
	Seleção de materiais aplicados ao design	Ob. Teórica	72	60	4
Comunicação e Semiótica 2	Comunicação e semiótica aplicada ao design	Ob. Teórica	36	30	2
	Ergonomia aplicada ao design	Ob. Teórica	72	60	4
	<b>Total</b>		<b>360</b>	<b>300</b>	<b>20</b>

<b>5º PERÍODO</b>					
<b>Pré-Requisito</b>	<b>Disciplinas</b>	<b>Tipo</b>	<b>h/a</b>	<b>h/rel</b>	<b>Créditos</b>
Prática Projetual 2	Prática Projetual 3	Ob. Prática	72	60	4
	Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos	Ob. Teórica	36	30	2
	Estudos de Mercado	Ob. Teórica	36	30	2
	Seleção de processos de produção aplicados a design	Ob. Teórica	72	60	4
	<b>Total</b>		<b>216</b>	<b>180</b>	<b>12</b>

<b>6º PERÍODO</b>					
<b>Pré-Requisito</b>	<b>Disciplinas</b>	<b>Tipo</b>	<b>h/a</b>	<b>h/rel</b>	<b>Créditos</b>
Prática Projetual 3	Prática Projetual 4	Ob. Prática	72	60	4
	Teoria do Design	Ob. Teórica	72	60	4
	Empreendedorismo e Gestão	Ob. Teórica	72	60	4
	<b>Total</b>		<b>216</b>	<b>180</b>	<b>12</b>

<b>7º PERÍODO</b>					
<b>Pré-Requisito</b>	<b>Disciplinas</b>	<b>Tipo</b>	<b>h/a</b>	<b>h/rel</b>	<b>Créditos</b>
Prática Projetual 4	Prática Projetual 5	Ob. Prática	72	60	4
	Iniciação ao TCC	Ob. Prática	72	60	4
	<b>Total</b>		<b>144</b>	<b>120</b>	<b>8</b>

<b>8º PERÍODO</b>					
<b>Pré-Requisito</b>	<b>Disciplinas</b>	<b>Tipo</b>	<b>h/a</b>	<b>h/rel</b>	<b>Créditos</b>
Prática Projetual 5	TCC	Ob. Prática	72	60	4
	Seminários	Ob. Teórica	72	60	4
	<b>Total</b>		<b>144</b>	<b>120</b>	<b>8</b>

## ANEXO III EMENTÁRIO

### 1º PERÍODO

<b>Disciplina</b>	<b>Metodologia Aplicada ao Design 1</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>36 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Planejamento, desenvolvimento e gestão das diferentes etapas de um projeto. Aplicação do processo básico metodológico na análise e avaliação dos diferentes problemas, propondo alternativas demandadas pela cultura local, nacional e globalizada.
<b>Bibliografia Básica</b>	BAXTER, M. Projeto de Produtos. São Paulo: Edgard Blucher, 2000. BONSIEPE, G. Teoria y Práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gilli, 1978. LITTMAN, Jonathan, KELLEY, Tom Arte da Inovação, A. São Paulo: Futura, 2001.
<b>Bibliografia Complementar</b>	BRANCO, J. Design e estratégias empresariais. Revista Tecnometal, nº142, (Set/Out de 2002), edição da Associação dos Industriais Metalúrgicos, Metalomecânicos e Afins de Portugal. Branco, J. O Design Management em Português. Comunicarte 1, DeCA, 2001. LAKATOS, Eva Maria & Marconi, Marina de Andrade. Metodologia científica. São Paulo: Atlas, 1989.

<b>Disciplina</b>	<b>Expressão Gráfica 1</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Desenvolvimento de linguagens, métodos, técnicas, processos, meios e sistemas normativos tradicionais para captação, registro, utilização de imagens e criação.
<b>Bibliografia Básica</b>	CHING, Francis D.K., JUROZEK, Steven P. Representação Gráfica para Desenho e Projeto. Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, S.A., 2001. MONTENEGRO, A. Gildo. A Perspectiva dos Profissionais. São Paulo: Ed. Edygar Blucher LTDA, 1983. PARRAMÓN, José M. A Perspectiva na Arte. Lisboa: Editorial Presença, 1998.
<b>Bibliografia Complementar</b>	ARNHEM, Rudolf. Visual Thinking. Los Angeles: Ed. University of California, 1997. HALLWELL, Phillip. À Mão Livre. Volume 1. São Paulo: Editora Cultura, 1995. NICOLAIDES, Kimom. The Natural Way to Draw. Boston: Ed. Houghton Mifflin Company, 1969.

<b>Disciplina</b>	<b>Desenho Geométrico</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Desenvolvimento do raciocínio geométrico e da capacidade de representação de formas através do uso de instrumentos básicos de desenho como o compasso e o esquadro.
<b>Bibliografia Básica</b>	DEHMLOV, M; KIEL, E. Desenho Mecânico. Volume 1. São Paulo, E.P.U. – EDUSP, 1974. FRENCH, Thomas E. Desenho técnico e tecnologia gráfica. 8.ed. – São Paulo: Globo, 2005. MANFÉ, G.; POZZA, R.; SCARATO, G. Desenho técnico mecânico. Volume 1. São Paulo: Hemus, 2004.
<b>Bibliografia Complementar</b>	CARVALHO, Benjamin de A. Desenho Geométrico. 3. Ed. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1967. STAMATO, José; OLIVEIRA, J.C.; GUIMARÃES, J.C. Desenho 3. Introdução ao desenho técnico. Rio de Janeiro: FENAME, 1972. FRENCH, Thomas E. Desenho Técnico. 10. ed. Porto Alegre: Globo, 1968

<b>Disciplina</b>	<b>História da Arte</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Compreensão, sob a perspectiva cronológica, dos aspectos que abrangem a História da Arte em geral, da pré-história ao final do século XVIII.
<b>Bibliografia Básica</b>	JANSON, H. W. História geral da arte: o mundo antigo e a idade média. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2001. JANSON, H. W. História geral da arte: renascimento e barroco. São Paulo: Martins Fontes, 2001. GOMBRICH, E. H. A história da arte. 16. ed. Rio de Janeiro: Ltc, 1999.
<b>Bibliografia Complementar</b>	WOLFFLIN, H. Conceitos fundamentais da história da arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente. São Paulo, Martins Fontes, 2000. FARTHING, Stephen. Tudo sobre arte: os movimentos e as obras mais importantes de todos os tempos. Rio de Janeiro: Sextante, 2010. 576 p.

<b>Disciplina</b>	<b>Percepção e Design</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>36 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Fenomenologia; A sensação e os caminhos da percepção visual e tátil; Contexto, projeção e significado; Aspectos formais dos objetos, significação e semântica, <i>affordances</i> ; Ferramentas de mensuração e análise dos aspectos sensoriais.
<b>Bibliografia Básica</b>	OSTROWER, Fayga. Acasos e criação artística. Editora Campus: Rio de Janeiro, 1990 Merleau-Ponty, Maurice. Fenomenologia da percepção. São Paulo: Martins Fontes, 1999 BAUDRILLARD, J. O sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva, 2004 NORMAN, D. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006
<b>Bibliografia Complementar</b>	LIDWELL, M. Princípios universais do design. Porto Alegre: Bookman, 2010 FERNBERGER, Samuel et al. Perception. Psychological Bulletin, Vol 38(6), Jun 1941, 432-468

<b>Disciplina</b>	<b>Metodologia Científica</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>36 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Discussão sobre o modelo científico e a tecnologia. A investigação científica segundo os referenciais da pesquisa quantitativa e da pesquisa qualitativa. Redação de trabalhos científicos, formatação, normas técnicas. O projeto de pesquisa e o conceito de trabalho monográfico
<b>Bibliografia Básica</b>	FRANÇA, Júnia Lessa; VASCONCELOS, Ana Cristina de. Manual para normalização de publicações técnico-científicas. 8.ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009. 258p. GIL, Antônio Carlos. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 5.ed. São Paulo: Atlas, 2010. 184p. MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010. 297p.
<b>Bibliografia Complementar</b>	ANDRADE, Maria Margarida. Introdução à metodologia do trabalho científico. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 158p. MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Técnicas de Pesquisa. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2009. 277p. MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia do trabalho científico. 6. ed., rev. e atual. 04

<b>Disciplina</b>	<b>Diversidade e Inclusão</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>36 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	<p>A diversidade como constituinte da condição humana. Diversidade e questões de raça, gênero e etnia. A cultura como universo simbólico que caracteriza os diferentes grupos humanos. A diversidade étnico-racial com ênfase nas histórias e culturas dos povos indígenas e africanos no Brasil. A diversidade na formação da cultura brasileira. A diversidade social e as desigualdades econômicas. Políticas de Ações Afirmativas e Discriminação Positiva - a questão das cotas. Educação especial no Brasil: conceito e história. Deficiência: concepções e características específicas de cada categoria. O portador de necessidades especiais na família e na sociedade. As metas da Política Nacional para a educação especial. O processo de inclusão dos alunos portadores de necessidades especiais no ensino regular.</p> <p>Estudo das relações sociais e os processos (in)excludentes das minorias na contemporaneidade. A educação escolar como catalisadora e expressão das diversidades.</p>
<b>Bibliografia Básica</b>	<p>LOURO, Guacira Lopes. Currículo, gênero e sexualidade. Porto: Porto Editora, 2001.</p> <p>SKLIAR, C. Educação e exclusão: abordagens sociais antropológicas em educação especial. Porto Alegre: Mediação. 2002.</p> <p>WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual In: SILVA, Tomaz T. (org.) Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.</p>
<b>Bibliografia Complementar</b>	<p>BRASIL. Ministério da Educação. Parâmetros curriculares nacionais: 1ª a 4ª séries: temas transversais: pluralidade cultural e orientação sexual. Brasília, Mec e do Desporto/ Secretaria de Educação Fundamental, 2v. 100 ( coleção PCNs) 2 ed. 2000.</p> <p>BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.</p> <p>DELEUZE, G. Diferença e repetição. Rio de Janeiro: Graal, 1988.</p> <p>DINIZ, Margareth; VASCONCELOS, Renata Nunes. (Organizadoras), Pluralidade cultural e inclusão na formação de professoras e professores. Formato, 2004.</p> <p>FERRARI, A. Sujeitos, Subjetividades e Educação. Juiz de Fora – Editora UFJF. 2010.</p> <p>FERREIRA, J. A exclusão da diferença. Piracicaba: Editora UNIMEP, 1994.</p> <p>FOUCAULT, M. A ordem do discurso. 17. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2008.</p> <p>HALL, S. Identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&amp;A Editora, 2006.</p>

## 2º PERÍODO

<b>Disciplina</b>	<b>Metodologia Aplicada ao Design 2</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>36 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Metodologia Aplicada ao Design 1</b>
<b>Ementa</b>	Identificação e entendimento do problema projetual dentro de sua estrutura interdisciplinar e multidisciplinar. Planejamento do projeto de design considerando suas interfaces e seus limitadores.
<b>Bibliografia Básica</b>	BAXTER, Mike. Projeto de Produto – Guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Blucher, 2008. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. 2006 LÖBACH, Bernd. Design industrial: base para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Blucher, 2001.
<b>Bibliografia Complementar</b>	KELLEY, Tom. A arte da inovação. São Paulo: Futura, 2001. VIANNA, Maurício et al. Design Thinking: Inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 162p. PHILLIPS, Peter L. Briefing: A gestão do projeto de design. São Paulo: Blucher, 2008.

<b>Disciplina</b>	<b>Expressão Gráfica 2</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Expressão Gráfica 1</b>
<b>Ementa</b>	Desenvolvimento de técnicas de renderização com diferentes materiais na representação de texturas, volumes, luz e sombra. Utilização do desenho como forma de representação de uma ideia e como representação de detalhes.
<b>Bibliografia Básica</b>	DERDUK, Edith - Formas de Pensar o Desenho - São Paulo (SP): Ed. Scipione, 1989. EDWARDS, Betty - Desenhando com o Lado Direito do Cérebro - São Paulo (SP): Ed. Tecnoprint S.A., 1984. HARNEST, Sepp – Aprenda a Fazer Esboços, Croquis e Desenhos - São Paulo (SP): Ed. Tecnoprint S.A., 1982.
<b>Bibliografia Complementar</b>	CHING, Francis D. K., JUROSZEK – Representação gráfica para desenho e projeto – Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2001. OSTROWER, Fayga - Acasos e criação Artística - Rio de Janeiro (RJ): Ed. Campus, 1990. OSTROWER, Fayga - Universos da Arte - Rio de Janeiro (RJ): Ed. Campus, 1990. ROOT-BERNSTEIN, Robert e Michèle – Centelhas de Gênios - São Paulo (SP): Ed. Nobel.



<b>Disciplina</b>	<b>Representação Técnica 1</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Desenho Geométrico</b>
<b>Ementa</b>	Geometria descritiva, sistema de projeção ortogonal e perspectiva isométrica para representação técnica, à mão livre e com uso de equipamentos, de peças simples.
<b>Bibliografia Básica</b>	DEHMLOV, M; KIEL, E. Desenho Mecânico. Volume 1. São Paulo, E.P.U. – EDUSP, 1974. FRENCH, Thomas E. Desenho técnico e tecnologia gráfica. 8.ed. – São Paulo: Globo, 2005. MANFÉ, G.; POZZA, R.; SCARATO, G. Desenho técnico mecânico. Volume 1. São Paulo: Hemus, 2004.
<b>Bibliografia Complementar</b>	CARVALHO, Benjamin de A. Desenho Geométrico. 3. Ed. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1967. STAMATO, José; OLIVEIRA, J.C.; GUIMARÃES, J.C. Desenho 3. Introdução ao desenho técnico. Rio de Janeiro: FENAME, 1972. FRENCH, Thomas E. Desenho Técnico. 10.ed. Porto Alegre: Globo, 1968.

<b>Disciplina</b>	<b>História do Design</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>História da Arte</b>
<b>Ementa</b>	Abordagem dos principais movimentos e estilos de Design, numa perspectiva cronológica entre os séculos XIX até o século XXI, enfatizando as relações entre os diversos contextos e as manifestações de cada época.
<b>Bibliografia Básica</b>	SAFAR, H. Giselle: Textos de referência para os cursos de Design de Ambientes, Design Gráfico, Design de Produto e Licenciatura em Artes Visuais. CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 2. ed., rev., ampl. São Paulo: E. Blucher, 2004. 239 p. PEVSNER, Nikolaus. Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius. 3. ed São Paulo: Martins Fontes, 2002. 239 p. (Coleção aTAMBINI, Michael. O design do século. 2. ed. São Paulo: Ática, 2002. 288 p.
<b>Bibliografia Complementar</b>	DROSTE, Magdalena. BAUHAUS-ARCHIV. Bauhaus 1919-1933. Koln: Benedikt Taschen, 1994. 256 p. FIELL, Charlotte; FIELL, Peter. Design do século XX. Koln: Taschen, 2001. 191 p. 6. MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. História do design gráfico. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

<b>Disciplina</b>	<b>Comunicação e Semiótica 1</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>36 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Fundamentos da Comunicação e elementos da teoria semiótica que dão suporte à análise comunicativa. Semiologia. Teoria semiótica de Peirce.
<b>Bibliografia Básica</b>	PEIRCE, Charles. Semiótica. São Paulo, Perspectiva, 2000. Noth, Winfried A Semiótica no Século XX. São Paulo: Annablume, 1996. SANTAELLA, Lúcia. Semiótica Aplicada. São Paulo: Thompson, 2002.
<b>Bibliografia Complementar</b>	COELHO, Teixeira. O que é Indústria Cultural. São Paulo: Brasiliense, 1980. NETTO, Teixeira Coelho. Semiótica, informação e comunicação. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999. Disponível em: < <a href="http://pt.scribd.com/doc/17016801/Semiotica-Informacao-e-Comunicacao-J-Teixeira-Coelho-Netto">http://pt.scribd.com/doc/17016801/Semiotica-Informacao-e-Comunicacao-J-Teixeira-Coelho-Netto</a> >

<b>Disciplina</b>	<b>Processos Criativos</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Desenvolvimento do pensamento criativo e raciocínio lógico; Introdução ao tema da inovação e ampliação das técnicas de estímulo à criatividade
<b>Bibliografia Básica</b>	DE MASI, Domenico. O ócio criativo. 2 ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2000. OSTROWER, Fayga. A sensibilidade do intelecto. Rio de Janeiro: Campus, 1998 OECH, Roger von. Um “toc” na cuca”. Tradução Virgílio Freire. 14ª ed. São Paulo: Cultura, 1998
<b>Bibliografia Complementar</b>	GELB, Michael. Aprenda a pensar com Leonardo da Vinci. Tradução Luciano Vieira Machado. [S.l.]: Ática, 1998 JOHANSSON, Fras. O efeito Medici. Tradução Bruno Casotti e Doralice Lima. Rio de Janeiro: BestSeller, 2008. KELLEY, Tom. A arte da inovação. Tradução Maria Cláudia Lopes. São Paulo: Futura, 2001

### 3º PERÍODO

<b>Disciplina</b>	<b>Prática Projetual 1</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Metodologia Aplicada ao Design 2</b>
<b>Ementa</b>	Planejamento e desenvolvimento de projetos de várias complexidades como Instrumento para experimentar e verificar metodologias e aplicações tecnológicas
<b>Bibliografia Básica</b>	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do desenho industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. LOBACH, Bernard. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
<b>Bibliografia Complementar</b>	KELLEY, Tom, LITTMAN, Jonathan. A arte da inovação. São Paulo: Futura, 2ª ed., 2002. QUARANTE, D. Eléments de design industriel. Paris: Economica, 1994. 2ª Ed. NORMAN, Donald A. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

<b>Disciplina</b>	<b>Expressão Gráfica 3</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Expressão Gráfica 2</b>
<b>Ementa</b>	Desenvolvimento da Percepção e Comunicação Visual segundo Leis Básicas da Gestalt. Compreensão da estrutura geométrica e perceptiva do campo compositivo. Planejamento gráfico e estético do projeto, abrangendo Imagem, Tipografia, Composição, Processos de Impressão e Acabamento.
<b>Bibliografia Básica</b>	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do desenho industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. LOBACH, Bernard. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. Máquinas. São Paulo: Protec, 1997.
<b>Bibliografia Complementar</b>	BERLO, David K. O processo da comunicação: introdução à teoria e à prática. São Paulo. Martins Fontes. 1991 FILHO, João G. Gestalt do objeto: sistemas de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras Editora, 2000. HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Campus, 2006

<b>Disciplina</b>	<b>Representação Técnica 2</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Representação Técnica 1</b>
<b>Ementa</b>	Compreensão das linguagens técnicas, dos sistemas de representação e códigos específicos na configuração do projeto. Desenvolvimento da capacidade de representação de formas e funções através de linguagens sistematizadas.
<b>Bibliografia Básica</b>	DEHMLOV, M; KIEL, E. Desenho Mecânico. Volume 2. São Paulo, E.P.U. – EDUSP, 1974. MANFÉ, G.; POZZA, R.; SCARATO, G. Desenho técnico mecânico. Volume 2. São Paulo: Hemus, 2004. FRENCH, Thomas E. Desenho técnico e tecnologia gráfica. 8.ed. – São Paulo: Globo, 2005.
<b>Bibliografia Complementar</b>	HERBERG, H.; HEIDKAMP, W.; KEIDEL, W. Desenho Técnico de Marcenaria 1 – São Paulo: EPU, 1975. HERBERG, H.; HEIDKAMP, W.; KEIDEL, W. Desenho Técnico de Marcenaria 2 – São Paulo: Ed. da Universidade de São Paulo, 1975-1976. MANFÉ, G.; POZZA, R.; SCARATO, G. Desenho técnico mecânico. Volume 1. São Paulo: Hemus, 2004.

<b>Disciplina</b>	<b>Oficina de Modelo</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Desenvolvimento da visão espacial através de técnicas simples variadas de representação tridimensional.
<b>Bibliografia Básica</b>	KURABAYASHI, Susumu. Making Interior Models. Tokyo: Graphic-Sha, 1994. MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1979. 3. SHIMIZU, Yoshiham. Models and Prototypes. Tokyo: Graphic-Sha, 1999.
<b>Bibliografia Complementar</b>	Great Product Design. USA: 1990. PENA, Elô. Modelagem: Modelos em Design. São Paulo: Catálise, 2002. SPARKE, Penny. Design in Italy. New York: Abbeville Press, 1988.

<b>Disciplina</b>	<b>Comunicação e Semiótica 2</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Comunicação e Semiótica 1</b>
<b>Ementa</b>	A teoria do código de Umberto Eco: Os “produtos” ou “objetos” industriais vistos pela perspectiva do código; Codificações na sociedade atual; Funções de Linguagem; A semiologia de Roland Barthes.
<b>Bibliografia Básica</b>	BARTHES, Roland. Elementos de Semiologia. São Paulo: Cultrix, 1997. ECO, Umberto. Tratado Geral de Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1997. JAKOBSON, Roman. Linguística e Comunicação. São Paulo: Perspectiva, 1975.
<b>Bibliografia Complementar</b>	Design e Comunicação Visual. São Paulo, Martins Fontes, 2001. ECO, Umberto. Os Limites da Interpretação. São Paulo: Perspectiva, 1995. MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

## 4º PERÍODO

<b>Disciplina</b>	<b>Prática Projetual 2</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Prática Projetual 1</b>
<b>Ementa</b>	Experimentação e aplicação das relações entre o tangível e o intangível por meio do desenvolvimento de projetos de design.
<b>Bibliografia Básica</b>	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do desenho industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. LOBACH, Bernard. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
<b>Bibliografia Complementar</b>	BONSIEPE, Gui. Design, Cultura e Sociedade. Editora Bluscher, 2010. MORAES, Dijon. Metaprojeto, o design do design. Editora Bluscher, 2010. IIDA, Itiro. Ergonomia: Projeto e Produção. São Paulo: Ed. Blucher, 2010.

<b>Disciplina</b>	<b>Expressão Gráfica 4</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Expressão Gráfica 3</b>
<b>Ementa</b>	Desenvolvimento da Percepção e Comunicação Visual segundo Leis Básicas da Gestalt. Compreensão da estrutura geométrica e perceptiva do campo compositivo. Planejamento gráfico e estético do projeto, abrangendo Imagem, Tipografia, Composição, Processos de Impressão e Acabamento.
<b>Bibliografia Básica</b>	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do desenho industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. LOBACH, Bernard. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. Máquinas. São Paulo: Protec, 1997.
<b>Bibliografia Complementar</b>	BERLO, David K. O processo da comunicação: introdução à teoria e à prática. São Paulo. Martins Fontes. 1991 FILHO, João G. Gestalt do objeto: sistemas de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras Editora, 2000. HOLLIS, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Campus, 2006

<b>Disciplina</b>	<b>Fatores Econômicos</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>36 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Estudos dos contextos nos seus aspectos econômicos para compreensão dos fatores que interferem na relação usuário, objeto e ambiente.
<b>Bibliografia Básica</b>	DORNBUSCH, Rudigei; FICHER, Hander. Macroeconomia. Tradução e revisão técnica de Roberto Luis Troster. 2 ed., São Paulo: Makron e McGraw Hill, 1991. KEYNES, Jonh M. A teoria geral do emprego, dos fins e da moeda. São Paulo: Nova Cultural, 1985. PINDYCH, Robert S; RUBINFELD, Daniel L. Microeconomia. 4 ed, São Paulo: Makron Books, 1999.
<b>Bibliografia Complementar</b>	POCHMANN, Márcio. O trabalho sob fogo cruzado. São Paulo: Contexto, 1999 RAMOS, Carlos Roberto Martins; Otto, NOGAMI. Princípios de Economia. São Paulo: Pioneira, 1998. SAMUELSON, Paul. Economia. 14 ed., São Paulo: Ernesto Reichmann, 1998

<b>Disciplina</b>	<b>Seleção de Materiais Aplicada ao Design</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Introdução; Propriedades dos materiais; Sistematização dos processos de seleção de materiais; Estrutura para seleção de materiais; Estudos de casos de materiais em design.
<b>Bibliografia Básica</b>	ASHBY, M. F; JOHNSON, Kara. Materials and design: the art and science of material selection in product design. Oxford; Boston, MA: Butterworth-Heinemann, 2002. vii, 336 p. ISBN 0750655542 CALLISTER, William D. Ciência e engenharia de materiais: uma introdução. 7. ed Rio de Janeiro: Ltc, c2008. 705 p. ISBN 9788521619958 3. LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricação. São Paulo: E. Blucher, 2004. 272 p. ISBN 85-212-0337-3
<b>Bibliografia Complementar</b>	4. FERRANTE, Maurizio. Seleção de Materiais. 2. ed. São Carlos: EdUSCAR, 2009. 286 p. ISBN: 9788585173814 5. ALMEIDA, Luis Diamantino de Figueiredo e. Resistência dos materiais. 7. ed São Paulo: Erica, 1999. 362 p. ISBN 08571941866 (broch.) 6. ARRIVABENE, Vladimir. Resistência dos materiais. São Paulo: Makron Books, 1994. 400 p. ISBN 853460195X (broch.)

<b>Disciplina</b>	<b>Comunicação e Semiótica Aplicadas ao Design</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>36 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Comunicação e Semiótica 2</b>
<b>Ementa</b>	Debate crítico sobre o design no mundo contemporâneo no que diz respeito às relações entre design e temas atuais: design e métodos, design e sociedade de consumo, design e linguagem.
<b>Bibliografia Básica</b>	COELHO, Luiz Antonio (org.). Design e Método. Rio de Janeiro: Ed. Puc-Rio, 2006. BROWN, Tim. Design Thinking. Rio de Janeiro: Ed. Elsevier, 2009. BAUDRILLARD, Jean. O sistema dos Objetos. São Paulo: Perspectiva, 2009 (4 ed.)
<b>Bibliografia Complementar</b>	FLUSSER, Vilém. O Mundo Codificado. São Paulo: Cosac Naify, 2009. FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. São Paulo: Coac Naify, 2007. Santaella, Lucia. A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas. 2000. 01

<b>Disciplina</b>	<b>Ergonomia Aplicada ao Design</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Entendimento das interações entre os seres humanos e outros elementos ou sistemas, e à aplicação de teorias, princípios, dados e métodos visando o desempenho das atividades projetuais, de modo a otimizar o bem-estar humano e o desempenho global do sistema.
<b>Bibliografia Básica</b>	GOMES FILHO, João. Ergonomia do Objeto: Sistema Técnico de Leitura Ergonômica. São Paulo: Escrituras Editora, 2003. IIDA, I. Ergonomia, Projeto e Produção. São Paulo: Edgar Blücher, 1992. COUTO, H. de A. Fisiologia do trabalho Aplicado. Belo Horizonte: Ed.Ibérica, 1978.
<b>Bibliografia Complementar</b>	COUTO, H. de A. Ergonomia aplicada ao trabalho: manual técnico da máquina humana. Vol. I e II. Belo Horizonte: Ergo Editora, 1995/96. BRASIL, Ministério do Trabalho. Manual de legislação, segurança e medicina do trabalho. São Paulo: Ed. Atlas, 67a edição, 2011. DUL, J; WEERDMEESTER, B. Ergonomia prática. 2.ed. São Paulo: Editora Edgar Blucher, 2004.



## 5º PERÍODO

<b>Disciplina</b>	<b>Prática Projetual 3</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Prática Projetual 2</b>
<b>Ementa</b>	Planejamento e desenvolvimento de projetos como instrumento de experimentação de metodologias e aplicações tecnológicas.
<b>Bibliografia Básica</b>	BONSIEPE, G. Design como prática de projeto. São Paulo: Edgard Blücher, 1998. KELLY, T. A Arte da Inovação. Editora Futura. MORAES, D. METAPROJETO: O design do Design. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.
<b>Bibliografia Complementar</b>	TAMBINI, M. Design do Século. São Paulo: Editora Ática, 2002. MORAES, Dijon. Metaprojeto, o design do design. Editora Bluscher, 2010. IIDA, Itiro. Ergonomia: Projeto e Produção. São Paulo: Ed. Blucher, 2010.

<b>Disciplina</b>	<b>Design e seus Fundamentos Filosóficos e Antropológicos</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>36 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Fundamentos do pensamento filosófico e sua relação com o design.
<b>Bibliografia Básica</b>	ARANHA, Maria; MARTINS, Maria. Filosofando. 3ed. São Paulo: Moderna, 2003 CHAUÍ, Marilena. Convite à Filosofia. 13 ed. São Paulo: Ática, 2006. SUDJIC, Deyan. A linguagem das coisas. Trad. Adalgisa Campos da Silva. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010. KURABAYASHI, Susumu. Making Interior Models. Tokyo: Graphic-Sha, 1994.
<b>Bibliografia Complementar</b>	COELHO, Luiz Antonio L. (Org). Conceitos-chave em design. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio. Novas Ideias, 2009. FLUSSER, Vilém. O mundo codificado. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007. MARGOLIN, Victor. O design e a situação mundial. Revista Arcos. Rio de Janeiro: UERJ/ESDI, V. 1, 1998.

<b>Disciplina</b>	<b>Estudos de Mercado</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>36 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Estudo das relações do designer com as pressões e forças existentes no mercado: demanda dos usuários X fatores que intervêm nas estratégias, planejamento e controle da produção e da comercialização de produtos e serviços.
<b>Bibliografia Básica</b>	IRIGARAY, H.; et al. Gestão e desenvolvimento de produtos e marcas. Rio de Janeiro: FGV. 144 p. 2004. KOTLER, Philip; AMSTRONG, Gary. Princípios de marketing. Rio de Janeiro: Prentice Hall do Brasil, 1993. PARASURAMAN, A.; COLBY, C. Marketing para produtos inovadores. São Paulo: Bookman, 2002.
<b>Bibliografia Complementar</b>	KELLER, Kevin; MACHADO, Marcos. Gestão estratégica de marcas. São Paulo: Prentice Hall, 2006. KOTLER, Philip; AMSTRONG, Gary. Princípios de marketing. Rio de Janeiro: Prentice Hall do Brasil, 1993. 6. KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 3.0. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

<b>Disciplina</b>	<b>Seleção de Processos Produtivos Aplicada ao Design</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Processos de fabricação; Classificação dos processos; Conformação, junção e acabamento; Seleção sistemática de processos; Custos de processamento; Influência do processamento e da fabricação nas propriedades dos materiais; Estudos de casos.
<b>Bibliografia Básica</b>	ASHBY, M. F. Materials Selection in Mechanical Design. Oxford; Boston, MA: Butterworth-Heinemann, 2005. Third Edition, ISBN 0 7506 6168 2 FERRANTE, Maurizio. Seleção de Materiais. 2. ed. São Carlos: EdUSCAR, 2009. 286 p. ISBN: 9788585173814 LESKO, Jim. Design industrial: materiais e processos de fabricação. São Paulo: E. Blucher, 2004. 272 p. ISBN 85-212-0337-3
<b>Bibliografia Complementar</b>	ASHBY, M. F; JOHNSON, Kara. Materials and design: the art and science of material selection in product design. Oxford; Boston, MA: Butterworth-Heinemann, 2002. vii, 336 p. ISBN 0750655542 ALMEIDA, Luis Diamantino de Figueiredo e. Resistência dos materiais. 7. ed São Paulo: Erica, 1999. 362 p. ISBN 08571941866 (broch.) ARRIVABENE, Vladimir. Resistência dos materiais. São Paulo: Makron Books, 1994. 400 p. ISBN 853460195X (broch.)

## 6º PERÍODO

<b>Disciplina</b>	<b>Prática Projetual 4</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Prática Projetual 3</b>
<b>Ementa</b>	Exercício da técnica do projeto aliada à gestão do design de forma estratégica, buscando desenvolver todas as fases do projeto: análise de mercado, conceituação, projeto, comunicação e distribuição.
<b>Bibliografia Básica</b>	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998. LOBACH, Bernard. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2001. KOTLER, Philip e KELLER, Kevin L. Administração de Marketing. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2006.
<b>Bibliografia Complementar</b>	BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do desenho industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. ASHBY, Mike F. e JOHNSON, Kara. Materials and Design. Cambridge University e IDEO. Elsevier. 2010. 6. BONSIPE, Gui. Design, Cultura e Sociedade. Editora Bluscher. 2010.

<b>Disciplina</b>	<b>Teoria do Design</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Discussão sobre o que é teoria e sua aplicabilidade. Design e Reflexão. Design e História. Teoria do Design. Design e Tecnologia. Processos e novas tecnologias e suas relações com o Design. Tecnologia como meio, ferramenta ou conceito.
<b>Bibliografia Básica</b>	NIEMEYER, L. Design no Brasil: origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB, 2007 BONSIPE, G. Teoria y práctica del diseño industrial – elementos para una manualística crítica. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1978 NORMAN, D. O design do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006
<b>Bibliografia Complementar</b>	BAUDRILLARD, J. O sistema dos objetos. São Paulo : Perspectiva, 2004 BASKERVILLE, R; PRIES-HEJE, J. Explanatory Design Theory. In.: Business & Information System Engineering. 2010 LIDWELL, M. Princípios universais do design. Porto Alegre: Bookman, 2010

<b>Disciplina</b>	<b>Empreendedorismo e Gestão</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	O empreendedor. Inovação, criatividade e oportunidade de negócios. Avaliação e viabilidade das oportunidades. O plano de negócio. Formalização e registros das empresas. O papel e a importância das pequenas e médias empresas. Obstáculos ao desenvolvimento das pequenas e médias empresas no Brasil. Sistemas de apoio às pequenas e médias empresas brasileiras.
<b>Bibliografia Básica</b>	BERNARDI, Luiz Antônio. Manual de empreendedorismo e gestão. São Paulo: Atlas, 2002. DOLABELA CHAGAS, Fernando Celso. O segredo de Luísa: uma ideia, uma paixão e um plano de negócios - como nasce o empreendedor e se cria uma empresa. São Paulo: Cultura, 2005. DORNELAS, José Carlos de Assis. Empreendedorismo. São Paulo: Elsevier, 2005.
<b>Bibliografia Complementar</b>	CHIAVENATO, Idalberto. Administração nos novos tempos. 2. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2000. DOLABELA, Fernando. Oficina do empreendedor. São Paulo: Cultura editores, 1999. LODISH, Leonardo M. Empreendedorismo e marketing: lições do curso de MBA da Wharton School. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

## 7º PERÍODO

<b>Disciplina</b>	<b>Prática Projetual 5</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Prática Projetual 4</b>
<b>Ementa</b>	Visão sistêmica sobre a atividade projetual do design para o desenvolvimento de novos produtos, serviços e sistemas, por meio de um processo de desenvolvimento que tenham a ferramenta design como seu catalisador.
<b>Bibliografia Básica</b>	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do desenho industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. LOBACH, Bernard. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
<b>Bibliografia Complementar</b>	CENTRO PORTUGUÊS DE DESIGN. Manual de gestão de design. Porto: Porto, 1997. 198 p. IIDA, I. Evolução das metodologias de projeto. Anais P&D Design 98 -3º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Puc-Rio. AEND - BR, Estudos em Design. Rio de Janeiro. 1998. p 382 - 388. 6. KAPFERER, Jean-Noël. As marcas: capital da empresa; criar e desenvolver marcas fortes. Porto Alegre: Bookman, 2003.

<b>Disciplina</b>	<b>Iniciação ao TCC</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Definição do tema e do problema de pesquisa, referenciais teóricos sobre um tema específico dentro do âmbito do design a ser escolhido pelo aluno a fim de se atingir os objetivos propostos.
<b>Bibliografia Básica</b>	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do desenho industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. 3. MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010. 297p.
<b>Bibliografia Complementar</b>	4. ANDRADE, Maria Margarida. Introdução à metodologia do trabalho científico. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 158p. 5. CENTRO PORTUGUÊS DE DESIGN. Manual de gestão de design. Porto: Porto, 1997. 198 p. IIDA, I. Evolução das metodologias de projeto. Anais P&D Design 98 -3º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Puc-Rio. AEND - BR, Estudos em Design. Rio de Janeiro. 1998. p 382 - 388.

## 8º PERÍODO

<b>Disciplina</b>	<b>TCC</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Prática</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	<b>Prática Projetual 5</b>
<b>Ementa</b>	Acompanhamento da etapa de pesquisa e delimitações referentes ao projeto de graduação e monografia. Definição do problema, estabelecimento da metodologia e ferramentas utilizadas na construção do projeto e construção do modelo de análise.
<b>Bibliografia Básica</b>	BAXTER, Mike. Projeto de produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998. BÜRDEK, Bernhard E. Design: história, teoria e prática do desenho industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2005. LOBACH, Bernard. Design Industrial. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
<b>Bibliografia Complementar</b>	CENTRO PORTUGUÊS DE DESIGN. Manual de gestão de design. Porto: Porto, 1997. 198 p. IIDA, I. Evolução das metodologias de projeto. Anais P&D Design 98 -3º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Puc-Rio. AEND - BR, Estudos em Design. Rio de Janeiro. 1998. p 382 - 388. KAPFERER, Jean-Noël. As marcas: capital da empresa; criar e desenvolver marcas fortes. Porto Alegre: Bookman, 2003.

<b>Disciplina</b>	<b>Seminários</b>
<b>Tipo</b>	<b>Obrigatória Teórica</b>
<b>Carga Horária</b>	<b>72 h/a</b>
<b>Pré-requisito</b>	
<b>Ementa</b>	Abordagem multidisciplinar de temas de interesse geral para o futuro designer, tendo como norte assuntos atuais pertinentes a essa prática, procurando abordar a atualidade das informações e suas relações com a sociedade, e o projeto de conclusão de curso.
<b>Bibliografia Básica</b>	FORTY, Adrian. Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac & Naify, 2007. PESCE, B. A menina do vale. Como o Empreendedorismo Pode mudar sua vida. Rio de Janeiro: Editora Casa da Palavra. 2012. VIERIA, M et al. Design Thinking. Inovação em Negócios. Editora MJV Press. Disponível em: < <a href="http://livrodesignthinking.com.br">http://livrodesignthinking.com.br</a> >
<b>Bibliografia Complementar</b>	BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2010. 249 p. MCCRACKEN, Grant David. Cultura & consumo: novas abordagens ao caráter simbólico dos bens e das atividades de consumo. Rio de Janeiro: Mauad, 2010. NORMAN, Donald A. Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

## ANEXO IV - TABELA DE ATIVIDADES ACADÊMICO-CIENTÍFICO-CULTURAIS

CÓD.	ATIVIDADES	DESCRIÇÃO	COMPROVAÇÃO E AVALIAÇÃO	H/A VALIDADAS	LIMITE POR SEMESTRE.
1	Atuações na área da profissão	Atividades relacionadas à profissão com prazo inferior a 4 meses (acima deste prazo será considerado Estágio Supervisionado).	Declaração do coordenador do da atividade.	36 h/a por semestre.	108 h/a
		Atividades não relacionadas diretamente à profissão, autorizadas pela coordenação de curso, independentemente do tempo de execução.	Avaliação pelo professor orientador.	12 h/a por semestre.	36 h/a
2	Projetos de Iniciação científica	Atividades de início à pesquisa preferencialmente orientada por professor do curso de Design, em trabalho extraclasse.	Trabalho de pesquisa e relatório de conclusão.	40 h/a por semestre de desenvolvimento do projeto.	120 h/a
3	Monitorias	De acordo com o regimento da UEMG Seção 4, Artigo 123 do Capítulo III	Apresentação de relatório. Avaliação pelo professor responsável.	80 h/a por semestre de atuação.	80 h/a
4	Publicações de artigos técnicos	Elaborações e publicação de artigos técnicos em livro, anais e revistas especializadas.	Apresentação do artigo e documento comprobatório da publicação.	16 h/a por publicação.	48 h/a 01 por semestre
5	Publicações de resumos de artigos técnicos	Elaborações e publicações de resumos de artigos técnicos para revista ou jornal.	Apresentação do resumo do artigo e documentação comprobatória da publicação. Obs.: Quando forem apresentados o artigo e o resumo, somente será validado um dos dois.	10 h/a por resumo.	30 h/a 01 por semestre
6	Disciplinas à distância oferecidas pela Escola ou por outra instituição de ensino superior	Atividades que diferem daquelas propostas pela extensão por contemplarem o ensino. Se disciplina oferecida por outra instituição de ensino superior, não poderá ter sido utilizada para fins de transferência e deverá ter autorização prévia da Coordenação do curso.	Apresentação de documento comprobatório. Disciplina validada previamente pelo colegiado do curso. Avaliação pelo professor responsável pelas atividades complementares.	A metade da carga horaria da disciplina. Máximo de 36 h/a por semestre.	96 h/a
7	Participações em projetos de extensão	Ações de apoio à comunidade, vinculadas aos centros da unidade ou centros de extensão de qualquer uma das unidades da UEMG.	Apresentação de documento comprobatório de carga horaria emitido pelos centros.	Mínimo de 04 h/a por projeto. Máximo de 72 h/a/ por semestre.	144 h/a
8	Participações em palestras, exposições ou mostras	Atividades de alunos como ouvintes em eventos que tenham relação com o curso de Design, com duração mínima de 02 h/a.	Apresentação de documento comprobatório anexado ao relatório sobre o conteúdo do evento.	Mínimo de 02 h/a por evento e máximo de 20 h/a por semestre.	60 h/a
		Atividades de alunos como participantes na elaboração e apresentação de eventos que tenham relação com o curso de Design, com duração mínima de 08 h/a.	Apresentação de documento comprobatório anexado ao relatório sobre o conteúdo do evento.	Mínimo de 08 h/a por evento e máximo de 36 h/a por semestre.	108 h/a
9	Participação em oficinas ou eventos afins	Atividades de alunos como ouvintes em eventos que tenham relação com o curso de Design, com duração mínima de 04 h/a.	Apresentação de documento comprobatório anexado ao relatório sobre o conteúdo do evento.	Mínimo de 04 h/a por evento e máximo de 36 h/a por semestre. Mínimo de 10 h/a por evento e máximo de 50 h/a por semestre.	108 h/a
10	Participação em workshop ou minicursos	Atividades de alunos como ouvintes em eventos que tenham relação com o curso de Design.	Apresentação de documento comprobatório, anexado ao relatório sobre o conteúdo do evento.	Mínimo de 04 h/a por evento e máximo de 36 h/a por semestre.	108 h/a

		Atividades de alunos como participantes na elaboração e apresentação de eventos que tenham relação com o curso de Design.	Apresentação de documento comprobatório, anexado ao relatório sobre o conteúdo do evento.	Mínimo de 20 h/a por evento e máximo de 60 h/a por semestre.	180 h/a
11	Participações em seminários, congressos ou eventos afins	Atividades de alunos como ouvintes em eventos que tenham relação com o curso de Design.	Apresentação de documento comprobatório, anexado ao relatório sobre o conteúdo do evento.	Mínimo de 06 h/a por evento e máximo de 40 h/a por semestre.	120 h/a
		Atividades de alunos como participantes na elaboração e apresentação de eventos que tenham relação com o curso de Design.	Apresentação de documento comprobatório, anexado ao relatório sobre o conteúdo do evento.	Mínimo de 20 h/a por evento e máximo de 60 h/a por semestre.	180 h/a
12	Atividades comentadas programadas	Participações em vídeos, filmes e mostras, desde que relacionadas com o curso de Design.	Declaração do responsável pela atividade e/ou relatório do aluno sobre a atividade. Avaliação pelo professor responsável pela programação do evento, ou pelo professor responsável pelas atividades complementares.	02 h/a por atividade. Máximo de 16 h/a por semestre.	64 h/a
13	Estudos de caso	Apresentações de estudos de caso relacionados à área de Design, com orientação de professor com formação de nível superior.	Apresentação de cópia do estudo realizado. Avaliação por professor de disciplina afim, de qualquer unidade da UEMG, ou por professor indicado pela Coordenação do curso, que deverá informar a carga horária da atividade ao professor responsável pelas Atividades Complementares.	08 h/a por trabalho. Máximo de 16 h/a por semestre.	96 h/a
14	Grupos de estudo	Participações voluntárias em uma equipe de trabalho para estudo de um assunto relacionado a área de Design, com carga horária mínima de 09 h/a. Cada grupo deverá ser coordenado por um professor da UEMG ou por responsável, com formação de 3º grau.	Declaração do professor da área à qual o estudo está vinculado.	18 h/a por trabalho. Máximo de 36 h/a por semestre.	144 h/a
15	Visitas técnicas	Visitas orientadas por professor ou por responsável técnico, a empresa ou a instituições e não devem estar vinculadas às atividades de ensino de uma disciplina regular.	Declaração do responsável acompanhante da visita.	06 h/a por trabalho. Máximo de 24 h/a por semestre.	96 h/a
16	Produções coletivas ou individuais	Produções ou ações elaboradas pelo aluno (ou pela equipe da qual participa) e apresentadas publicamente.	Apresentação da cópia do projeto. Avaliação pelo professor responsável pelo acompanhamento ao evento, ou por professor indicado pela Coordenação do curso.	Coletiva: 12 h/a por projeto. Individual: 16 h/a por projeto.	Coletiva: 48 h/a. Individual: 64 h/a.
17	Participação em concursos	Participação em concursos propostos a alunos, com tema afim ao curso de Design.	Apresentação de documentos e cópia do projeto apresentado.	10 h/a para aluno participante da etapa eliminatória. 30 h/a para aluno selecionado.	50 h/a para aluno part. eliminatória. 150 h/a selecionado.