



Serviço Público Federal
Ministério da Educação
Universidade Federal de Pernambuco
Pró-Reitoria Acadêmica

Reforma Curricular
Departamento de Design

Recife, 2002

Resumo

A proposta que apresentamos aqui é fruto da reflexão dos professores do Departamento de Design já de longo tempo, todavia concretizada durante discussões sistemáticas baseadas em um experimento piloto realizado entre os anos de 2000 e 2001. O documento aqui proposto contempla todas as diretrizes que acreditamos fundamentais para a construção de um currículo flexível e de caráter mutável que acompanhe as transformações geradas na sociedade em todos os níveis.

A implantação do novo currículo tem sido um desafio para os professores do **dDesign**. É importante salientar que a maioria dos professores envolvidos no curso estão de acordo com as idéias aqui propostas, e trabalhando efetivamente para o sucesso desta experiência.

01. Concepção, finalidades e objetivos

Nos currículos atuais dos cursos de Design da UFPE (*Desenho Industrial - Projeto de Produto* e *Desenho Industrial - Programação Visual*) o modelo pedagógico utilizado está calcado no princípio de que o conhecimento é algo transferível. O professor 'tenta' transferir o conhecimento aos estudantes, abstraíndo-o e descontextualizando-o. Normalmente adota-se como forma de avaliação uma 'recuperação' daquela informação exposta ao estudante. O professor assim, tenta recuperar o conhecimento que foi assimilado e resta no indivíduo.

Essa é uma concepção de CONHECIMENTO que remonta a posições filosóficas clássicas, eternamente aprisionadas no dilema de como explicá-lo com base no *objeto* ou no *sujeito*. As tendências mais radicais de ambas as partes produziram soluções pedagógicas no mínimo inconvenientes, como aquelas calcadas na repetição exaustiva de um mesmo assunto.

A primeira delas concebe o conhecimento como uma apreensão das propriedades da Realidade. Aprendemos porque somos capazes de decodificar de alguma forma o conhecimento presente no universo. A posição oposta concebe-o como um evento mental, regido por leis próprias e constituído de matéria distinta da Realidade. Ambas residem numa premissa de oposição excludente: sujeito e objeto não são a mesma coisa, são realidades à parte.

Pode-se conceber o CONHECIMENTO e a APRENDIZAGEM como uma *relação* entre os dois pólos do dilema. Conhecer, nestes termos, deixa de ser um produto ou estado e passa a ser uma ação humana sobre a realidade circundante. Aprende-se aquilo que se faz. Em outras palavras, é possível construir um arcabouço teórico no qual os termos conhecimento teórico e conhecimento prático não faça sentido. Todo conhecimento seria prático, mesmo aqueles fortemente associados à idéia de um raciocínio abstrato como o dos matemáticos.

No modelo que propomos neste documento, adotamos uma perspectiva mais dialética, concebendo o conhecimento como sendo construído dentro de uma *comunidade de aprendizagem*. Neste modelo, a ênfase dada à construção do conhecimento pelo grupo permite uma participação ativa do estudante ao longo de um processo. O estudante torna-se um pesquisador, investigando os fenômenos e relacionando-os com outros.

O professor e/ou orientador passa a ser visto como integrante de um grupo que objetiva a construção do conhecimento. Sua função é promover desafios que estimulem a descoberta e a troca de informação, intermediando processos de interação entre membros do grupo. Em outras palavras, o professor e/ou orientador devem estimular e não propor soluções. Sugerir bibliografias, estimular o contato com outros profissionais cuja área seja de interesse do estudante.

Além dessas atividades específicas, a troca de experiências entre grupos ou indivíduos é estimulada. É nesse momento que a discussão e as experiências são universalizadas, os desafios explorados em conjunto, e os problemas divididos. Assim, aqueles estudantes que estiverem mais adiantados poderão cooperar com os demais,

e, tão importante quanto, conhecimentos adquiridos em cada pesquisa poderão ser compartilhados com todo o grupo.

A ênfase da proposta do Curso de Design da UFPE está, portanto, na pesquisa e na reflexão da prática projetual. Assim, é nossa intenção gerar um currículo versátil, flexível e condizente com os recursos humanos e materiais disponíveis ao departamento que permita — entre outras coisas — a capacitação de um alunado autônomo e responsável pela sua formação acadêmica.

Inserção institucional, política, geográfica e social

A área de Design da Universidade Federal de Pernambuco foi criada em 1972. No entanto, o Departamento de Design [*dDesign*] foi criado apenas em 1997, sendo o seu grupo de professores oriundos dos Departamentos de Desenho e de Teoria da Arte e Expressão Artística do Centro de Artes e Comunicação. Tais departamentos eram, no passado, responsáveis pelos cursos de graduação em Desenho Industrial e suas habilitações em Programação Visual e Projeto do Produto.

O *dDesign* da UFPE é o único em Pernambuco que oferece uma graduação plena em Design.

Recentemente, o número de candidatos ao exame vestibular nesta área de conhecimento tem crescido na ordem de 40% e o número de cursos no Brasil tem também ampliado nas mesmas proporções. Se nos anos 80 tínhamos em torno de 50 cursos no país, hoje contamos com mais de 90. Existem apenas 8 bacharelados em Design no Nordeste, e 6 cursos em funcionamento na região Norte, os demais estão espalhados no País, concentrados na região sudeste.

Os muitos alunos e recém-formados oriundos do Curso de Design estão participando em atividades de pesquisa e extensão na UFPE, ou em projetos consorciados com a instituição [CESAR, VIRTUS, Bureau de Design da PROEXT, Departamento de Cultura da UFPE, entre outros], assim como participam como bolsistas de pesquisa ou extensão em atividades desenvolvidas pelos docentes do *dDesign*. É importante salientar que 90% dos alunos saem da universidade já inseridos no mercado de trabalho. Esta ação deriva do acompanhamento da coordenação do curso através do programa de estágio (IEL). O Estágio Supervisionado não era uma atividade obrigatória até o ano de 2002, todavia como atividade complementar absorveu e absorve cerca de 90% dos alunos matriculados.

O mercado de trabalho na área de design em Pernambuco já está consolidado. Nos últimos 20 anos o Curso da UFPE vem apontando novos mercados e novas estratégias de mercado (como foi o caso da editoração eletrônica, direção de arte e design do mobiliário nos anos 80-90, web design nos anos 90, e mais recentemente, hipermídia, cinema, gestão, design artesanato e ergonomia). O Curso Participa do programa Pernambuco Design e do Salão de Design, promovidos pelo SEBRAE, APD-PE (Associação Profissional dos Designers-Pernambuco) e Prefeitura da Cidade do Recife.

Intercâmbio nacional e internacional

O Departamento de Design firmou cooperação científica com as instituições estrangeiras: Universidade de Reading (Inglaterra) e Universidade de Bretanha Ocidental (França). Está sendo articulada cooperação com a Universidade de Paris Pantheon Sorbonne (França) e com o IADE – Instituto de Artes Visuais Design e

Marketing (Portugal) para desenvolvimento de atividades de pesquisa, intercâmbio e promoção de eventos científicos conjuntos.

No âmbito nacional, estão sendo articuladas parcerias com: a Pontífice Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC/Rio), através do Programa de Pós-graduação do Departamento de Artes e Design (Mestrado) e o Laboratório de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces em Sistemas Humano-Tecnologia do Departamento de Artes e Design PUC-Rio; Pontífice Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), através do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica (Mestrado).

As parcerias institucionais firmadas pelo Departamento a nível nacional e internacional propiciam o intercâmbio acadêmico-científico desejável a graduação e ao Programa de Pós-graduação do *d*Design.

Oferta e vocação do Curso de Design

Hoje estão matriculados no curso de Design da UFPE, 260 alunos, com uma entrada por ano de 60 alunos, 30 em cada habilitação (Projeto do Produto e Programação Visual). Em torno de 66% dos alunos graduam-se a cada ano e o índice de evasão se situa em torno de apenas 5%. Tivemos no último vestibular um índice de candidatos de 13,8 para a habilitação em Programação Visual e de 8,5 para a habilitação em Projeto do Produto.

O curso continuará oferecendo 60 vagas anuais em Design, divididas em no mínimo 2 turmas. É durante o ciclo de conteúdo específico que o aluno iniciará a definição da sua ênfase, culminando a sua decisão durante o ano de conclusão onde desenvolverá o projeto de graduação de sua autoria (2 semestres). O sistema de ênfase foi adotado por três motivos: 1] permitir a inserção de novas ênfases no futuro próximo de acordo com a demanda do mercado e a formação continuada do corpo docente; 2] sanar o problema recorrente do fluxo de alunos transitando entre as habilitações projeto do produto - programação visual e vice-e-versa; 3] reforçar o processo de flexibilização e respeito a vocação do aluno. No momento mantivemos a vocação atual das ênfases em design do produto e design gráfico.

02. Justificativa

Identificamos cinco aspectos básicos que consideramos inadequados nos currículos atuais dos cursos de Design da UFPE (*Desenho Industrial/Projeto de Produto e Desenho Industrial/Programação Visual*) no que se refere à construção do conhecimento:

Currículo orientado a conteúdos

Os avanços tecnológicos provocam rápidas mudanças na construção da sociedade contemporânea. Por conseguinte as áreas de atuação de ponta — como a do design — precisam acompanhar de forma sistêmica e com a mesma rapidez os efeitos e transformações provocados na sociedade. Cursos *orientados a conteúdos* dificilmente acompanharão e/ou poderão refletir sobre tais efeitos no contexto contemporâneo. Do ponto de vista pedagógico, a orientação a conteúdos pressupõe o conhecimento como um *objeto* e não como uma *relação* entre um *sujeito* e um *objeto*. Daí a concepção freqüente no meio acadêmico de que o conhecimento é algo *transferível*, atribuindo ao estudante um papel excessivamente passivo.

Currículo baseado em pré-requisitos

Nos currículos atuais da UFPE, o estudante é obrigado a cursar uma seqüência de disciplinas preestabelecidas e correlacionadas. No caso de trancá-las ou ser reprovado, atrasa pelo menos um ano de curso, já que as mesmas são oferecidas apenas uma vez por ano. Além do mais o estudante é obrigado a cursar todas as 48 (PV) e 50 (PP) disciplinas oferecidas para poder cumprir as 2.790 (PV) 2.835 (PP) horas exigidas, não cabendo ao mesmo nenhuma opção de escolha sobre o que e quando cursar. Ou seja, não é respeitada a vocação ou o interesse do estudante pelas diversas especialidades do design, e tão pouco lhe é conferida qualquer responsabilidade sobre a sua própria formação intelectual.

Currículo onde teoria e prática estão dissociadas

Os currículos atuais de forma geral, compartimentaram o conhecimento em pequenos segmentos chamados de disciplinas, o que já se configura como um grave equívoco em nosso sistema educacional. A aprendizagem é vista como uma atividade abstrata, retirada do contexto em que o conhecimento que se pretende ensinar é útil ou necessário. No caso de design especificamente, estes pequenos segmentos foram também separados entre aqueles que continham uma ênfase em atividades práticas ou teóricas. Ou seja, dificilmente os estudantes conseguem fazer a ponte entre os diversos conhecimentos adquiridos em pequenos compartimentos e entre teoria e prática segmentadas.

Currículo que exclui atividades extra-acadêmicas

O programa de ensino não contempla e não reconhece as atividades extracurriculares desenvolvidas pelos estudantes como parte de sua formação acadêmica (estágios, monitorias, pesquisas, extensão).

Currículo distante da sociedade

Poucas são as disciplinas que fazem intercâmbio com os setores produtivos da sociedade, e são poucas as que trabalham e refletem sobre problemas reais. Isso também reflete um modelo pedagógico que parte do princípio da abstração como

necessário. Os problemas são generalizados e trazidos para uma sala de aula, não sendo estudados onde e como de fato ocorrem.

A partir desta constatação, elaboramos um conjunto de diretrizes para o novo currículo. A proposta encontra-se em comunhão com as diretrizes curriculares recomendadas pelo CEEDesign/SESu/MEC [Comissão de Especialistas em Ensino de Design da Secretaria de Ensino Superior do Ministério da Educação] e aprovadas **PARECER Nº CES/CNE 0146/2002, APROVADO EM: 03/04/2002** e publicado no **Diário Oficial da União Nº 90, seção 1, em 13 de maio de 2002.**

As diretrizes têm como base os resultados dos ENESDs [Encontro Nacional de Ensino Superior em Design] & Fórum de Dirigentes de Cursos de Design, com o apoio da AEnD-BR [Associação de Ensino/Pesquisa de Nível Superior em Design no Brasil] e o CONE Design [Conselho Nacional dos Estudantes de Design].

2.1 Proposta do Curso

Do nome do curso

A designação dos atuais bacharelados em Desenho Industrial deve passar a ser Bacharelado em Design. No caso do curso de Design da UFPE, estaremos trabalhando com a idéia de ênfase, também recomendada pelas novas diretrizes curriculares para área de design. Portanto, **Bacharelado em Design** com ênfase em Design do Produto e Design Gráfico.

Do ciclo básico

O novo currículo de Design da UFPE contém um núcleo básico comum de conteúdos para tratar de informações genéricas ao Design, independentes da ênfase.

Das áreas de conhecimento

As disciplinas dos cursos de Design da UFPE contemplam as seguintes áreas de conhecimento (matérias): **Design e Sociedade**, que trata do estudo das relações com a comunidade sob a ótica da antropologia, da sociologia, da economia etc; **Design e Ciência**, que trata do estudo das relações sujeito-objeto sob a ótica da psicologia, ergonomia, biologia, física etc; **Design e Tecnologia**, que trata do estudo das tecnologias de materiais, métodos de produção, técnicas de representação etc; e, **Design e Estética**, que trata do estudo da forma sob aspectos artísticos e filosóficos.

Da estrutura curricular

Os trabalhos de cada disciplina deverão ser **orientados a problemas de design** e não a conteúdos. Os conhecimentos necessários à prática profissional serão trabalhados de acordo com os problemas estudados. As quatro matérias: Design e Sociedade; Design e Ciência; Design e Tecnologia; e Design e Estética estão organizadas cada uma com sete disciplinas (A, B, C, D, E, F e G). Estas disciplinas serão oferecidas em forma de **Grupos de Estudos**.

Os **Grupos de Estudos** reúnem um corpo de conhecimento que pode envolver um ou mais docentes, necessários à resolução do problema proposto naquele semestre. A participação de cada Grupo de Estudo dentro do currículo não será fixa, podendo ser retirados ou acrescentados quantos grupos forem desejados, permitindo uma maior flexibilidade e agilidade na estrutura curricular.

Da integração teoria e prática

A integração entre teoria e prática deve necessariamente estar presente em todos os trabalhos desenvolvidos. O intercâmbio com os setores produtivos da sociedade é imprescindível para a abordagem de problemas reais e não fictícios.

A integração ocorrerá efetivamente nas atividades dos Grupos de Estudos referentes as suas disciplinas e respectivas matérias. Busca-se incentivar o trabalho docente como formação e fonte da articulação entre teoria e prática. É importante considerar o trabalho como princípio educativo na formação profissional. Nesse aspecto a ação docente incentiva à pesquisa como modo de produzir conhecimento e intervir na prática social.

Da relação da interdisciplinaridade

A filosofia do Curso de Design está diretamente vinculada aos padrões de qualidade de ensino adotados pela instituição, uma vez que busca estimular a prática interdisciplinar e interface com os cursos em funcionamento na UFPE e outras instituições.

Desta forma o Curso de Design tende a complementar este ambiente propício a excelência, interagindo de forma plena com os cursos já existentes, destacando-se na Instituição as áreas de Comunicação, Antropologia, Informática, Artes Plásticas, Arquitetura, Letras, Música, Tecnologia, etc.

Os Grupos de Estudos serão também o espaço para proporcionar a interdisciplinaridade entre professores de outros departamentos que queiram participar no desenvolvimento de atividades conjuntas, que venham a contribuir para a solução de problemas comuns as respectivas áreas ou subáreas de conhecimento.

Da integração entre graduação e pós-graduação

A integração entre a graduação e pós-graduação se dará da seguinte forma:

- 1] Participação dos alunos concluintes nos cursos de especialização *lato sensu* do Departamento de Design, a saber: Ergonomia, Design da Informação, e Design de Moda;
- 2] Participação dos alunos de graduação em disciplinas eletivas do Mestrado em Design a ser implantado em Março de 2004 (os créditos serão incorporados como disciplinas eletivas);
- 3] Participação dos alunos de graduação nos seminários do Programa de Pós-graduação em Design; (os créditos serão incorporados como atividades complementares);
- 4] Participação dos Mestrandos nos Grupos de Estudos (disciplinas) da graduação.

As disciplinas do Programa de Pós-graduação em Design [*lato e stricto sensu*] estão estruturadas de acordo com as quatro matérias propostas na graduação [Design e Sociedade; Design e Ciência; Design e Tecnologia; e Design e Estética], permitindo assim um trânsito contínuo e facilitador para uma formação continuada.

Da atividade de pesquisa

O Departamento de Design hoje mantém a sua tradição de atividades de pesquisa iniciada em 1988. Atualmente, estas são desenvolvidas através de Grupos de

Pesquisa, coordenados por docentes doutores do departamento e envolvendo alunos e técnicos em atividades acadêmico-científicas, são eles:

- (a) **Design da Informação;**
- (b) **Ergonomia e Usabilidade de Produtos, Sistemas e Produção.**

Nestes estão centralizadas a produção científica do corpo docente de pesquisadores do Departamento, a qual é realizada de forma focalizada e sistemática, permitindo a consolidação de linhas de pesquisa do departamento. Os grupos têm por objetivo: (1) desenvolver atividades de pesquisa; (2) organizar e participar de eventos científicos; (3) estimular a produção científica e (4) estimular a cooperação institucional a nível nacional e internacional. Encontra-se em formação mais um grupo de pesquisa em **Tecnologia e Cultura**, formado pelos recém-doutores do *dDesign*.

Design da Informação

O Grupo de Pesquisa Design da Informação - GP InfoDesign estuda, no âmbito teórico e experimental, sistemas de informação e comunicação analógicos e digitais; e a gestão e produção da informação, visando a otimização dos processos de aquisição e gerenciamento da informação. As atividades do grupo estão dentro das linhas de pesquisa (a) linguagem gráfica, (b) hipermídia, (c) teoria da complexidade e (d) design e antropologia.

Ergonomia e Usabilidade de Produtos, Sistemas e Produção

O objetivo do Grupo de Pesquisa Ergonomia e Usabilidade de Produtos, Sistemas e Produção é atuar em ações ergonomizadoras - através de seu objeto de estudo, objetivos e métodos - diante de condições adversas na relação do sistema homem-tarefa-máquina. Para isto, estão envolvidas ações relativas a avaliação de custos humanos (desconfortos, acidentes e incidentes) e associados à carga física e cognitiva do trabalho e a análise de produtos e sistemas de produção. Sendo assim, o GP Ergodesign desenvolve as seguintes linhas de pesquisa (a) ergonomia do produto e da produção e (b) ergonomia de sistemas.

O desenvolvimento da pesquisa sistemática é incentivado durante o decorrer do curso a partir de trabalhos individuais e em grupos, nas propostas interdisciplinares, nos grupos de estudos e no projeto de conclusão de curso. Além disto, a participação dos alunos é estimulado da seguinte forma:

- 1] A realização de pesquisas desenvolvidas na instituição e/ou em seus cursos ou programas de Pós-Graduação, através de bolsas de Iniciação Científica PIBIC|CNPq, outra agência ou instituição de fomento;
- 2] A participação em congressos, exposições, reuniões científicas nacionais e internacionais, com apresentação de trabalhos;
- 3] A publicação de produção intelectual em livros ou periódicos.

Das atividades complementares

As Atividades Complementares devem possibilitar o reconhecimento, por avaliação, de habilidades e competências do aluno, inclusive adquiridas fora da universidade. As Atividades Complementares se orientam a estimular a prática de estudos independentes, transversais, opcionais, interdisciplinares, de atualização profissional sobretudo nas relações com o mundo do trabalho, estabelecidas ao longo do curso, notadamente integrando-as às diversas peculiaridades regionais e culturais.

Atividades Complementares devem ser comprovadas com a respectiva carga horária, instituição e/ou responsável, relatório e/ou avaliação quando for o caso, devidamente aprovado pelo Colegiado do Curso. O aluno deverá ser estimulado a participar de certa variedade de atividades complementares como as listadas abaixo que serão computadas de acordo com a tabela de créditos equivalente:

Atividade	Créditos	Carga horária
Projetos de pesquisa;	03	60
Monitoria;	03	60
Iniciação a docência;	03	60
Iniciação científica;	03	60
Projetos de extensão;	03	60
Seminários;	01	15
Simpósios;	01	15
Congressos;	01	15
Conferências;	01	15
Concursos (03 primeiros lugares);	02	30
Participação em exposições;	02	30
Publicações em eventos científicos ou periódicos;	03	60
Disciplinas presenciais ou à distância optativas oferecidas pelo curso de design;	De acordo com a carga horária da disciplina oferecida	
Disciplinas presenciais ou à distância oferecidas em outros cursos da ufpe;	De acordo com a carga horária da disciplina oferecida	
Disciplinas presenciais ou à distância oferecidas por outras instituições de ensino conveniadas à UFPE.	De acordo com a carga horária da disciplina oferecida	

Da educação à distância

O curso poderá oferecer grupos de estudos (disciplinas) à distância de forma a não exceder 1/5 da carga horária total, utilizando o ambiente virtual de estudos (AVE) proposto pelo VIRTUS – laboratório de hiperídia da UFPE.

Da atividade de estágio supervisionado

O Estágio Curricular Supervisionado é concebido como conteúdo curricular implementador do perfil do formando, consistindo numa atividade obrigatória, mas diversificada, tendo em vista a consolidação prévia dos desempenhos profissionais desejados, segundo as peculiaridades das ênfases do Curso de Design da UFPE.

Pelo caráter implementador de desempenhos profissionais do estágio, antes mesmo da conclusão do curso, é necessário que, à medida que os resultados do estágio forem sendo verificados, interpretados e avaliados, o aluno esteja consciente do seu atual perfil. A carga horária do estágio do Curso de Design da UFPE é de 480 horas, que devem ser distribuídas, no mínimo, em dois semestres.

Dos Campos de Estágio

São considerados campos de estágio: organizações empresariais públicas ou instituições privadas, que manifestarem expressamente a aceitação de sua indicação como tal e onde o aluno possa desenvolver atividades relacionadas à área de design. Às empresas ou instituições que forem indicadas como campo de estágio, compete:

- 1] Oferecer condições ambientais e instrumentais ao estagiário para pleno desenvolvimento de seu trabalho;
- 2] Possibilitar ao estagiário o cumprimento das exigências acadêmicas, inclusive aquelas relacionadas à supervisão do estágio;
- 3] Oferecer relatórios ao coordenador de estágio, quando solicitados;
- 4] Comunicar ao coordenador do estágio qualquer fato anormal que venha a ocorrer durante o estágio;
- 5] Exercer a fiscalização do cumprimento do horário.

Da Coordenação do Estágio

A coordenação é responsável pelas atividades de estágio supervisionado no Curso de Design da UFPE e tem as seguintes atribuições:

- 1] Zelar pelo cumprimento de Plano de Estágio Discente em todos os seus aspectos;
- 2] Agilizar um sistema completo de informações sobre os estágios realizados, envolvendo atividades nos campos de estágio, na instituição e outras informações que fizerem necessárias;
- 3] Realizar reuniões periódicas com o Colegiado sobre os estágios propostos;
- 4] Zelar pelo arquivamento e guarda de instrumentos de registro que deverão permanecer na instituição;
- 5] Assessorar a Coordenação do Curso e o Colegiado em assuntos referentes a estágio;
- 6] Orientar os alunos para efetivação do estágio;
- 7] Promover reuniões com os alunos e orientação para avaliação dos estágios;
- 8] Apreciar os planos de estágio apresentado pelos alunos, consultando o colegiado e coordenação de curso;
- 9] Selecionar as empresas e instituições que se constituirão em campos de estágio.

Dos Estagiários

- 1] O estagiário deverá apresentar à coordenação o Plano de Estágio;
- 2] O estagiário deverá apresentar dois relatórios um parcial e um ao final de cada semestre;
- 3] O plano de Estágio e o Relatório serão elaborados de acordo com o roteiro fornecido pela Coordenação do estágio;
- 4] Para realização do estágio faz-se necessário que o aluno disponha de um turno livre (4 horas) em horário inverso ao do Curso;
- 5] O estagiário deverá comparecer regularmente ao local de estágio e preencher ficha de frequência fornecida pelo Curso;
- 6] O estagiário deverá zelar pela manutenção de uma postura profissional e ética.

Das Disposições Gerais

- 1] As atividades de Estágio Supervisionadas não requerem nenhum vínculo empregatício, nem direito à remuneração.
- 2] A avaliação do Estágio será efetuada mediante ao plano de estágio, relatório parcial, relatório de final de semestre, relatório do responsável pelo campo de estágio, e ficha de frequência.

Projeto de Conclusão | Projeto de Graduação em Design | PGD

O Projeto de Conclusão é uma atividade obrigatória no Curso de Design da UFPE. Possui uma carga horária de 570 horas distribuídas nos dois últimos semestres do Curso. O PGD enquadra-se exatamente no que acreditamos venha a ser o papel do designer na universidade: refletir sobre o que configurar, porque e como configuramos informação e produtos, e principalmente a função de mediador criativo que o designer se propõe diante de suas relações com o sujeito e o meio ambiente.

Deste ponto de vista, a estrutura das propostas dos PGDs podem ser de natureza diversa, pois o objetivo maior está na reflexão ao invés do produto *per sí*. Os temas escolhidos são de interesse e autoria do aluno e podem ter caráter:

- Projetual;
- Experimental;
- Metodológico;
- Científico;
- Histórico;
- Analítico;
- Instrumental.

Estimulamos, sobretudo a reunião de vários enfoques.

O conteúdo das propostas do PGD pode, de maneira geral:

- Propor novas soluções para problemas conhecidos;
- Propor soluções para problemas novos;
- Propor soluções para problemas complexos;
- Indicar problemas de soluções complexas;
- Ampliar o campo de atuação profissional;
- Experimentar novas tecnologias;
- Propor novos usos para tecnologias tradicionais;
- Aprofundar-se em áreas do curso de Design;
- Estudar o passado do design.

Como produto final do PGD, pelo menos um artigo para publicação em revista acadêmica, e uma monografia de no máximo 80 e no mínimo de 50 páginas, dependendo da natureza dos projetos.

Cada aluno terá um professor orientador do departamento de Design, podendo também contar com um co-orientador externo ao departamento e/ou instituição. Ao final do primeiro semestre do PGD, o aluno deverá submeter a sua proposta, o levantamento de dados e revisão bibliográfica para uma banca interna composta por três docentes do *dDesign*. No final do segundo semestre o aluno deverá apresentar o seu trabalho em sessão pública para uma banca composta por, no mínimo, um professor do *dDesign*, o seu orientador e um examinador externo.

03. Caracterização do perfil do profissional a ser formado

Os profissionais estarão, a partir da aquisição dos conhecimentos advindos do curso de Design, aptos a projetar sistemas de informações visuais, objetos e os sistemas de objetos de uso através do enfoque interdisciplinar, consideradas as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico-cultural, bem como potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas das unidades produtivas onde os sistemas de informação e objetos de uso serão produzidos.

O perfil desejado desse formando, portanto, é o designer capaz de produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, culturais e tecnológicas de forma contextualizada, observando o ajustamento histórico e os traços culturais e de seu desenvolvimento nas comunidades.

Competências e Habilidades

O graduado em Design deve revelar as seguintes competências e habilidades:

- Capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando o domínio de técnicas e de processos de criação;
- 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;
- Capacidade de trânsito interdisciplinar, interagindo com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;
- 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, ergonômicos, psicológicos e sociológicos do produto;
- 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;
- Conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial e relacionando ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, confecção, calçados, jóias, cerâmicas, embalagens, artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;
- 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;
- Visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos sócio-econômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.

04. Estrutura Curricular

O currículo que propomos será formado por 03 ciclos distintos, totalizando **214 créditos** que representam 3210 horas-aula distribuídos abaixo:

I - ciclo básico

Onde serão apresentados fundamentos do design para construção de uma linguagem comum.

Neste ciclo estão as disciplinas de História do Design; Design Contemporâneo; Sistemas de representação bidimensional; e, Sistemas de representação tridimensional.

II - ciclo de conteúdos específicos

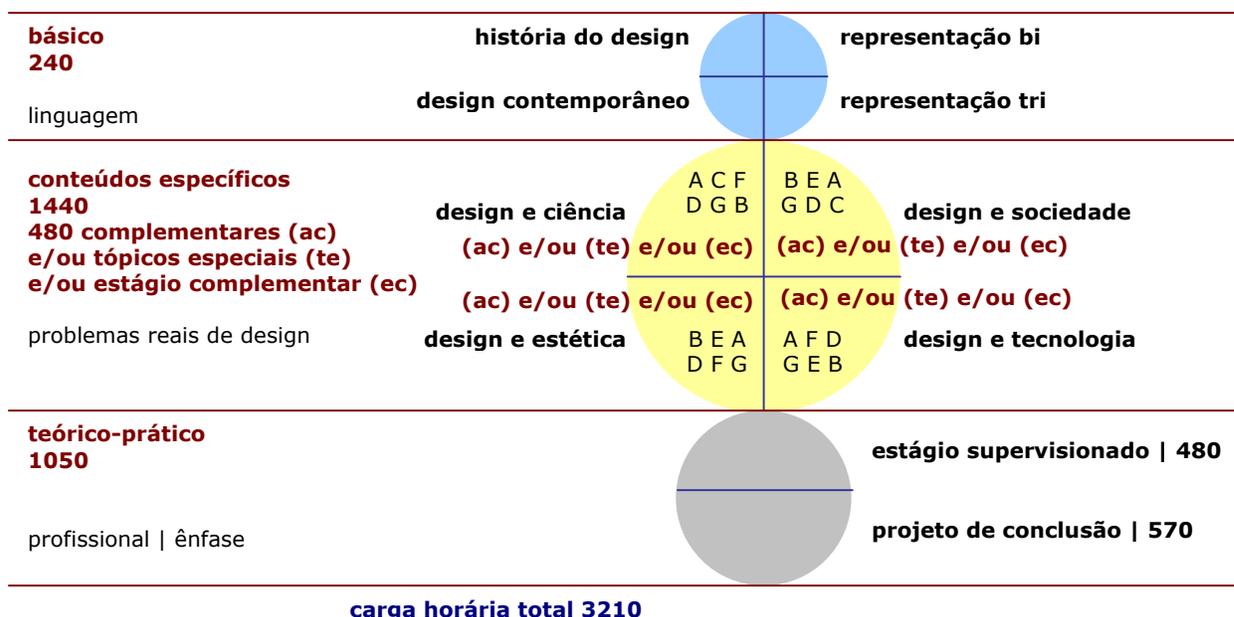
Onde o estudante terá contato com problemas reais de design para integrar aspectos teóricos e práticos da atividade profissional.

Este ciclo é dividido em quatro matérias que contemplam cada uma sete disciplinas: Design e Sociedade; Design e Ciência; Design e Tecnologia; e, Design e Estética, para que o aluno opte por seis delas. Estas disciplinas estão organizadas em forma de Grupos de Estudos (descritos no item 2.1). Além das quatro materiais o estudante poderá cursar as atividades complementares (disciplinas Institucionais) e/ou tópicos especiais e/ou disciplinas eletivas dentro ou fora do curso e em programas de pós-graduação, assim como o estágio complementar.

III - ciclo teórico-prático

Onde o estudante participará de um estágio curricular supervisionado obrigatório, um projeto de conclusão de curso e de atividades como estágios em empresas do setor produtivo e/ou em instituições de pesquisa. (descritas no item 2.1).

Na figura abaixo uma representação da estrutura curricular e sua carga horária:



A estrutura curricular completa encontra-se no Anexo I deste documento.

05. Periodicidade

A seguir, apresentamos uma proposta de seqüência em regime semestral para conclusão do Curso de Design em quatro anos: (Mínimo: 8 semestres e máximo 14 semestres):

Semestre 01 | 240 horas

História do Design	03 créditos	60 horas
Design Contemporâneo	03 créditos	60 horas
Sistemas de representação bidimensional	03 créditos	60 horas
Sistemas de representação tridimensional	03 créditos	60 horas

Semestre 02 | 330 horas

Design e Sociedade A	03 créditos	60 horas
Design e Ciência A	03 créditos	60 horas
Design e Tecnologia A	03 créditos	60 horas
Design e Estética A	03 créditos	60 horas
Tópicos especiais 01	04 créditos	90 horas

Semestre 03 | 390 horas

Design e Sociedade B	03 créditos	60 horas
Design e Ciência B	03 créditos	60 horas
Design e Tecnologia B	03 créditos	60 horas
Design e Estética B	03 créditos	60 horas
Atividade complementar 01	03 créditos	60 horas
Tópicos especiais 02	04 créditos	90 horas

Semestre 04 | 540 horas

Design e Sociedade C	03 créditos	60 horas
Design e Ciência C	03 créditos	60 horas
Design e Tecnologia C	03 créditos	60 horas
Design e Estética C	03 créditos	60 horas
Atividade complementar 02	03 créditos	60 horas
Estágio supervisionado 01	09 créditos	240 horas

Semestre 05 | 570 horas

Design e Sociedade D	03 créditos	60 horas
Design e Ciência D	03 créditos	60 horas
Design e Tecnologia D	03 créditos	60 horas
Design e Estética D	03 créditos	60 horas
Tópicos especiais 03	04 créditos	90 horas
Estágio supervisionado 02	09 créditos	240 horas

Semestre 06 | 330 horas

Design e Sociedade E	03 créditos	60 horas
Design e Ciência E	03 créditos	60 horas
Design e Tecnologia E	03 créditos	60 horas
Design e Estética E	03 créditos	60 horas
Tópicos especiais 04	04 créditos	90 horas

Semestre 07 | 405 horas

Design e Sociedade F	03 créditos	60 horas
Design e Ciência F	03 créditos	60 horas
Projeto de Conclusão 01	14 créditos	285 horas

Semestre 08 | 405 horas

Design e Tecnologia F	03 créditos	60 horas
Design e Estética F	03 créditos	60 horas
Projeto de Conclusão 02	14 créditos	285 horas

06. Programa das disciplinas

I - ciclo básico

Cada disciplina do ciclo básico possui um conteúdo programático que determina a informação a ser tratada no processo de ensino/aprendizagem.

II – ciclo de conteúdos específicos

Como citamos na seção 02 deste documento, o programa de cada disciplina deste ciclo deverá ser **orientado a problemas de design** e não a conteúdos, logo, os conhecimentos serão trabalhados de acordo com os problemas estudados, com ênfase em conteúdos ligados à matéria a que pertence à disciplina.

III – ciclo teórico-prático

As disciplinas deste ciclo promovem a integração direta entre os aspectos teóricos e práticos do design e o conteúdo tratado varia de acordo com as características das atividades realizadas pelo estudante.

O programa de todas as disciplinas do currículo está apresentado em detalhes no Anexo II deste documento.

07. Sistema de avaliação

O modelo de avaliação dos estudantes envolve as seguintes etapas:

- Construção de uma lista de critérios ponderados
- Análise qualitativa dos estudantes ou equipes
- Consolidação dos resultados

Para facilitar a compreensão do modelo, utilizamos um exemplo na demonstração das etapas, este exemplo privilegia a participação dos estudantes no grupo de estudo o processo de estudo em detrimento dos resultados finais obtidos. Avaliações que tenham por finalidade privilegiar os resultados apresentados pelos estudantes podem modificar a ponderação dos critérios adotados.

O Sistema proposto não entra em conflito com a resolução 04/94/CCEPE de 23 de dezembro de 1994, onde o aproveitamento do aluno se dará com média igual ou superior a 7,0 (sete).

Construção de uma lista de critérios ponderados:

- Participação – peso 3
Este critério trata do envolvimento do estudante ou equipe com a disciplina (grupo de estudos) e deve se deter essencialmente na contribuição que cada indivíduo ou equipe trouxe para o desenvolvimento geral do grupo.
- Experiência – peso 3
Este critério trata das competências do indivíduo ou equipe em relação ao objeto e ao método de estudo proposto para a disciplina (grupo), observando-se as modificações que o estudante ou a equipe apresentou durante a disciplina (grupo de estudos).
- Tarefas intermediárias – peso 2
Este critério trata de tarefas que foram realizadas e apresentadas pelos estudantes durante os encontros da disciplina (grupo de estudos). Neste ponto é importante observar o conteúdo e a forma como são apresentadas estas tarefas (sejam textos, imagens, objetos ou seminários).
- Tarefas finais – peso 2
Este critério trata do trabalho final entregue pelo estudante ou equipe. Este ponto deve ser observado sob os mesmos aspectos que o critério anterior (das tarefas periódicas), no entanto, aqui pode-se exigir um maior grau de complexidade dos resultados, uma vez que o mesmo deve representar uma parte significativa do que foi internalizado pelo indivíduo ou equipe durante a disciplina (grupo de estudos).

Análise qualitativa dos estudantes ou equipes:

- Valoração qualitativa

Para cada critério adotado deve ser atribuído um valor (Ruim – Regular – Bom) de acordo com as expectativas do avaliador, como exemplificado na tabela abaixo:

	Equipe 1	Equipe 2
Participação	Ruim – 1	Ruim – 3
Experiência	Ruim – 1	Ruim – 1
Tarefas intermediárias	Bom – 3	Bom – 2
Tarefas finais	Regular - 2	Regular - 2

Consolidação dos resultados

- Somatório dos pontos

Os valores numéricos devem ser multiplicados pelos pesos de cada critério. Os produtos de cada multiplicação serão somados, como mostra a tabela abaixo:

	Equipe 1	Equipe 2
Participação	$1 * 3 = 3$	$3 * 3 = 9$
Experiência	$1 * 3 = 3$	$1 * 3 = 3$
Tarefas intermediárias	$3 * 2 = 6$	$2 * 2 = 4$
Tarefas finais	$2 * 2 = 4$	$2 * 2 = 4$
Total	16	20

- Transformação dos pontos em notas

Os valores somados deverão ser divididos pelo valor obtido por uma equipe imaginária, que obtém nota máxima em todos os critérios, e multiplicados por 10 (dez) para se obter a nota da equipe:

	Equipe Imaginária
Participação	$3 * 3 = 9$
Experiência	$3 * 3 = 9$
Tarefas intermediárias	$3 * 2 = 6$
Tarefas finais	$3 * 2 = 6$
Total	30

Equipe Imaginária	$30 / 30 = 1,00 * 10 = 10.0$
Equipe 1	$16 / 30 = 0,53 * 10 = 5.3$
Equipe 2	$20 / 30 = 0,67 * 10 = 6.7$

Assim, os estudantes da equipe 1 obtiveram nota 5.3 de acordo com os critérios adotados e ponderados, e os estudantes da equipe 2 obtiveram nota 6.7.

08. Equivalência de disciplinas

I - ciclo básico

Para o ciclo básico, selecionamos quatro disciplinas do currículo atual de Desenho Industrial – Programação Visual e quatro disciplinas do currículo atual de Desenho Industrial – Projeto de Produto que tratam de conteúdos semelhantes aos conteúdos previstos para as quatro disciplinas que compõem este ciclo.

II – ciclo de conteúdos específicos

Para este ciclo, classificamos as disciplinas dos currículos atuais de Desenho Industrial – Programação Visual e Desenho Industrial – Projeto de Produto enquadrando-os de acordo com as quatro matérias previstas no currículo novo para então dar equivalência de acordo com a carga horária e o conteúdo (ênfase) cursado pelo estudante em cada disciplina.

III – ciclo teórico-prático

As equivalências das disciplinas deste ciclo serão baseadas em documentos que comprovem a participação do estudante em atividades que devem comprovar: o foco temático da atividade, a instituição onde a atividade foi realizada, a pessoa responsável pela orientação do estudante durante a atividade e a respectiva carga horária. Quanto às disciplinas que envolvem o projeto de conclusão, estas equivalem às atuais disciplinas de conclusão dos cursos de Desenho Industrial – Projeto de Produto e Desenho Industrial – Programação Visual.

A tabela de equivalência de todas as disciplinas do currículo está apresentada em detalhes no Anexo III deste documento.

Anexo I – Estrutura Curricular

CÓDIGO	NOME DA DISCIPLINA	CH SEM	C R	C H TOTAL	Obrigatória	Optativas
DD001	História do Design	04	03	60		
DD002	Design Contemporâneo	04	03	60		
DD003	Sistemas de representação bidimensional	04	03	60		
DD004	Sistemas de representação tridimensional	04	03	60		
DD005	Design e Sociedade A	04	03	60		
DD006	Design e Ciência A	04	03	60		
DD007	Design e Tecnologia A	04	03	60		
DD008	Design e Estética A	04	03	60		
DD009	Design e Sociedade B	04	03	60		
DD010	Design e Ciência B	04	03	60		
DD011	Design e Tecnologia B	04	03	60		
DD012	Design e Estética B	04	03	60		
DD013	Atividade complementar 01	04	03	60		
DD014	Tópicos especiais 01	06	04	90		
DD015	Tópicos especiais 02	06	04	90		
DD016	Design e Sociedade C	04	03	60		
DD017	Design e Ciência C	04	03	60		
DD018	Design e Tecnologia C	04	03	60		
DD019	Design e Estética C	04	03	60		
DD020	Atividade complementar 02	04	03	60		
DD021	Tópicos especiais 03	06	04	90		
DD022	Tópicos especiais 04	06	04	90		
DD023	Design e Sociedade D	04	03	60		
DD024	Design e Ciência D	04	03	60		
DD025	Design e Tecnologia D	04	03	60		
DD026	Design e Estética D	04	03	60		
DD027	Atividade complementar 03	04	03	60		
DD028	Tópicos especiais 05	06	04	90		
DD029	Tópicos especiais 06	06	04	90		
DD030	Design e Sociedade E	04	03	60		
DD031	Design e Ciência E	04	03	60		
DD032	Design e Tecnologia E	04	03	60		
DD033	Design e Estética E	04	03	60		
DD034	Atividade Complementar 04	04	03	60		
DD035	Tópicos especiais 07	06	04	90		
DD036	Tópicos especiais 08	06	04	90		
DD037	Design e Sociedade F	04	03	60		
DD038	Design e Ciência F	04	03	60		
DD039	Projeto de Conclusão 01	19	14	285		
DD040	Design e Tecnologia F	04	03	60		
DD041	Design e Estética F	04	03	60		
DD042	Projeto de Conclusão 02	19	14	285		
DD043	Design e Sociedade G	04	03	60		
DD044	Design e Ciência G	04	03	60		
DD045	Design e Tecnologia G	04	03	60		
DD046	Design e Estética G	04	03	60		
DD047	Estágio Supervisionado 01	16	08	240		
DD048	Estágio Supervisionado 02	16	08	240		
DD049	Estágio Complementar 1	16	08	240		
DD050	Estágio Complementar 2	16	08	240		
		294	200	4410		

📌 O aluno será obrigado a cursar as 4 disciplinas do **ciclo básico** perfazendo um total de **240 horas**.

📌 O aluno será obrigado a cursar as 4 disciplinas do **ciclo teórico-prático** num total de **1050 horas**.

O ciclo de **conteúdo específico** é composto de: 4 matérias, atividades complementares, tópicos especiais, estágio complementar, perfazendo um total de 3120 horas oferecidas podendo ser cursado da seguinte forma:

📌 O aluno poderá escolher entre as 1680 horas oferecidas de disciplinas de **conteúdo específico** composto de 4 matérias (7 disciplinas de cada), 6 disciplinas de cada matéria num total de **1440 horas**.

📌 📌 📌 O aluno poderá escolher entre as 240 horas de atividades complementares (4 disciplinas de 60 horas) e 720 de tópicos especiais (8 disciplinas de 90 horas), ou disciplinas eletivas dentro ou fora do curso e em programas de pós-graduação, ou 480 horas de estágio complementar (2 disciplinas de 240 horas), para integralizar **480 horas** do seu currículo. Por exemplo: 4 tópicos + 2 complementares; 4 complementares + 1 estágio complementar, entre várias possibilidades.

Assim, o aluno integralizará o seu currículo de 3210 horas.

Distribuição dos professores do departamento de Design **por matéria:**

Sociedade	Tecnologia	Ciência	Estética
Amilton Arruda	Amilton Arruda	André Neves	Gisela Leão
Ana Andrade	André Neves	Carla Spinillo	Hans Waechter
Ana Emília Castro	Ana Emília Castro	Charles Bezerra	Oriana Duarte
Kátia Araújo	Charles Bezerra	Laura Bezerra	Neide Câmara
Oriana Duarte	Clóvis Parísio	Marcelo Soares	Sílvio Campello
Paulo Silva	Gisela Leão	Sílvio Campello	Solange Coutinho
Virgínia Cavalcanti	Paulo Silva	Solange Coutinho	Virgínia Cavalcanti
	Margarida Lima	Stephania Padovani*	

* professora visitante

Anexo II – Programas das Disciplinas

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD001	história do design	30	30	03	60

pré-requisitos

Ementa

relação entre a história da arte e a história do design

conteúdo programático

componentes históricos que impulsionaram o desenvolvimento do design principais correntes e enfoques do design ao longo do tempo

Bibliografia básica

ARGAN, Giulio Carlo. História da arte como história da cidade. São Paulo: Martins Fontes, 1994
ARGAN, Giulio Carlo. Walter Gropius e a Bauhaus. 2ª ed. Lisboa: Presença, 1990
BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991
COELHO, Teixeira. Arte e Utopia: arte de nenhuma parte. São Paulo: Brasiliense, 1987
DROSTE, Magdalena. Bauhaus 1919-1933. São Paulo: Ed. Taschen do Brasil, 1994
FISCHER, Ernest. A Necessidade da Arte. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 1967
MUNARI, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1973
OSTROWER, Fayga. Universos de arte. Rio de Janeiro: ed. Campus. 1983
PANOFKY, E. Idea: contribución a la historia de la teoria del arte. Madri: Cátedra, 1995
PANOFKY, Erwin. O Significado das Artes Visuais. São Paulo: Ed. Perspectiva 1978
SCHULMANN, Denis. O Desenho Industrial. Ed. Papirus, São Paulo, 1991
TAMBINI, Michael. O Design do Século. São Paulo: Ed. Atica, 2000.
WOLFFLIN, Heinrich. Conceitos Fundamentais da Historia da Arte. São Paulo: Martins Fontes, 1984

Bibliografia complementar

BOMFIM, Gustavo Amarante. Idéias e Formas na História do Design. Campina Grande: Ed. UFPB, 1998
FORTY, Adrian. Objects of desire: design in society since 1750. Barcelona: Gustavo Gili. s/d
DENIS, Rafael Cardoso. Introdução a Historia do Design. São Paulo: Edgard Blucher, 1999
MUNARI, Bruno. Das coisas Nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998
PESVNER, Nicolau. Pioneiros do Design Moderno. Ed. Martins Fonte, 1987
Links MASP: <http://www2.uol.com.br/masp/> <http://www2.uol.com.br/masp/>
LOUVRE: <http://www.louvre.fr/> <http://www.louvre.fr/>
Busca Museus: <http://www.geocities.com/Paris/Gallery/5540/museus.html>

departamento a que pertence a disciplina

homologado pelo colegiado de curso

design

em 08 de agosto de 2002

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD002	design contemporâneo	30	30	03	60

pré-requisitos

--

Ementa

fundamentos e conceituação do design. o design no panorama contemporâneo
--

conteúdo programático

o design enquanto área do conhecimento e a prática profissional do designer

Bibliografia básica

BOMFIM, Gustavo A. "Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design". In Estudos em Design, V. 2, n. 2.nov.1994. São Paulo, Anais P&D Design 94

BONSIEPE, Gui. A tecnologia da tecnologia. São Paulo: Edgard Blücher, 1983

BONSIEPE, G. Teoria y Practica Del Diseño Industrial. Barcelona: Gustavo Gili, 1978

LOBACH, B. Diseño Industrial. Barcelona: Gustavo Gili, 1981

LYOTARD, Jean-François. A condição pós moderna, S. ed. Rio de Janeiro: J. Olympio,1998

HESKETT. John, Desenho Industrial. 2 ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1988

MOURTHÉ, Claudia. Mobiliário Urbano. Rio de Janeiro: Design, 1998

NIEMEYER, Carla. Marketing no design gráfico. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 1998

NIEMEYER, Lucy. Design no Brasil: origens e instalação. 2ed. Rio de Janeiro: editora 2AB, 1998

VILLAS-BOAS, André. O que é [e o que nunca foi] design gráfico. 3.ed. Rio de Janeiro: editora 2AB, 1998

VILLAS-BOAS, André. Utopia e disciplina. Rio de Janeiro: editora 2AB, 1998

Bibliografia complementar

COUTO, Rita Maria de Souza. Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB, 1999

DORFLES. Símbolo, Comunicação e Consumo. Ed. G. Einaudi, s/d

CHAVES, Norberto. El Oficio de diseñar. Barcelona: Editora Gustavo Gili, s/d

ESCOREL, Ana Luisa. O Efeito Multiplicador do Design. São Paulo: Editora SENAC, 2000

MILLER , Abbot, LUPTON, Ellen. El ABC de la bauhaus y teoria del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, s/d

STRUNK, Gilberto. Viver de Design. Editora 2AB. Rio de Janeiro, 2000

periódicos

(complementar)ARC Design. São Paulo: Ed. Projetos de Marketing. Periodicidade bimestral

(básico) Estudos em Design. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design. Periodicidade trimestral

departamento a que pertence a disciplina	homologado pelo colegiado de curso
design	em 08 de agosto de 2002

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD003	sistemas de representação bidimensional	30	30	03	60

pré-requisitos

--

Ementa

compreensão da linguagem do desenho e suas técnicas. os sistemas de representação bidimensional e suas aplicações em design

conteúdo programático

princípios de representação bidimensional e treinamento no uso de ferramentas e técnicas de representação

Bibliografia básica

<p>BENGER, John. Modos de ver. Trad. por Ana Maia Alves. Lisboa: Edições 70, 1972</p> <p>DALLEY, Terence. Guia Completa de Ilustracion y Diseño. Madrid: ed. H. Blume, 1982</p> <p>DERBYK, Edith. Formas de Pensar o Desenho. São Paulo: Scipione, 1989</p> <p>DERBYK, Edith. O Desenho da Figura Humana. São Paulo: Scipione, 1990</p> <p>ERDOS, Dawn. Concepts in Computer Design: a professional perspective. New York: MIS Press, 1993</p> <p>EDWARDS, Betty. Desenhando com o Lado Direito do Cérebro. Rio de Janeiro: Ediouro, 1984</p> <p>GORDON, Louise. Desenho Anatômico. Lisboa: Presença, 1979</p> <p>GORDON, Louise. Desenho da Cabeça Humana. Lisboa: Presença, 1977</p> <p>HALLAWELL, Philip. A Mão Livre. A Linguagem do Desenho. Rio de Janeiro: Cia Melhoramentos, 1999</p> <p>MAIER, Manfred. Procesos Elementales de Projectación y Configuración. Barcelona: Gustavo Gili, 1982</p> <p>OSTROER, Fayga. Criatividade e processo de criação. Rio de Janeiro: Vozes, 1996.</p>
--

Bibliografia complementar

<p>BELLANGER, Camille. Desenho artístico. São Paulo: Parma, 1982</p> <p>CAMP, Jeffery. Dibujar Con Los Grandes Maestros. Madrid: ed. H. Blume, 1982</p> <p>HAYLES, Colin; Guia Completo de Pintura e Dibujo. Madri: Ed. H. Blume. 1980</p> <p>SOUZA, Edgard R. "Técnicas de Desenho e Pintura". São Paulo: Moderna Editora, 1997</p> <p>SOUZA, Edgard R. "Técnicas de Desenho e Pintura". São Paulo: Moderna Editora, 1997</p>
--

Links

<p>Aulas Virtuais Desenho: http://www.hectoreroko.com/ http://www.moderna.com.br/livrodoprofessor/pintura/index.html</p> <p>http://www.moderna.com.br/livrodoprofessor/pintura/index.html</p>

departamento a que pertence a disciplina

homologado pelo colegiado de curso

design

em 08 de agosto de 2002

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD004	sistemas de representação tridimensional	30	30	03	60

pré-requisitos

--

Ementa

compreensão da linguagem do desenho geométrico. os sistemas de representação tridimensional e suas aplicações em design

conteúdo programático

princípios de representação tridimensional e treinamento no uso de ferramentas e técnicas de representação
--

Bibliografia básica

<p>Coleção FTD - Noções de Perspectiva Exata Tipografia. São Paulo: Ed. Siqueira, 1935 MONTENEGRO, Gildo; A Perspectiva dos Profissionais. São Paulo: Edgard Blücher, 1985 NONATO, Raimundo; Perspectiva Cônica. Brasília: ed. Thesaurus,1980 PARRAMON, José Maria, Como desenhar em perspectiva. Barcelona: ed. Inst. Parramon, s/d PENTEADO NETO, Onofre. Desenho Estrutural. São Paulo: Perspectiva, 1981. WONG, Wucius. Princípios de Forma e desenho, São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1998</p>

Bibliografia complementar

<p>CARVALHO, Benjamim de Araújo. Perspectiva ao Livro Técnico. Rio de Janeiro, 1957 LIN, Mike W. Architectural Rendering Techniques. New York, 1985 VELOSO FILHO, VELOSO, Nonato. Perspectivas Completas. Brasília: Editora UNB, 1989</p>

departamento a que pertence a disciplina	homologado pelo colegiado de curso
design	em 08 de agosto de 2002

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD005	design e sociedade A	30	30	03	60
DD009	design e sociedade B	30	30	03	60
DD016	design e sociedade C	30	30	03	60
DD023	design e sociedade D	30	30	03	60
DD030	design e sociedade E	30	30	03	60
DD037	design e sociedade F	30	30	03	60
DD043	design e sociedade G	30	30	03	60

pré-requisitos

--

ementa

estudo das relações com a comunidade sob a ótica da antropologia, da sociologia, da economia, da história e de aspectos sócio-econômicos e da expressão e métodos de estudos
--

conteúdo programático

a ser definido pelo professor da disciplina de acordo com o problema específico a ser tratado na disciplina

Bibliografia básica

a ser definido pelo professor da disciplina de acordo com o problema específico a ser tratado na disciplina

departamento a que pertence a disciplina

homologado pelo colegiado de curso

design

em 31 de março de 2004

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD006	design e ciência A	30	30	03	60
DD010	design e ciência B	30	30	03	60
DD017	design e ciência C	30	30	03	60
DD024	design e ciência D	30	30	03	60
DD031	design e ciência E	30	30	03	60
DD038	design e ciência F	30	30	03	60
DD044	design e ciência G	30	30	03	60

pré-requisitos

--

ementa

estudo das relações sujeito-objeto sob a ótica da psicologia, ergonomia, biologia, física, matemática, antropologia, antropologia lingüística, etc.

conteúdo programático

a ser definido pelo professor da disciplina de acordo com o problema específico a ser tratado na disciplina

Bibliografia básica

a ser definido pelo professor da disciplina de acordo com o problema específico a ser tratado na disciplina

departamento a que pertence a disciplina

homologado pelo colegiado de curso

design

em 31 de março de 2004

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD007	design e tecnologia A	30	30	03	60
DD011	design e tecnologia B	30	30	03	60
DD018	design e tecnologia C	30	30	03	60
DD025	design e tecnologia D	30	30	03	60
DD032	design e tecnologia E	30	30	03	60
DD040	design e tecnologia F	30	30	03	60
DD045	design e tecnologia G	30	30	03	60

pré-requisitos

--

ementa

estudo das tecnologias de materiais, das estruturas, de métodos de produção, e técnicas de representação etc.

conteúdo programático

a ser definido pelo professor da disciplina de acordo com o problema específico a ser tratado na disciplina

bibliografia básica

a ser definido pelo professor da disciplina de acordo com o problema específico a ser tratado na disciplina

departamento a que pertence a disciplina

design

homologado pelo colegiado de curso

em 31 de março de 2004

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD008	design e estética A	30	30	03	60
DD012	design e estética B	30	30	03	60
DD019	design e estética C	30	30	03	60
DD026	design e estética D	30	30	03	60
DD033	design e estética E	30	30	03	60
DD041	design e estética F	30	30	03	60
DD046	design e estética G	30	30	03	60

pré-requisitos

--

ementa

estudo da forma enfocando-se os aspectos artísticos, filosóficos, projetuais, de representação e de legislações e normas
--

conteúdo programático

a ser definido pelo professor da disciplina de acordo com o problema específico a ser tratado na disciplina

bibliografia básica

a ser definido pelo professor da disciplina de acordo com o problema específico a ser tratado na disciplina

departamento a que pertence a disciplina

design

homologado pelo colegiado de curso

em 31 de março de 2004

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD039	projeto de conclusão de curso 01	135	150	14	285

pré-requisitos

--

ementa

o estudante deverá realizar um trabalho que consolide sua participação no curso de design orientado por um professor, apresentando-o sob a forma de uma monografia podendo desenvolver também um produto. o aluno consolida a ênfase do seu curso com este trabalho

conteúdo programático

definição do tema, justificativa, objetivos, metodologia e orientador, fundamentação teórica
--

Bibliografia básica

<p>CERVO, A.L. & BERVIAN, P.A. Metodologia científica. 3º ed. São Paulo. McGraw-Hill do Brasil. 1996</p> <p>FERRARI, Alfonso Trujillo. Metodologia da ciência. 3º ed. Rio de Janeiro, McGraw-Hill.</p> <p>LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia do trabalho científico. São Paulo, Atlas.</p> <p>LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. São Paulo, Atlas. 1991</p> <p>RUDIO, F. V. Introdução ao projeto de pesquisa. 1º ed. Rio de Janeiro, Vozes. 1986</p> <p>SALOMON, Délcio Vieira. Como fazer monografia. 5º ed. Belo Horizonte. 2000</p> <p>SALVADOR, Angelo Domingos. Métodos e técnicas de pesquisa bibliográfica. 10. ed. Porto Alegre, Sulina.</p> <p>SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 21º ed. Cortez, 2000.</p>
--

departamento a que pertence a disciplina

homologado pelo colegiado de curso

design

em 08 de agosto de 2002

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD042	projeto de conclusão de curso 02	135	150	14	285

pré-requisitos

--

ementa

o estudante deverá realizar um trabalho que consolide sua participação no curso de design orientado por um professor, apresentando-o sob a forma de uma monografia podendo desenvolver também um produto. o aluno consolida a ênfase do seu curso com este trabalho

conteúdo programático

execução do produto e da monografia

Bibliografia básica

<p>CERVO, A.L. & BERVIAN, P.A. Metodologia científica. 3º ed. São Paulo. McGraw-Hill do Brasil. 1996</p> <p>FERRARI, Alfonso Trujillo. Metodologia da ciência. 3º ed. Rio de Janeiro, McGraw-Hill.</p> <p>LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia do trabalho científico. São Paulo, Atlas.</p> <p>LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. São Paulo, Atlas. 1991</p> <p>RUDIO, F. V. Introdução ao projeto de pesquisa. 1º ed. Rio de Janeiro, Vozes. 1986</p> <p>SALOMON, Délcio Vieira. Como fazer monografia. 5º ed. Belo Horizonte. 2000</p> <p>SALVADOR, Angelo Domingos. Métodos e técnicas de pesquisa bibliográfica. 10. ed. Porto Alegre, Sulina. s/d</p> <p>SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 21º ed. Cortez, 2000</p>

departamento a que pertence a disciplina

homologado pelo colegiado de curso

design

em 08 de agosto de 2002

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD013	atividade complementar 01	30	30	03	60
DD020	atividade complementar 02	30	30	03	60
DD027	atividade complementar 03	30	30	03	60
DD034	atividade complementar 04	30	30	03	60

pré-requisitos

--

ementa

as atividades complementares são constituídas de projetos de extensão, projetos de iniciação científica, iniciação à docência, monitoria, publicação de artigos, participação em seminários e congressos, conforme estabelecido pela PROACAD
--

conteúdo programático

a ser definido pelo tipo de atividade complementar
--

bibliografia básica

a ser definida pelo tipo de atividade complementar
--

departamento a que pertence a disciplina

design

homologado pelo colegiado de curso

em 20 de dezembro de 2002

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD014	Tópicos especiais 01	30	60	04	90
DD015	Tópicos especiais 02	30	60	04	90
DD021	Tópicos especiais 03	30	60	04	90
DD022	Tópicos especiais 04	30	60	04	90
DD028	Tópicos especiais 05	30	60	04	90
DD029	Tópicos especiais 06	30	60	04	90
DD035	Tópicos especiais 07	30	60	04	90
DD036	Tópicos especiais 08	30	60	04	90

pré-requisitos

--

ementa

os tópicos especiais se orientam a estimular a prática de estudos independentes, transversais, opcionais, interdisciplinares, de atualização profissional

conteúdo programático

a ser definido pelo assunto abordado nos tópicos especiais
--

bibliografia básica

a ser definida pelo assunto abordado.

departamento a que pertence a disciplina

design

homologado pelo colegiado de curso

em 31 de março de 2004

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD047	estágio supervisionado 01	30	210	09	240
DD048	estágio supervisionado 02	30	210	09	240

pré-requisitos

--

ementa

o estágio curricular supervisionado é concebido como conteúdo curricular implementador do perfil do formando, consistindo numa atividade obrigatória, mas diversificada, tendo em vista a consolidação prévia dos desempenhos profissionais desejados, segundo as peculiaridades das ênfases do curso de design da ufpe

conteúdo programático

a ser definido pelo tipo de estágio

bibliografia básica

a ser definida pelo tipo de estágio

departamento a que pertence a disciplina

design

homologado pelo colegiado de curso

em 08 de agosto de 2002

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

código	nome	carga horária semanal		créditos	total
		teórica	prática		
DD049	estágio complementar 1	0	240	08	240
DD050	estágio complementar 2	0	240	08	240

pré-requisitos

--

ementa

o estágio complementar é concebido como conteúdo curricular implementador do perfil do formando, consistindo numa atividade optativa, mas diversificada, tendo em vista a consolidação prévia dos desempenhos profissionais desejados, segundo as peculiaridades das ênfases do curso de design da ufpe

conteúdo programático

a ser definido pelo tipo de estágio

bibliografia básica

a ser definida pelo tipo de estágio

departamento a que pertence a disciplina

design

homologado pelo colegiado de curso

em 08 de agosto de 2002

assinatura do chefe do departamento

assinatura do coordenador do curso ou área

Anexo IIIa – Equivalência de Disciplinas
 Desenho Industrial | Programação Visual

QUADRO DE EQUIVALÊNCIA DE DISCIPLINAS					
DISCIPLINA NOVA			DISCIPLINA EQUIVALENTE NO CURRÍCULO ANTIGO		
CÓDIGO	NOME	CH	CÓDIGO	NOME	CH
DD001	História do Design	60	AR005	História das Artes	60
DD002	Design Contemporâneo	60	AR260	Introd. Planejamento Visual	60
DD004	Sistemas de Representação Tridimensional	60	DE131	Sistema de Representação 1	60
DD005	Design e Sociedade A	60	CS003	Estudos Sociais Econômicos	60
DD006	Design e Ciência A	60	MA015	Matemática	60
DD003	Sistemas de Representação Bidimensional	60	DE006	Desenho Geométrico 1	60
DD008	Design e Estética A	60	AR026	Plástica	45
DD009	Design e Sociedade B	60	AR006	História do Desenho Industrial	60
DD010	Design e Ciência B	60	LE370	Linguística	30
			CS230	Antropologia Linguística	30
DD012	Design e Estética B	60	DE261	Projeto Visual 1	75
DD016	Design e Sociedade C	60	AR120	História da comunicação visual	60
			IN005	EPB	30
DD017	Design e Ciência C	60	AR511	Teoria da Comunicação 1	30
			AR512	Teoria da Comunicação 2	30
DD007	Design e Tecnologia A	60	DE132	Sistema de Representação 2	60
DD019	Design e Estética C	60	DE262	Projeto Visual 2	75
DD023	Design e Sociedade D	60	LE368	Fundamentos da Redação 1	60
DD024	Design e Ciência D	60	AR131	Metodologia Visual 1	60
DD011	Design e Tecnologia B	60	DE133	Sistema De Representação 3	60
DD026	Design e Estética D	60	DE263	Projeto Visual 3	75
DD030	Design e Sociedade E	60	LE369	Fundamentos da Redação 2	60
DD031	Design e Ciência E	60	AR132	Metodologia Visual 2	60

DD018	Design e Tecnologia C	60	AR141	Produção Gráfica 1	75
DD033	Design e Estética E	60	DE264	Projeto Visual 4	75
DD037	Design e Sociedade F	60	AR522	Prática Profissional 2	30
			AR016	Legislação e Normas	30
DD025	Design e Tecnologia D	60	AR537	Ergonomia Visual	30
			DE008	Estruturas	30
DD032	Design e Tecnologia E	60	AR142	Produção Gráfica 2	75
DD038	Design e Ciência F	60	AR162	Análise Gráfica 2	60
DD046	Design e Estética G	60	AR161	Análise Gráfica 1	60
DD040	Design e Tecnologia F	60	AR143	Produção Gráfica 3	75
DD045	Design e Tecnologia G	60	AR531	Planejamento Visual 1	75
DD043	Design e Sociedade G	60	AR146	História da Tipografia 1	60
DD041	Design e Estética F	60	AR147	História da Tipografia 2	60
DD044	Design e Ciência G	60	AR163	Análise Gráfica 3	60
		2610			2730

A carga horária total das disciplinas em atividades complementares poderá ser cursada em outras disciplinas da UFPE.

Anexo IIIb – Equivalência de Disciplinas
 Desenho Industrial | Projeto do Produto

QUADRO DE EQUIVALÊNCIA DE DISCIPLINAS					
DISCIPLINA NOVA			DISCIPLINA EQUIVALENTE NO CURRÍCULO ANTIGO		
CÓDIGO	NOME	CH	CÓDIGO	NOME	CH
DD001	História do Design	60	AR005	História das Artes	60
DD002	Design Contemporâneo	60	AR250	Intro. ao Projeto do Produto	45
DD004	Sistemas de Representação Tridimensional	60	DE243	Geometria Gráfica Tridimensional 1	60
DD005	Design e Sociedade A	60	CS003	Estudos Sociais Econômicos	60
DD006	Design e Ciência A	60	MA015	Matemática	60
DD003	Sistemas de Representação Bidimensional	60	DE006	Desenho Geométrico 1	60
DD008	Design e Estética A	60	AR026	Plástica	45
DD009	Design e Sociedade B	60	AR006	História do Desenho Industrial	60
DD010	Design e Ciência B	60	CS220	Antropologia	60
DD007	Design e Tecnologia A	60	AR121	Técnica de Representação 1	45
DD012	Design e Estética B	60	DE251	Projeto do Produto 1	75
DD011	Design e Tecnologia B	60	DE248	Desenho Técnico 2a	60
DD016	Design e Sociedade C	60	BI030	Metodologia do Estudo	30
			AR506	Hist. Da Ciência e Tecnologia	30
DD017	Design e Ciência C	60	AR511	Teoria da Comunicação 1	30
			AR513	Teoria da Comunicação 3	30
DD018	Design e Tecnologia C	60	DE008	Estruturas	30
			DE007	Elementos de Cálculo	30
DD019	Design e Estética C	60	DE252	Projeto do Produto 2	75
DD025	Design e Tecnologia D	60	AR124	Técnica de Representação 4	60
DD027	Atividade complementar 03	60	DE341	Comput. Aplicada ao Design 1	60
DD034	Atividade Complementar 04	60	DE342	Comput. Aplicada ao Design 2	60
DD023	Design e Sociedade D	60	LE258	Fundamentos da Redação 1	60
DD024	Design e Ciência D	60	DE122	Linguagem Visual 1	60

DD032	Design e Tecnologia E	60	DE244	Geometria Gráfica Tridimensional 2	60
DD026	Design e Estética D	60	DE253	Projeto do Produto 3	75
			IN005	EPB	30
DD040	Design e Tecnologia F	60	DE313	Produção Industrial 3	
DD030	Design e Sociedade E	60	LE269	Fundamentos da Redação 2	60
DD031	Design e Ciência E	60	DE124	Linguagem Visual 2	60
DD037	Design e Sociedade F	60	DE009	Mercado Profissional	60
DD038	Design e Ciência F	60	DE316	Ergonomia 1	60
DD045	Design e Tecnologia G	60	DE246	Desenho Técnico 1a	60
DD033	Design e Estética E	60	AR010	Legislação e Normas	30
			AR122	Técnica de Representação 2	45
DD028	Tópicos especiais 05	90	DE238	Análise do Produto 1	45
			DE239	Análise do Produto 2	45
DD043	Design e Sociedade G	60	DE311	Produção Industrial 1	60
DD041	Design e Estética F	60	DE312	Produção Industrial 2	60
DD046	Design e Estética G	60	DE240	Mecanismos	60
DD044	Design e Ciência G	60	DE317	Ergonomia 2	60
		2790			2805

A carga horária total das disciplinas em atividades complementares poderá ser cursada em outras disciplinas da UFPE.