



# Projeto PEDAGÓGICO DE CURSO

Design de Produto

# **Projeto Pedagógico Resumido**

## **CST em Design de Produto**

### **1. OFERTA DO CURSO**

#### **REGIME ESCOLAR**

Seriado Semestral/Crédito

#### **CARGA HORÁRIA**

1650 horas

#### **DURAÇÃO MÍNIMA**

4 semestres

#### **MODALIDADE**

**EaD:** aulas a distância por meio de Ambiente Virtual de Aprendizagem e mediação tutores; encontro presencial obrigatório para avaliação individual da aprendizagem do aluno; podendo ou não contar com aulas ou encontros presenciais, obrigatórios para discussões e troca de experiências em sala de aula sobre conteúdos e casos reais e realização de atividades práticas observando o limite máximo de 30% (trinta por cento) da carga horária total do curso, com complementação de atividades realizadas em Ambiente Virtual de Aprendizagem.

#### **ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC**

A Resolução do Consunepe Nº 140 de 05 de novembro de 2018, autoriza a oferta do curso de Tecnologia em Design do Produto a partir do 1º semestre de 2019.

Os atos autorizativos do curso e os últimos resultados de avaliações realizadas pelo MEC podem ser observados no Anexo A.

### **2. APRESENTAÇÃO E DIFERENCIAIS DO CURSO**

Com características diferenciadas, voltadas para o mercado de trabalho, o curso pretende formar designers de produto aptos a dominar conceitos, técnicas e ferramentas próprias ao campo, ao mesmo tempo que desenvolve uma visão estratégica e empreendedora. Aborda a criação, o planejamento, a elaboração e a execução de projetos de produto, até a gestão da empresa e dos projetos de design.

A filosofia do curso tecnológico em Design de Produto fundamenta-se no conceito do design como diferencial para a obtenção da excelência e como um meio de transformar ideias em negócios. O curso concilia velocidade e direcionamento prático para um público com urgência em se capacitar profissionalmente, com foco em uma determinada linha do Design.

### **3. PÚBLICO ALVO E ÁREAS DE ATUAÇÃO**

O curso se destina a pessoas interessadas a desenvolver, ampliar ou formalizar competências e habilidades na área do curso. O mercado tem se comportado de maneira positiva na absorção de egressos do curso, que podem ocupar posições de trabalho nos setores público e privado.

O mercado de trabalho para o design de produtos é amplo, com extensa viabilidade de emprego em todas as indústrias que necessitam de um profissional especializado em design. O Designer de Produto atua na gestão, concepção e configurações de novos produtos. Porém, seus projetos não buscam somente o valor estético, mas a funcionalidade dos produtos desenvolvidos. O profissional atua em projetos multidisciplinares em conjunto com o marketing, engenharias, produção, entre outros. O Design de Produto é uma atividade profissional especializada que promove a transformação dos mais diversos materiais em objetos, serviços e informações. O campo de atuação amplo permite que o profissional atue como autônomo em escritórios de design, projetando produtos em indústrias e instituições públicas. Ele atua a partir de tecnologia, pesquisas e desenvolvimento de materiais adequados para os produtos. Esse profissional deve estar sempre atento ao progresso da tecnologia e às necessidades sociais, econômicas e culturais da sociedade.

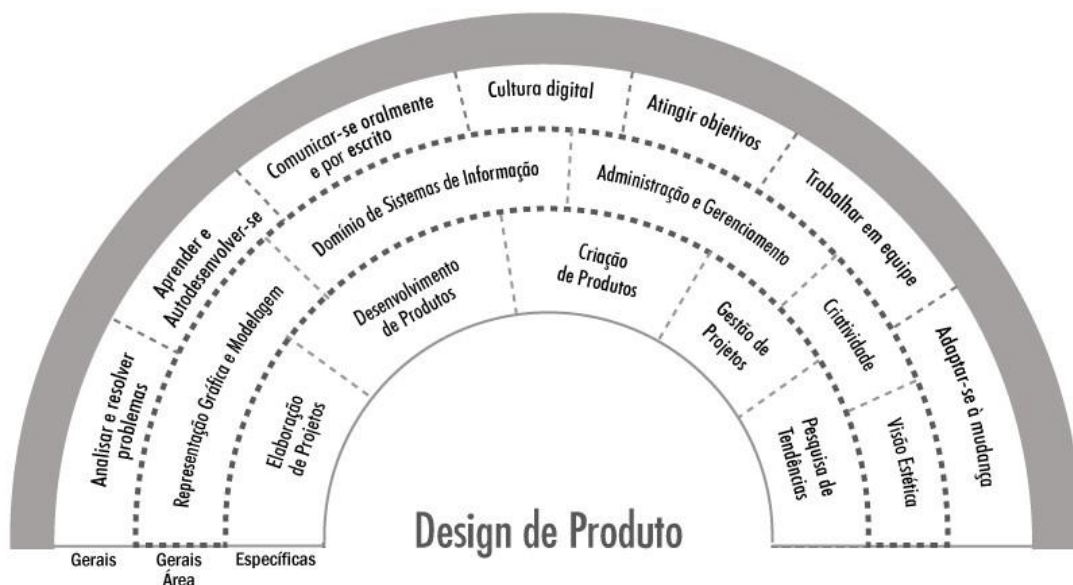
#### 4. OBJETIVO GERAL DO CURSO

Formar profissionais com habilidades focadas nas demandas do mercado, que saibam atuar em metodologias e procedimentos predefinidos de forma criativa, funcional e ágil.

O designer de produto deve desenvolver soluções inovadoras para a criação ou aprimoramento de objetos. Produzir com foco na ergonomia, funcionalidade e estética, criando projetos em consonâncias com às necessidades do usuário.

#### 5. COMPETÊNCIAS PROFISSIONAIS DO EGRESSO

As seguintes competências expressam o perfil profissional do egresso do curso:



## 6. MATRIZ CURRICULAR

Série	Disciplina	CH	Modalidade
			EAD
1	COMUNICAÇÃO	66	Online
1	DESENHO DE OBSERVAÇÃO	66	Online
1	ESTUDOS DA COR	66	Online
1	FUNDAMENTOS DO DESIGN	66	Online
1	IMAGEM GRÁFICA DIGITAL	66	Online
1	MÉTODOS DE PROJETOS	66	Online
		396	
2	ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA	66	Online
2	ERGONOMIA EM DESIGN	66	Online
2	HISTÓRIA DO DESIGN	66	Online
2	CRIATIVIDADE, GESTÃO DO CONHECIMENTO E INOVAÇÃO	66	Online
2	SISTEMAS DE PRODUÇÃO	66	Online
2	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO	66	Extensão
2	DESIGN E SOCIEDADE	66	Online
		462	
3	ARTE, CULTURA E ESTÉTICA	66	Online
3	CIÊNCIAS DOS MATERIAIS	66	Online
3	DESIGN DO COTIDIANO	66	Online
3	GESTÃO DE DESIGN	66	Online
3	REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL	66	Online
3	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO EM ARTES	66	Extensão
3	PROJETO DE PRODUTO: MOBILIÁRIO	66	Online
		462	
4	OPTATIVA	66	Online
4	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	30	Online
4	DESIGN DE EMBALAGEM	66	Online
4	DESIGN E SUSTENTABILIDADE	66	Online

4	PLANEJAMENTO E GESTÃO ESTRATÉGICA	66	Online
4	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN	66	Online
4	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA APLICADA EM ARTES I	48	Extensão
4	PROJETO DE PRODUTO : SUSTENTABILIDADE	66	Online
		474	

## 7. EMENTÁRIO

### ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA

Trata da construção do conhecimento antropológico e o objeto da antropologia. Analisa a constituição da sociedade brasileira em suas dimensões histórica, política e sociocultural; a diversidade da cultura brasileira e o papel dos grupos indígena, africano e europeu na formação do Brasil. Enfatiza o papel dos Direitos Humanos.

### ARTE, CULTURA E ESTÉTICA

Contextualiza as diferentes linguagens manifestas na cultura e na arte, propondo reflexão e análise crítica. Apresenta a evolução histórica dos movimentos e das vanguardas das representações artísticas ao longo dos anos, visando a ampliação do repertório cultural e a discussão de suas implicações na contemporaneidade. Compreende a análise as diversas conexões entre arte, comunicação e estética em nosso cotidiano e na sociedade contemporânea.

### ATIVIDADES COMPLEMENTARES

As Atividades Complementares constituem **práticas acadêmicas obrigatórias**, para os estudantes dos cursos de graduação, em conformidade com a legislação que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Superior e com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Tem o propósito de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, privilegiando a complementação da formação social e profissional e estão formalizadas na Instituição por meio de Regulamento próprio devidamente aprovado pelas instâncias superiores, estando disponível para consulta.

## **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO**

Compreender os elementos da Responsabilidade Socioambiental articulado com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU -2030) aplicado às carreiras profissionais; realizar levantamentos de questões socioambientais atuais em comunidades vulneráveis; construir projetos de intervenção social junto à estas comunidades.

## **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO**

Aprender que a Responsabilidade Socioambiental articulada com os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Agenda ONU 2030) envolve uma mudança de comportamento tanto das pessoas quanto das organizações. Desenvolver o “pensamento social e sustentável” na atuação profissional.

## **ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA EXTENSIONISTA**

Desenvolvimento do conhecimento de diferentes áreas profissionais e sociais, e aprendizado em grupos intra e interprofissionais, contribuindo para a formação integral do estudante. Exploração da integração teórico-prática na promoção do bem social e da sustentabilidade a partir da prática colaborativa em instituições e comunidades.

## **CIÊNCIAS DOS MATERIAIS**

A disciplina trata do conhecimento, análise e especificação dos materiais empregados nas diversas áreas da engenharia. Estuda a estrutura atômica as ligações Inter atômicas e cristalinas. Determina e avalia as principais propriedades mecânicas e elétricas dos materiais de engenharia.

## **COMUNICAÇÃO**

Estuda o processo comunicativo em diferentes contextos sociais. Discute o uso de elementos linguísticos adequados às peculiaridades de cada tipo de texto e situação comunicativa. Identifica e reflete sobre as estratégias linguístico-textuais em gêneros diversificados da oralidade e da escrita.

## **CRIATIVIDADE, GESTÃO DO CONHECIMENTO E INOVAÇÃO**

Discorre sobre o ambiente organizacional e as políticas institucionais que podem cercear ou estimular a criatividade, além de seu processo de desenvolvimento, e elementos facilitadores e dificultadores. Apresenta as técnicas de gerenciamento do processo de inovação, os estímulos à inovação, o papel do governo, as estratégias tecnológicas, a organização do esforço inovador.

### **DESENHO DE OBSERVAÇÃO**

Desenvolve técnicas de traçado à mão, composição e desenho livre como ferramenta de comunicação e compreensão do espaço e suas relações. Estuda a proporção, perspectiva, luz, sombra e textura, linhas, figuras, malhas e formas aplicadas ao desenho de figuras tridimensionais e de figuras humanas.

### **DESIGN DE EMBALAGEM**

Discute o desenvolvimento de embalagens, considerando fundamentos da superfície (forma, cor e textura) associados aos fatores ergonômicos. Estuda os princípios teóricos e práticos da embalagem, das multi-embalagens, suas funções, processos de produção, materiais, acabamentos e sustentabilidade. Analisa a legislação brasileira e as normas técnicas no design de embalagem.

### **DESIGN DO COTIDIANO**

Desenvolve projetos de utensílios pertinentes ao ambiente residencial e/ou profissional por meio da apropriação de metodologias projetuais direcionadas ao objeto de estudo e produção. Possibilita a investigação de materiais, ferramentas e processos envolvidos na elaboração de artefatos.

### **DESIGN E SOCIEDADE**

Estuda conceitos de Design e sociedade; conceitos de cultura e teorias da cultura; cultura popular, e fatos da cultura brasileira. Desenvolve análise



comparativa da diversidade cultural a partir de estudos etnológicos aplicados ao Design Gráfico.

## **DESIGN E SUSTENTABILIDADE**

Apresenta a temática ambiental ligada à produção gráfica, considerando os aspectos legais e normativos. Analisa os impactos ambientais derivados da atividade do design, principalmente na produção gráfica. Estuda princípios do ecodesign e da aplicação de técnicas e produtos com conceitos ambientalmente sustentáveis.

## **ERGONOMIA EM DESIGN**

Estuda a adequação dos objetos culturais ao homem considerando os estudos ergonômicos de fisiologia, percepção, cognição e memória, manejo, controles e displays. Analisa os ciclos de interação e percepção, cenários de uso, rotinas e interpretações. Aborda métodos de avaliação e mensuração centrados no usuário de projetos de design.

## **ESTUDOS DA COR**

Estudo das cores, suas características físicas e classificações, e sua correlação com a percepção visual, e seus significados. Elabora aplicação das cores e observa o resultado encontrado na natureza e nas criações não naturais.

## **FUNDAMENTOS DO DESIGN**

A disciplina volta-se à reflexão crítica do design no seu contexto sociocultural e ambiental. Enfoca a ética, o mercado profissional, bem como a convergência com outros campos. Aborda metodologias projetuais e as etapas construtivas do projeto. Apresenta os fundamentos do design e os elementos básicos da construção de imagens.

## **GESTÃO DO DESIGN**

Aborda tópicos de gestão, empreendedorismo, inovação, estratégia e mercado no âmbito do design. Aborda o Design Thinking como metodologia para gestores, e discute a gestão da complexidade e o pensamento sistêmico. Dedicase a questões de planejamento estratégico, organização, direção, controle e gestão financeira do projeto. Discute fontes de financiamento e a construção de um plano de negócios.

## **HISTÓRIA DO DESIGN**

A disciplina apresenta a história do design por meio de uma percepção crítica da produção do design, em diferentes períodos históricos, com suas implicações sociais e culturais. Considera o design como linguagem e comunicação, enfatizando a reflexão sobre a construção e a ruptura constituídas pela modernidade, e seus desdobramentos nas produções contemporâneas.

## **IMAGEM GRÁFICA DIGITAL**

Estuda os princípios básicos conceituais e operacionais das principais ferramentas de desenho assistido por computador (softwares) e seus respectivos usos na produção em Design. Aborda os principais procedimentos e recursos dos softwares gráficos, vetoriais, de tratamento da imagem, considerando, ainda, a articulação e manipulação texto/imagem.

## **MÉTODOS DE PROJETOS**

Discute a função, a relevância e as características das metodologias projetuais no campo do Design. Aborda, de forma teórica, sistemática, analítica e empírica, os métodos e ferramentas utilizados no desenvolvimento de projetos direcionados a objetos de complexidades distintas. Propõe, ainda, a comparação de metodologias e etapas projetuais.

## **PLANEJAMENTO E GESTÃO ESTRATÉGICA**

Analisa a construção da estratégia de uma organização, metodologias e teorias atuais e os passos necessários para a concepção do Planejamento Estratégico: análise do ambiente externo, tendências e descontinuidades, análise do ambiente interno, representação do portfólio, estratégia de balanceamento do portfólio.

### **PROJETO DE PRODUTO: MOBILIÁRIO**

Estudo de parâmetros e padrões para o projeto de mobiliários, considerando suas tecnologias e processos produtivos. A importância do conhecimento de materiais e cores como base para aplicações nos projetos de móveis de forma a integrar a composição de um ambiente. A representação gráfica do projeto de mobiliários e seus detalhes construtivos.

### **PROJETO DE PRODUTO: SUSTENTABILIDADE**

A disciplina trata do desenvolvimento de projetos de artefatos que tenham como foco principal a sustentabilidade social, ambiental e/ou econômica, através da apropriação de metodologias projetuais direcionadas ao objeto de estudo e produção. Possibilita a investigação de materiais, ferramentas e processos envolvidos na elaboração de artefatos em acordo com o tema trabalhado.

### **OPTATIVA**

A proposta curricular é marcada pela flexibilidade que se materializa na oferta de disciplinas Optativas, aumentando o leque de possibilidade de formação para os estudantes com disciplinas que visam agregar conhecimentos ao estudante e enriquecer o currículo permitindo a busca do conhecimento de acordo com o interesse individual.

### **REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL**

Estudo, observação, percepção e experimentação dos conceitos da tridimensionalidade; análise aplicada dos processos e técnicas básicas de representação tridimensional; integrando o conhecimento acadêmico interdisciplinar, e a atividade profissional, por meio de exercícios práticos.

## **SISTEMAS DE PRODUÇÃO**

Estuda a evolução dos sistemas produtivos ao longo da história e sua influência no desenvolvimento de produtos. Planejamento e controle da produção; administração da cadeia de suprimentos na produção; gestão integrada da produção; operação Just in time e Kanban; gestão de programas da qualidade e produtividade.

## **TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN**

A disciplina aborda e discute temas de estudo atuais e emergentes correlatos à área do Design no que concerne à atualização das discussões conceituais e simbólicas, e às inovações tecnológicas do design.

## **8. METODOLOGIA, SISTEMA DE AVALIAÇÃO E DE FREQUÊNCIA**

### **Componente Curricular online**

- **Metodologia:** é disponibilizado um Ambiente Virtual de Aprendizagem, além de promover a familiarização dos estudantes com a modalidade a distância. No modelo *web-based*, o processo educativo é realizado com base na aprendizagem colaborativa e significativa, por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação. O objetivo é proporcionar uma relação de aprendizagem que supere as dimensões de espaço/tempo e que desenvolva competências necessárias para a formação dos futuros profissionais, valorizando o seu papel ativo no processo.
- **Avaliação e frequência:** A avaliação do desempenho escolar é realizada no decorrer da disciplina, com entrega de atividades online

e a realização de atividades avaliativa presencial, obrigatória, realizada na instituição ou polo de apoio presencial em que o estudante está devidamente matriculado. Para aprovação, a Nota Final da disciplina deverá ser igual ou superior a 6,0 (seis). Outro critério para aprovação é a frequência mínima de 75% da carga horária total da disciplina. A frequência é apurada a partir da completude das atividades propostas no Ambiente Virtual de Aprendizagem.

## **9. QUALIFICAÇÃO DOS DOCENTES**

O corpo docente é constituído por professores especialistas, mestres e doutores e de reconhecida capacidade técnico-profissional, atendendo aos percentuais de titulação exigidos pela legislação.

No Anexo B, tem-se a relação dos professores que integram o corpo docente do curso.

## **10. INFRAESTRUTURA**

Dentre os espaços mínimos apresentados nas sedes das Instituições encontram-se:

- Instalações administrativas para o corpo docente e tutorial e para o atendimento aos candidatos e estudantes;
- Sala(s) de aula para atender às necessidades didático-pedagógicas dos cursos ou encontros de integração;
- Recursos de Informática para o desenvolvimento de atividades diversas, com acesso à internet;
- Áreas de convivência;
- Biblioteca: a consulta às bibliografias básica e complementar são garantidas na sua totalidade em bases de acesso virtuais disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem, página da biblioteca, área do aluno e acervos físicos. A IES e os polos contam com espaços de estudos. Desta forma, procura-se assegurar uma evidente relação entre o acervo com o Projeto Pedagógico do Curso, assim como manter uma constante atualização das indicações bibliográficas das disciplinas que compõem a

estrutura curricular de cada curso. O acesso à informação é facilitado por serviços especializados, bem como pela disponibilização de computadores nas bibliotecas com acesso à Internet para execução de pesquisa e acesso à bases de periódicos indexados e portais de livros eletrônicos. As consultas aos acervos local e online estão disponíveis por meio da página da biblioteca no endereço: <https://portal.fmu.br/biblioteca/>

Laboratórios didáticos especializados e profissionais: de acordo com o(s) curso(s) ofertado(s), deverão constar laboratórios didáticos específicos em consonância com a proposta pedagógica do curso. Conheça os locais de oferta do curso, para todas as modalidades, no site institucional: <https://portal.fmu.br/>

## **ANEXO A – ATOS AUTORIZATIVOS DO CURSO E ÚLTIMOS RESULTADOS DE AVALIAÇÕES REALIZADAS PELO MEC**

<b>Modalidade/Local de Oferta</b>	<b>Ato Autorizativo - Criação</b>	<b>Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de Reconhecimento)</b>	<b>Conceito de Curso (CC)</b>	<b>ENADE</b>	<b>Conceito Preliminar de Curso (CPC)</b>
EAD	Resolução Consunepe Nº 140 de 05 de novembro de 2018, com oferta para o 1º semestre de 2019.	O curso não passou por avaliação	O curso não passou por avaliação	O curso não passou por avaliação	O curso não passou por avaliação

## **ANEXO B – RELAÇÃO DOS PROFESSORES QUE INTEGRAM O CORPO DOCENTE DO CURSO**

<b>Professor</b>	<b>Titulação</b>
Daniela Silveira	Doutor
Dirceu Raiser Nunes	Doutor
Eduardo Filoni	Doutor
Eleida Pereira De Camargo	Doutor
Isabella Regina Oliveira Goulart	Doutor
Jeferson Souza Madeira	Especialista
Jose Domingos Estivalli	Especialista

Marihe Alves Rossini	Especialista
Mauricio Pires De Araujo	Mestre
Paul Galindo Mandacary	Especialista
Pedro Serico Vaz Filho	Doutor