



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

1794 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.

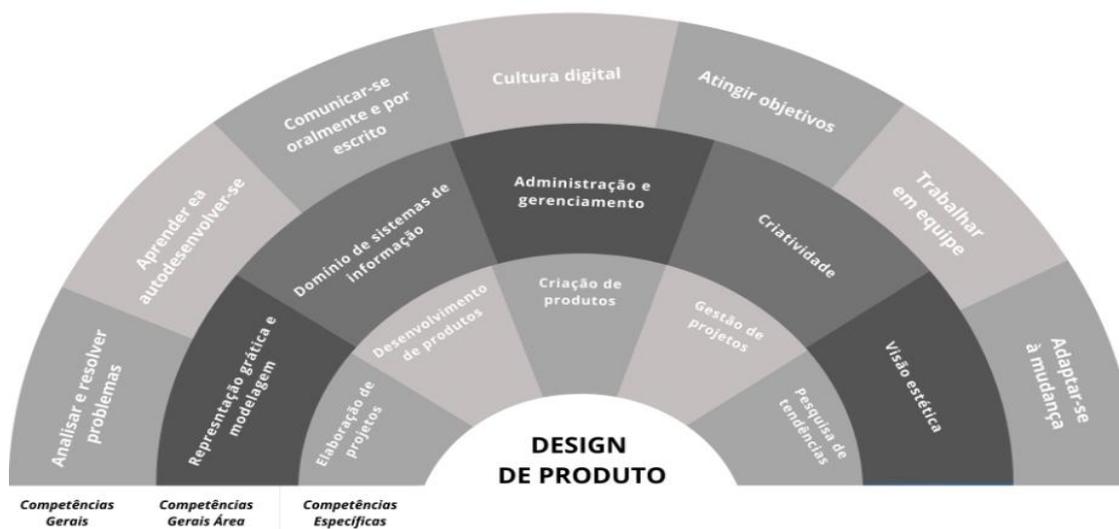
4. OBJETIVO GERAL DO CURSO

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	
			Presencial	EAD
1	COMUNICAÇÃO	66	Online	Online
1	DESENHO DE OBSERVAÇÃO	66	Presencial	Presencial
1	ESTUDOS DA COR	66	Presencial	Online
1	FUNDAMENTOS DO DESIGN	66	Online	Online
1	IMAGEM GRÁFICA DIGITAL	66	Presencial	Presencial
1	MÉTODOS DE PROJETOS	66	Presencial	Online
		396		
2	ANTROPOLOGIA E CULTURA BRASILEIRA	66	Online	Online
2	ERGONOMIA EM DESIGN	66	Presencial	Presencial
2	HISTÓRIA DO DESIGN	66	Online	Online
2	CRIATIVIDADE, GESTÃO DO CONHECIMENTO E INOVAÇÃO	66	Presencial	Presencial
2	SISTEMAS DE PRODUÇÃO	66	Presencial	Online
2	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO PREPARATÓRIO	66	Extensão	Extensão
2	DESIGN E SOCIEDADE	66	Presencial	Online
		462		
3	ARTE, CULTURA E ESTÉTICA	66	Online	Online
3	CIÊNCIAS DOS MATERIAIS	66	Online	Online
3	DESIGN DO COTIDIANO	66	Presencial	Online
3	GESTÃO DE DESIGN	66	Online	Online
3	REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL	66	Presencial	Presencial
3	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – MÓDULO AVANÇADO APLICADO EM ARTES	66	Extensão	Extensão
3	PROJETO DE PRODUTO: MOBILIÁRIO	66	Presencial	Presencial
		462		
4	OPTATIVA	66	Online	Online
4	ATIVIDADES COMPLEMENTARES	30	Presencial	Presencial
4	DESIGN DE EMBALAGEM	66	Presencial	Online
4	DESIGN E SUSTENTABILIDADE	66	Online	Online
4	PLANEJAMENTO E GESTÃO ESTRATÉGICA	66	Online	Online
4	TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN	66	Presencial	Online
4	ATIVIDADES EXTENSIONISTAS – VIVÊNCIA APLICADA EM ARTES I	48	Extensão	Extensão
4	PROJETO DE PRODUTO : SUSTENTABILIDADE	66	Presencial	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 e analisa 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. Dedicar-se 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.

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

Modalidade/Local de Oferta	Ato Autorizativo - Criação	Último Ato Autorizativo (Reconhecimento ou Renovação de Reconhecimento)	Conceito de Curso (CC)	ENADE	Conceito Preliminar de Curso (CPC)
EaD	Resolução CONSUNEPE nº 140, de 05/11/2018	-	-	-	-