



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS
DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO

PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR

TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)

<input type="checkbox"/> OBRIGATÓRIO	<input type="checkbox"/> ELETIVO	<input checked="" type="checkbox"/> OPTATIVO
--------------------------------------	----------------------------------	--

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0015	DESIGN E CIÊNCIA - PROJETO DE PRODUTO COM ÊNFASE EM BIÔNICA	30	30	3	60	
Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum	

EMENTA

Propor soluções projetuais às situações de desajustes e de necessidades materiais e aplicar a metodologia projetual durante o processo de desenvolvimento de produtos de baixa, média e/ou alta complexidade tecnológica a partir de estudos com a biônica.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. apresentação de conceitos inerentes à área projetual;
2. apresentação dos conceitos inerentes à biônica;
3. conhecimento da metodologia projetual a ser adotada no componente;
4. realização de escolha e eleição de temas projetuais a serem desenvolvidos;
5. elaboração da proposta de desenvolvimento de produto;
6. aplicação de roteiro voltado à proposta de desenvolvimento de produtos;
7. desenvolvimento das etapas projetuais (problematização; definição do problema; componentes do problema; coleta de dados; análise de dados; criatividade; materiais e tecnologia; experimentação; modelos; verificação; desenho de construção).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BAXTER, M. Projeto de Produto: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.
 BLÚCHEL, K. G. Biônica: como podemos usar a engenharia da natureza a nosso favor. 1 ed. São Paulo: PHL, 2009.
 GOMES, L. V. N. Criatividade: Projeto; Desenho; Produto. Santa Maria: sCHDs, 2001.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ARRUDA, A. J. V. de. A forma nos seres vivos. Ou seja por que as coisas ficam de pé? In: ANAIS DO P&D DESIGN 98 – Estudos em Design. Associação de Ensino de Design do Brasil (Textos referentes à sessão técnica Teoria do Design). Vol. 1. Rio de Janeiro: AEnD-BR, pg. 264-70, 1998.
 KELLEY, T. A arte da inovação. São Paulo: Futura, 2001.
 MUNARI, B. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
 RICARD, A. La aventura creativa: las raíces del diseño. Barcelona: Ariel, 2000.
 VASCONCELOS, A. C. de. Estruturas da natureza: um estudo da interface entre Biologia e Engenharia. São Paulo: Studio Nobel, 2000.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



Emitido em 10/09/2020

EMENTA Nº 697/2020 - SECGC (12.33.89)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 14/09/2020 09:53)

LUCAS JOSE GARCIA

COORDENADOR

1138533

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
697, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **10/09/2020** e o código de verificação: **ce639b95be**