



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)

☐ OBRIGATÓRIO
 ☐ ELETIVO
 ☒ OPTATIVO

DADOS DO COMPONENTE

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0096	ESTÉTICA – DESIGN E SISTEMAS DE INTERVENÇÃO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

EMENTA

Esta disciplina se propõe a desenvolver uma dinâmica de ensino e aprendizagem que possibilita o aprofundamento dos conhecimentos trabalhados no ciclo básico, em Design, Sociedade e Cultura, visando desenvolver competências nos alunos para atuarem na produção de sistemas de intervenção por meio do design em comunidades, cooperativas, instituições públicas e arranjos produtivos. Utiliza-se de um modelo experimental de intervenção em design para compreender a significação dos objetos nos grupos sociais, como eles conformam a vida das pessoas e como o design pode atuar como interventor naquela realidade, abarcando assim o sentido dele ser um agente de transformação social.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Discussão do design como campo de poder simbólico;
 Entendimento do design na cultura, no imaginário e no espírito do tempo; Discussão da construção social do conhecimento de design;
 Discussão do objeto de design como signifiante e significador da realidade; Discussão do design como discurso visual;
 Análise e crítica dos discursos visuais conformadores dos grupos sociais;
 Entendimento das dinâmicas da pesquisa com observação participante de base etnográfica, e por meio do registro fotográfico;
 Execução de mapeamentos da produção material e simbólica como prática de pesquisa em design; Produção de objetos de design colaborativos e emancipatórios.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BOAVENTURA, S.S. A gramática do tempo. São Paulo: Editora Cortez, 2006.
 BONSIEPE, G. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Bluscher, 2011.
 MILLER, D. Troços, trechos e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material. São Paulo: Zahar, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BRAGA, M. Da COSTA. O papel social do design gráfico. São Paulo: Editora SENAC-SP, 2011.
 FORTY, Adrian. Objetos de Desejo. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
 HARVEY, David. A condição pós-moderna. São Paulo: Ed. Loyola, 1992.
 MAFFESOLLI, Michel. No fundo das aparências. Petrópolis: Vozes, 1996.
 ONO, Maristela. Design Cultura Sintonia Essencial. Serzegraf Ind. e Editora Gráfica, 2004.

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 08/10/2020

EMENTA Nº 931/2020 - SECGC (12.33.89)

(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)

(Assinado digitalmente em 15/10/2020 14:37)

LUCAS JOSE GARCIA

COORDENADOR

1138533

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:
931, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **08/10/2020** e o código de verificação: **8f94a5c26f**