

Código: EGR 7805	Disciplina: Projeto 02 – Produto de Média Complexidade	
Fase: 4ª fase/módulo de projetos II	Pré-requisito: Módulos Introdutório e Projeto I	Equivalência: EGR 7260
Tipo: Obrigatória	Conjunto: EGR 7153/EGR 7261/EGR 7262	Aulas semanais: 4
Carga horária semestral: 72	Teórica: 2 créditos	Prática: 2 créditos
Professor (es): Ivan Luiz de Medeiros		Email: ivan.medeiros@ufsc.br

Ementa	Desenvolvimento de produtos de média/alta complexidade com ênfase no projeto centrado no usuário.
Objetivos da Disciplina	Desenvolver projetos de produtos, utilizando de processos conscientes e aplicando uma sistemática lógica. Correlacionar às informações teóricas com a prática de projetos, possibilitando a aquisição de experiência e a aproximação da realidade de mercado.
Conteúdo Programático	Aplicação de métodos e ferramentas em projetos de produto de média complexidade: <ul style="list-style-type: none"> • Fase inicial de pesquisa exploratória- Empatia e visitas; • Fase de análise e síntese – identificar as oportunidades com o público alvo; • Fase de soluções de problemas – criatividade; • Fase de execução – Construção de mock-ups, modelos e protótipos.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas expositivas; • Exercícios práticos; • Visita aos usuários e mercado; • Atividade projetual.
Avaliação	<p>AV1 a AV6 - As avaliações serão realizadas no final de cada fase do projeto, sendo necessário inserir no ambiente virtual (moodle da disciplina) seis relatórios parciais. (Cada relatório tem peso 10)</p> <p>AV7- Apresentação/memorial descritivo;(peso 10)</p> <p>AV8 – Modelo de apresentação ou protótipo;(peso 10)</p> <p>Critérios – Todas as atividades avaliativas valem 10 pontos (entrega atrasada de um dia desconta 5 pontos), posterior a isso um ponto para cada dia de atraso;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Execução correta das ferramentas projetuais; - Cumprimentos das atividades;

	<ul style="list-style-type: none"> - Cumprimento de prazos; - Proposta apresentada está de acordo com o tema; - Qualidade do sketches/rendering/mock-up/modelos.
<p>Bibliografia</p>	<p>BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Campus, 2010. 249 p.</p> <p>BÜRDEK, BERNHARD. Design: história, teoria e prática do design de produtos. 2.ed. São Paulo: Blücher, 2010 {744.42 B949d 2.ed.}</p> <p>CAMBIAGHI, Silvana. Desenho Universal: métodos e técnicas para arquitetos e urbanistas. São Paulo: Editora Senac, 2012. {741 C175d 3}</p> <p>CARLETTO, Ana Claudia; CAMBIAGHI, Silvana. Desenho Universal: Um conceito para todos. Instituto Mara Gabrielli. São Paulo, 2007. {741 C175d 3.ed.rev.}</p> <p>CROSS, Nigel. <i>Developments in design methodology</i>. Pitm: John Wiley & Sons, 1984 {621.967.97 C951d}</p> <p>LÖBACH, Bernd; VAN CAMP, Freddy. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo (SP): Edgard Blücher 2001 {744.42 L796d}</p> <p>PAZMINO, Ana Veronica. Como se cria: 40 métodos para design de produtos. São Paulo: Edgard Blucher, 2015. 279 p.</p> <p>VIANNA, Maurício et al. Design thinking: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 161 p.</p>

	Data	Cronograma 2023.2	Integração Disciplinas
1	08/08	Apresentação do tema Fase 01 – Empatia Realizar a Pesquisa desk/mercado/empresas/critérios ergonômicos.	
2	15/08	Fase 01 – Empatia Realizar Pesquisa público/ observação/entrevista/questionário/análise de uso	
3	22/08	Fase 01 – Empatia Realizar Pesquisa público/ observação/entrevista/questionário/análise de uso	
4	29/08	Fase 01 - Definição Definir claramente o problema e estabelecer os requisitos de projeto	
5	05/09	Fase 02 - Conceituação Definir os Conceitos e elaborar os painéis semânticos	
6	12/09	Entrega da fase de empatia e Entrega dos painéis Fase 03 - Desenvolvimento Desenvolver 30 alternativas (Rough – rabiscos) Selecionar as 10 melhores	
7	19/09	Entrega 30 alternativas Fase 03 - Desenvolvimento Desenvolver as 10 alternativas selecionadas (duas perspectivas e duas vistas ortogonais de cada alternativa)	
8	26/09	Entrega 10 alternativas Fase 04 – Definição 01 Aplicar a Matriz de decisão utilizando os requisitos de projeto, definindo uma alternativa	
9	03/10	Entrega da matriz de decisão Fase 05 - Melhoramento Realizar o melhoramento da alternativa selecionada desenvolvendo 5 variações. (duas perspectivas e duas vistas ortogonais de cada alternativa) Selecionar as duas melhores (matriz de decisão)	
10	10/10	Entregar as 5 variações Fase 05 - Melhoramento Renderizar no photoshop as duas alternativas selecionadas. Desenvolver duas pranchas de apresentação: (Uma vista renderizada e os outros 4 sketches)	

11	17/10	<p>Entregar das duas pranchas</p> <p>Fase 05 - Melhoramento Produzir dois Mock-ups das alternativas selecionadas</p>	Disciplina de modelos
12	24/10	<p>Entregar fotos dos mock-ups</p> <p>Fase 06 – Definição 02 Aplicar a Matriz diferencial semântico com as duas alternativas.</p>	Disciplina de materiais
13	31/10	<p>Entregar a matriz diferencial semântico</p> <p>Fase 07 – Detalhamento Modelar em software 3D e produzir render da alternativa final</p>	Disciplina de materiais Disciplina de modelos
14	07/11	<p>Fase 07 – Detalhamento Desenvolver a documentação para a produção – (desenho técnico e o memorial descritivo)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento do modelo. 	Disciplina de modelos
15	14/11	<p>Fase 07 – Detalhamento Desenvolver a documentação para a produção – (desenho técnico e o memorial descritivo)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento do modelo. 	Disciplina de modelos
16	21/11	Montar apresentação/ desenvolvimento do modelo	SEMANA ACADEMICA_PCC
17	28/11	Montar apresentação/ desenvolvimento do modelo	Disciplina de modelos
18	05/12	Entregar a apresentação/memorial descritivo Apresentação Final	
19	12/12	Apresentação Final	

A Semana Acadêmica de Design de Produto será realizada entre os dias 20 e 24 de novembro. Contará como dia letivo e está considerada neste plano de ensino, conforme informado no cronograma.