

Referências Bibliográficas

ALEXANDER, Christopher. Ensayo sobre La síntesis de La forma. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 1986.

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos. Ensinar, aprender, apreender e processos de ensinagem. In. Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. / organizado por ANASTASIOU e ALVES. 6. ed.- Joinville, SC: UNIVILLE, 2006.

_____. Metodologia de ensino na universidade Brasileira: Elementos de uma trajetória. In Temas e textos em metodologia do ensino superior. Organizado por CASTANHO, Sergio e CASTANHO, Maria Eugenia. Papirus Editora, 2001. 83-102 p.

ANTUNES, Celso. Professores e Professaouros. São Paulo: Editora Vozes. 2007

ASIMOW, Morris. Introdução ao projeto: Fundamentos do projeto de engenharia. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1968.

AUSUBEL, David P. Aquisição e Retenção de Conhecimentos: Uma Perspectiva Cognitiva. Portugal: Paralelo Editora, 2003.

BACK, N; FORCELLINI, F. Apostila da disciplina: Projeto de produtos. Programa de Pós-Graduação em Engenharia Mecânica. Florianópolis: UFSC. 1997.

BASTOS, Filho Jenner B. Reduccionismo: uma abordagem epistemológica. Maceió: EDUFAL, 2005.

BAXTER, Mike. Projeto de produto- Guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2000.

BEJARANO, Viviane Carvalho. Como formar equipes com o equilíbrio ideal de personalidades e perfis pessoais: a teoria e as ferramentas de Meredith Belbin. XXXIII Congresso Brasileiro de Ensino de Engenharia. Campina Grande PB. 2005.

BELBIN, Meredith. Team-role Descriptions. www.belbin.com, 2001

BENEDITO, Antolí Vicente *et al*, La Formación universitária a debate. Barcelona: Universitat de Barcelona, 1995.

BERNARD, H. Russell. Social research methods: Qualitative and quantitative approaches. Sage. California, USA, 2000.

BERTOLA, Paola. El diseño como herramienta de investigación: nuevas oportunidades para las competencias del diseño. In. Temas de diseño en la Europa de hoy. Organizado por MCDONALD, Stuart. The bureau of european design associations, BEDA. 2004. 36-37 p.

BOMFIM, Gustavo Amarante. Metodologia para desenvolvimento de projetos. João Pessoa: Editora Universitária, 1995.

_____. Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação. Estudos em Design V.V,n.2, dez. 1997

BONO, Edward de. Os seis chapéus do pensamento. Editora Sextante. 2008

BONSIEPE, Gui et al. Metodologia experimental: desenho industrial. Brasília: CNPq / 1984

BONSIEPE, Gui. Teoría y práctica del diseño industrial: Elementos para una manualística crítica. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.1978.

BRASIL, André. Mega memória: explore todo o potencial de sua mente. André Brasil, 2004.

BRUSEBERG, Anne; Mc DONAGH, Deana. Focus groups: Supporting effective product development. London: Taylor and Francis, 2003.

BUCHANAN, R. "Wicked Problems in Design Thinking". In: *Design Studies*, London: Butterworth Heinemann, v.3, n.2, sept 1992. 5-21 p.

BURDEK, Bernhard E. Design: História, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

BUZAN, Tony. Mapas mentais e sua elaboração. São Paulo: Editora Cultrix, 2005.

CAETANO, Julio. Que designers estamos formando? In. Pensando Design. Organizado por Magalhães Eliane (et. al). Porto Alegre: UniRitter, 2004.

CARISTI, Fabrizio. Uma ponte entre artesanato, arte, indústria e academia. In. A emoção e a regra: os grupos criativos na Europa de 1850 a 1950. Organizado por Di MASI, Domenico. 9ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2007. 230 – 232 p.

CASTANHO, Maria Eugênia. Sobre professores marcantes. In Temas e textos em metodologia do ensino superior. Organizado por CASTANHO, Sergio e CASTANHO, Maria Eugenia. Papirus Editora, 2001. 83-102 p.

CIPINIUK, A; PORTINARI Denise. Sobre Métodos de Design. In. Design Método. Organizado por COELHO, Luis Antonio L. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2006.17-38 p.

COELHO, Luiz Antonio L. Conceitos-chave em design. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, Novas idéias, 2008.

COSTA, Iara Andrade; DE PESCE, Marly Krüger. Inovação metodológica para além do recurso tecnológico. In. Revista Univille. Universidade da Região de Joinville. V.13, n.1 (2008).-Joinville, SC: Univille, 2003.

COUTO, R. M. de S. O ensino da disciplina de Projeto Básico sob o enfoque do Design Social. Rio de Janeiro: Departamento de Educação - PUC/Rio (dissertação de mestrado), 1991.

COUTO, Rita Maria de Souza. Escritos sobre ensino de design no Brasil. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2008.

CROSS, Nigel. Desenhante: pensador do desenho. Editora sCHDs, Santa Maria. 2004.

_____. Métodos de diseño: Estrategia para El diseño de productos. México: Limusa Wiley, 2008.

_____. Forty years of design research. Design Studies Vol 28 nº 1, January 2007.

DAYCHOUM, Merhi. 40 Ferramentas e Técnicas de Gerenciamento. Brasport, 2007

DORFLES, Gillo. Introdução ao desenho industrial. Rio de Janeiro: Edições 70, 1990.

DUALIBI, Roberto; SIMONSEN, Harry. Criatividade e Marketing. São Paulo: Makron Books, 2000.

EDMAN, Robin. Integración del pensamiento del diseño en los programas de enseñanza superior. In. Temas de diseño en la Europa de hoy. Organizado por MCDONALD, Stuart. The bureau of european design associations, BEDA. 2004. 34-35 p.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro. Edições Loyola, 1979.

FERREIRA, Mirrele Mathiê. Projeto gráfico de material didático das técnicas e ferramentas projetuais do design de produtos. Trabalho de conclusão de curso. Univille, 2009.

FINDELI, Alain. Rethinking design education for the 21st Century: Theoretical, methodological, and Ethical Discussion. In Design Issues: Volume 17, Number 1 Winter 2001.

FISCARELLI, Rosilene Batista de Oliveira. Material didático: discursos e saberes. Araraquara São Paulo: Junqueira&Marin, 2008.

FORTY, Adrian. Objeto de desejo – design sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOSTER, Richard. Inovação: a vantagem do atacante. Editora Best Seller, 1988.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. Metodologia do ensino superior. São Paulo: Atlas, 2008.

GOMES, Luis Vidal Negreiros. Desenhando Futuros. In. Desenhante: pensador do desenho. CROSS, Nigel. Santa Maria: Editora sCHDs, 2004.

_____. Biônica e atividade projetual. Programa de Engenharia de Produção Área de engenharia de Produto. COPPE/UFRJ. 1985.

HARVEY, David. Condição pós-moderna São Paulo: Edições Loyola. 17ª edição, 2008.

IRELAND, Christopher. Qualitative Methods: From boring to brilliant. In Design Research Methods and perspectives. Edited by Brenda Laurel. MIT Press. 2003.

JAPIASSU, Hilton Ferreira. Introdução ao pensamento epistemológico. Rio de Janeiro, F. Alves, 1991.

_____; MARCONDES, Danilo. Dicionário Básico de Filosofia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

JONES, J. Christopher. Métodos de diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S. A, 1978.

KELLEY, Tom. As 10 faces da inovação. Editora Campus. 2007.

KELLEY, Tom; LITTMAN, Jonathan. A arte da inovação. São Paulo: Futura, 2001.

KUENZER, Acácia Zeneida. O que muda no cotidiano da sala de aula universitária com as mudanças no mundo do trabalho. In Temas e textos em metodologia do ensino superior. Organizado por CASTANHO, Sergio e CASTANHO, Maria Eugenia. Papirus Editora, 2001. 15-36 p.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LESSA, Washington Dias. Prática de design e conhecimento. Designe. Rio de Janeiro, ano III, nº3, p. 80-86, outubro 2001.

LIDWELL, William; HOLDEN, Kitrina; BUTLER, Jill. *Princípios Universales de Diseño*. Barcelona: Blume, 2005.

LOBACH, Bernd. *Diseño Industrial. Bases para La Configuración de los Productos Industriales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1981.

LOVE, T. Constructing a coherent crossdisciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues. In: *Design Studies*, 23, 2002, p. 345–361.

LUPTON, Ellen; MILLER (eds.) J. Abbott. *El ABC de ▲■●: La Bauhaus y la teoria del diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1994.

MAEDA, John. *As leis da simplicidade: design, tecnologia, negócios, vida*. São Paulo: Editora novo conceito, 2007.

MASETTO, Marcos T. Atividades pedagógicas no cotidiano da sala de aula universitária: reflexões e sugestões práticas. In *Temas e textos em metodologia do ensino superior*. Organizado por CASTANHO, Sergio e CASTANHO, Maria Eugenia. Papirus Editora, 2001, 83-102 p.

_____. *Competência pedagógica do professor universitário*. São Paulo: Summus, 2003.

MAY, Matthew. *Toyota a fórmula da inovação*. Editora Campus, 2007

MELO, Francisco Homem. O processo do projeto. In. *O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico*. São Paulo: Editora SENAC, 2003.

MILLER, William R. *Definition of Design*

MORACE, Francesco. *Consumo autoral: as gerações como empresas criativas*. São Paulo: Estação das letras. 2009.

MORALES, Luis Rodriguez. *Diseño Estrategia y Táctica*. México DF: Ed. Diseño y Comunicacion, 2006.

MORAN, J.M.; MASETTO, M.T. BEHERNS, M.A. *Novas tecnologias e medição pedagógica*. Campinas: Papirus, 2000.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. 11.ed. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2006.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem as coisas*. Lisboa: Edições 70, 1981.

NIEMEYER, Lucy. *Design Atitudinal: produto como significação*. 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. FAAP, São Paulo, 2004.

OCAÑA, José Andrés. *Pienso, luego mi empresa existe*. San Vicente. España 2006.

OECH, Roger Von. Um “TOC” na cuca. Técnicas para quem quer ter mais criatividade na vida. São Paulo: Cultura Editores, 1999.

OLIVEIRA, Isabel Maria de. O ensino de projeto na graduação em design no Brasil: O discurso da prática pedagógica. Tese (Doutorado em Design)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

OSGOOD, Charles; SUCI; TANNENBAUM. The measurement of meaning. Illinois University. USA, 1975.

PAHL, G.; BEITZ, W. Engineering design: a systematic approach. Berlim (Alemanha): Spring Verlag, 1996.

PARANHOS Filho, Moacyr. Gestão da Produção Industrial. Editora Ibpx Ltda 2007.

PENN, Mark J. Microtendências. Best Seller, Rio de Janeiro. 2008.

PERLMAN, Helen Harris. Persona: Social Role and Personality. Edition: reprint. University of Chicago Press, 1986

PERRENOUD, Philippe. A prática reflexiva no ofício do professor. Profissionalização e Razão pedagógica. Porto Alegre: Editora Artmed, 2002.

_____. Construir as competências desde a escola. Porto alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

PHILLIPS, Peter L. Briefing: a gestão do projeto de design. São Paulo: Blucher, 2008.

PIMENTA, Selma Garrido; ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos. Docência no Ensino Superior. São Paulo: Cortez, 2008.

PINK, Daniel H. A revolução do lado direito do cérebro: as seis novas aptidões indispensáveis para a realização profissional e pessoal. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

PLÜMER, Ellen. Mapas conceituais. In. Sociologia: textos e contextos. Organizado por TESKE, Ottmar e SIMÃO, Ana Regina Falkembach. Editora da ULBRA, 1999.

portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf acessado em 10 de março de 2009

PROCTOR, Tony. Creative problem solving for managers: Developing skills for decision making and innovation. New York: Routledge, 2006.

PRUITT, John; ADLIN, Tamara. The persona lifecycle: keeping people in mind throughout product design. Morgan Kaufmann, 2006

PUGH, Stuart. *Total Design - Creating innovative products using total design*. Reading (EUA): Addison-Wesley Publishing Co., 2002.

RAMOS, Jaime. *A biônica aplicada ao projeto de produtos*. Florianópolis, 1993. Dissertação, (Mestrado em Engenharia) Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina.

REYNOLDS, Garr. *Apresentação Zen: Idéias simples sobre o design de apresentações e performances*. Alta Books, São Paulo, 2008.

ROMANOWSKI, Joana Paulin; WACHOWICZ, Lilian Anna. Avaliação formativa no ensino superior: que resistências manifestam os professores e os alunos?. In. *Processos de Ensino na Universidade: Pressupostos para as estratégias de trabalho em aula*. Organizado por ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate. Ed. Univille, 2006. 121-139 p.

ROZENFELD, Henrique. et al. *Gestão de desenvolvimento de produtos: Uma referência para a melhoria do processo*. São Paulo: Saraiva, 2006.

RUZZARIN, Ricardo, AMARAL, Augusto Prates do, SIMIONOVSKI, Marcelo. *Sistema integrado de gestão de pessoas com base em competências*. Editora Age. Porto Alegre. 2006

SALINAS, José Luis. *Gerentes, competências, e aprendizagem nas organizações*. In. *Gerencia em ação: Singularidades e dilemas do trabalho gerencial*. Organizado por DAVEL, Eduardo. MELO, Marlene Catarina. Rio de Janeiro, Editora FGV. 2005

SANTOS, Flávio Anthero Nunes Vianna dos. *MD3E (Método de Desdobramento em 3 Etapas): Uma Proposta de Método Aberto de Projeto para Uso no Ensino de Design Industrial*. Tese de doutorado – PPGE-UFSC. Florianópolis, SC, 2005.

SANTOS, Júlio Cesar Furtado dos. *Aprendizagem significativa e o papel do professor*. Porto Alegre: Mediação, 2008.

SHÖN, Donald A. *Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem*. Artmed. Porto Alegre. 2000

SILVA, Vini Rabassa da. *Conselhos Gestores na perspectiva da complexidade*. In. *Responsabilidade social & universidade*. Organizado por DESAULNIERS, Julieta Beatriz Ramos. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2006.

SILVEIRA, Jane Rita Caetano da; FELTES, Heloísa Pedrosa de Moraes. *Pragmática e cognição: A textualidade pela relevância e outros ensaios*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1999.

SOTO, Eduardo; MARRAS, Jean Pierre. *Comportamento organizacional*. Cengage Learning Editores, Addison-Wesley Publishing Co., 2002.

STOETARAU, Rodrigo Lima. Projeto de Máquinas ferramentas. Apostila de disciplina. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2004.

STRATTON, Peter; HAYES, Nicky. Dicionário de Psicologia. Cengage Learning Editores, 2003.

TEIXEIRA, Gilberto. Elaboração de objetivos educacionais no ensino superior. In: Ser professor universitário, 2006. (<http://www.serprofessoruniversitario.pro.br>)

THOMPSON, A; STRICKLAND, A. Crafting and executing strategy. Boston: Mc Graw-Hill, 2001.

TRONCA, Dinorah Sanvito. Transdisciplinaridade em Edgar Morin. Caxias do Sul, RS: Educs, 2006.

ULRICH, Karl T; EPPINGER, Steven D. Product design and development. 2nd ed. McGraw-Hill.2000.

WALTER, Yuri. Design e Seleção de Materiais: a possibilidade e a necessidade de um sistema informacional. 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. FAAP, São Paulo, 2004.

Glossário

Aprendizagem Significativa: de David Ausubel focaliza na aprendizagem cognitiva, se apóia num processo por meio do qual uma nova informação relaciona-se com um aspecto especificamente relevante da estrutura de conhecimento do aluno.

Currículo em espiral: o aprendiz deve ter a oportunidade de ver o mesmo tópico mais de uma vez, em diferentes níveis de profundidade e em diferentes modos de representação.

CAPS: sigla das fases de processo de projeto Criatividade, Análise, Planejamento e Síntese.

Designs: produtos

Didática: Disciplina que investiga os fundamentos, as condições e os modos de realizar a educação mediante o ensino. Possibilitando que os professores das áreas específicas que convertam as ciências, as artes, a filosofia em matéria de ensino, instituindo os parâmetros pedagógicos (da teoria da educação) e didáticos (da teoria do ensino) na docência de disciplinas e articulando-os aos elementos lógico-científicos dos conhecimentos próprios de cada área.

Ensinar: Termo adotado por ANASTASIOU (2006) para significar uma situação de ensino na qual necessariamente decorra a aprendizagem, sendo a parceria entre o professor e alunos a condição fundamental para o enfrentamento do conhecimento, necessário à formação do aluno durante o cursar da graduação.

Ferramentas de projeto: está dentro do modelo de processo de projeto e são Instrumentos físicos ou conceituais que se apresentam como tabelas, matrizes, são recursos que controlam *inputs* para obter *outputs*.

High Concept: capacidade de criar beleza artística e emocional, de perceber padrões e oportunidades, de combinar conceitos aparentemente desconexos. (Pink, 2005).

High Touch: capacidade de criar laços de empatia, de compreender sutilezas das interações humanas, de encontrar alegria interior, de suscitá-la nos outros e de enxergar além da superfície na busca de propósito e sentido - estão em ascensão. (Pink, 2005).

MEM: modelo de ensino de métodos de projeto de produto

Metodologia de design: Ciência que estuda os métodos de design.

Metodologia do ensino superior: conjunto de enfoques teóricos e procedimentos práticos para realizar os objetivos do ensino superior.

Método de design: Conjunto de procedimentos que visam atingir um objetivo de projeto.

Modelo de processo de projeto: Esquema da sequência das operações, ou encadeamento de fases e etapas de um projeto. Podem ser prescritivos ou descritivos.

Multidisciplinar: Trabalho simultâneo de uma gama de disciplinas, sem que se ressaltem as possíveis relações entre elas. Justaposição ou integração de disciplinas ou conteúdos sem nenhuma tentativa de síntese. Justaposição de diferentes disciplinas, situadas geralmente no mesmo nível hierárquico e agrupadas de forma a propiciar o surgimento de relações entre elas.

Práxis: a relação dialética entre o designer e a natureza, na qual o designer, ao transformar a natureza com seu trabalho, transforma a si mesmo.

Processo cognitivo: Relacionado ao conjunto dos processos mentais no pensamento, na percepção, na classificação, reconhecimento.

Técnica de projeto: Meios auxiliares para solução de problemas não se apresentam necessariamente de forma instrumental.

ANEXO 1

Questionário

Este questionário tem o intuito de levantar dados para análise de preferências para a criação de um novo produto gráfico. As respostas aqui contidas serão consideradas de caráter individual e particular, não necessitando identificação pessoal, pois servirá de apoio para a construção de público-alvo, preferências, tendências, e tabulação de dados.

Idade

☐ 15 a 20 ☐ 21 a 25 ☐ 25 a 30

Sexo

☐ Feminino ☐ Masculino

Habilitação

☐ Design de Produto
☐ Programação Visual

Situação atual

☐ Estudante
☐ Profissional

Já atuou na área?

☐ sim ☐ não

Se sim, por quanto tempo?

1 - Quais são suas principais fontes de estudo?

☐ universidade (sala de aula)
☐ grupo de estudos
☐ internet
☐ livros
☐ revistas
☐ apostilas
☐ manuais
☐ outra fonte - qual(ais)

2 - Quando se faz necessário a consulta de material, você costuma:

☐ buscar na biblioteca da universidade
☐ comprar o livro ou material que precisa
☐ emprestar de alguém que o possui
☐ buscar na internet
☐ outra

3 - Quais são as atividades que você desenvolve em seu tempo livre:

☐ ler
☐ internet
☐ cinema
☐ sair com amigos
☐ praticar esportes
☐ desenhar
☐ outras - quais?

4 - Quais são os sites/blogs que você costuma visitar?

5 - Você usa quais materiais de pesquisa metodológica:

R: _____

6 - Quais revistas você costuma ler focadas em design?

☐ Bak
☐ Zupi
☐ ABC design
☐ ARC design
☐ Revista PACK
☐ How Magazine
☐ Embanews
☐ Idea Fixa
☐ Coroflot
☐ DesignFlip
☐ Dezine
☐ Publish
☐ ID
☐ Vice
☐ outras - quais

5 - Entre elas, qual você mais se identifica?

8 - E quais revistas de atualidades você costuma ler?

☐ Época
☐ Super interessante
☐ Mundo estranho
☐ Capricho
☐ Caras
☐ Veja
☐ Premier
☐ Galileu
☐ outras - quais

9 - Entre elas, qual você mais se identifica?

10 - Quais os programas de TV ou canais você costuma assistir:

☐ MTV
☐ Multishow
☐ Novelas
☐ Discovery Channel
☐ Cartoon Network
☐ Fox
☐ Warner
☐ Sony
☐ HBO
☐ Universal Channel
☐ Globo
☐ SBT
☐ Record
☐ outras - quais

11 - Quais qualidades lhe influenciam na escolha de um livro:

- ☐ material
- ☐ acabamento
- ☐ conteúdo
- ☐ estética
- ☐ especificação (habilitação)
- ☐ Formato diferenciado
- ☐ Tradicional
- ☐ outras - quais

12 - Qual formato lhe atrai mais para o estudo/consulta: levando em consideração ao manuseio, tamanho, conforto ao ler, facilidade na consulta)

- ☐ livro
- ☐ manuais
- ☐ apostilas
- ☐ com facas especiais (pop-ups)
- ☐ outro

13 - O que lhe atrair a atenção em um livro ou material disponível para a consulta:

- ☐ capa dura com acabamentos especiais
- ☐ páginas com fotos/ilustrações que ajudem a exemplificar o assunto que está sendo abordado
- ☐ interação (a possibilidade de manusear o material de formas diferenciadas, tornando o processo entre o usuário e ferramenta mais interessante)
- ☐ novidades
- ☐ linguagem contemporânea
- ☐ linguagem tradicional
- ☐ Outro

14 - O que você espera de um material didático?

- ☐ simples e de fácil consulta
- ☐ completo, onde não seja necessário buscar em outros materiais
- ☐ focado em um assunto específico
- ☐ linguagem atraente e de fácil entendimento (atual)
- ☐ conteúdo apenas textual
- ☐ Ilustrações, fotos e infográficos complementando o texto
- ☐ Outra necessidade

15 - O que você acha de um material didático que aborde as diversas metodologias de design em um único material?

- ☐ importante
- ☐ muito importante
- ☐ necessário
- ☐ desnecessário
- ☐ legal
- ☐ não sei

16 - O que você acha dos materiais que lecionam as metodologias de design existentes?

- ☐ difícil acesso
- ☐ escassez (poucos ou nenhum material específico)
- ☐ Fácil entendimento
- ☐ fácil acesso
- ☐ não conheço nenhum que ensinem metodologias

Desses materiais apresentados abaixo, quais lhe atraem mais(capa e interior) ?



Miki

4 ano de Programação Visual

Na agonia de processo de TCC agrade muito a compreensão e atenção dada ao responder o presente questionário.

APÊNDICE 1

Questionário destinado aos professores da Univille

Universidade da Região de Joinville – UNIVILLE

Departamento de Design

Acadêmica: Cinthia Larissa da Costa Orientadora: Ana Veronica Pazmino Weber

Habilitação em Planejamento Visual - Trabalho de conclusão de curso

Projeto: Material gráfico para auxílio do ensino de métodos de projeto de design

Objetivo
Trata-se de uma pesquisa exploratória para o levantamento das necessidades do professor para o desenvolvimento de um material gráfico de um modelo de ensino de métodos de projeto.
Tratamento das informações
As informações obtidas nesse questionário serão utilizadas para a tese de doutorado da Profa. Ana Verônica Pazmino e para o desenvolvimento do material gráfico do modelo de ensino de métodos de projeto.
Seus dados
Nome completo: Idade: Instituição (es) em que atua como professor: Disciplinas que leciona: Tempo como professor da disciplina de projeto: Tempo como professor da disciplina de metodologia de projeto: Sua graduação: curso, instituição e ano de conclusão: Especialização: curso, instituição e ano de conclusão: Mestrado: curso, instituição e ano de conclusão: Doutorado: curso, instituição e ano de conclusão: Você teve conhecimentos de técnicas e ferramentas de projeto na: () graduação () especialização () mestrado () doutorado () ao lecionar a disciplina Quando iniciou a lecionar a disciplina de metodologia de projeto e ou projeto você: () conhecia a disciplina com profundidade bem maior do que a exigida no programa () conhecia, mas não com profundidade () não conhecia, mas tinha experiência prática () não conhecia, mas tinha afinidade () não conhecia Você cursou alguma disciplina de metodologia do ensino superior? () sim () não

Se sim, em que curso e instituição:
Como você faz para conhecer seus alunos?
Como são suas aulas? ☐ Aulas expositivas ☐ Aulas práticas ☐ Aulas expositivas e práticas Outras:
Quais são os autores base para sua preparação de aula?
Qual a maior dificuldade que já teve em preparar as aulas?
Que tipos de livros você costuma ler? ☐ Livros de design ☐ Livros de outras áreas. Qual área? ☐ Literatura em geral ☐ Todas as opções acima
Que características são mais importantes em um livro ou guia de ensino, por ordem de importância (1 mais importante 5 menos importante): ☐ qualidade de informação ☐ qualidade das imagens ☐ formato ☐ tamanho ☐ qualidade gráfica do layout
Com relação a livros, cite os que lhe atraem por: qualidade de informação : qualidade das imagens : pelo formato : pelo tamanho : pela qualidade gráfica do layout :
Qual revista (qualquer uma) lhe agrada pela distribuição visual?
Qual revista (qualquer uma) lhe agrada pela qualidade da informação?
Quais sites e blogs de design você costuma acompanhar?
Como é a sua relação com a leitura de informações ou textos em telas de computador? ☐ ótima ☐ boa, mas prefiro material impresso ☐ ruim e faço questão de ter material impresso
Um guia de ensino de métodos de projeto deveria ser: ☐ virtual ☐ impresso
Você utiliza algum marcador de página ou <i>post-it</i> durante a leitura? ☐ sim ☐ não
Em um livro a capa deveria ser: ☐ dura ☐ fina
As informações de um guia de ensino de métodos de projeto devem estar em: ☐ somente em texto ☐ uso de infográficos para exemplos ☐ equilibrar texto e imagens
Qualquer dúvida que ocorra durante o preenchimento desse questionário você poderá entrar em contato pelo e-mail cin.verter@gmail.com , anaverpw@yahoo.com

APÊNDICE 2

Questionário (1) aplicado aos alunos

Este questionário visa conhecer cada um dos alunos da turma de MPR
(Metodologia de Projeto)

Nome: _____

Idade: _____

Sexo: ____ F ____ M

Bairro onde mora:

Onde concluiu o ensino médio:

Intenção de Habilitação: ____ Design de Produto

____ Programação Visual

Situação atual:

____ Somente estudante

____ Estudante e trabalhador

____ Bolsista

Já atuo na área de design ____ Sim ____ Não

Se sim, diga por quanto tempo e o local.

Cite 5 atividades que você realiza em seu tempo livre

Cite 5 programas de TV que você costuma assistir com maior
frequência

Cite 5 revistas que você costuma ler

Cite 5 filmes que você gostou

Possui computador em casa? ____ Sim ____ Não

Possui internet? ____ Sim ____ Não

Com que software(s) sabe trabalhar?

Quais os motivos de fazer o curso de design?

APÊNDICE 3

Questionário (2) aplicado aos alunos

Marque ao lado das características apenas as que combinam com você

Modalidade Visual	
A mente vagueia sobre atividades mentais	
Tem problemas em seguir ou lembrar instruções verbais	
Prefere observar a efetivamente participar de atividades e discussões em grupo	
Gosta de ler silenciosamente	
É cuidadoso e organizado	
Presta atenção a detalhes	
Tem letra legível e bem cuidada	
É um bom orador	
Memoriza facilmente vendo retratos e diagramas	
Pode ter memória fotográfica	
Tende a ser expansivo	
Tende a ser racional	

Modalidade Auditiva	
Distrai-se facilmente	
Perde o interesse rapidamente em apresentações visuais	
Gosta de atividades auditivas	
É ativo em situações de discussões em grupo	
Prefere leitura em voz alta a leitura silenciosa	
Escuta música enquanto estuda ou faz a tarefa de casa	
Tem letra descuidada e freqüentemente ilegível	
Memoriza facilmente seqüências e listas	
Memoriza nomes facilmente	
Geralmente tem memória auditiva	
Tende a ser moderadamente expansivo	
Tende a ser fechado com relação às emoções.	

Modalidade Cinestésica	
Mexe o lápis ou o pé enquanto pensa, estuda ou faz provas.	
Adora manusear objetos	
Utiliza bastantes gestos com as mãos e linguagem corporal	
Toca as pessoas enquanto fala com elas	
Tende a não gostar de ler	
Aprecia atividades manuais	
Aprecia atividades de resolução de problemas	
É desorganizado	
É um mal orador	
Geralmente tem problemas em memorizar nomes, listas etc.	
Tende a ser quieto, tímido ou reservado.	
Tende a ter facilidade para expressar emoções	

APÊNDICE 4

Questionário (3) aplicado aos alunos

Coloque um nº de 1 até 3 do lado de cada um dos aspectos mencionados. Sendo 1 mais baixo e 3 o mais alto.

Tem habilidade no desenho?	
É criativo?	
Planeja as atividades antes de realizá-las?	
É curioso em buscar informações?	
Tem dificuldade em trabalhar em equipe?	
Tem dificuldade em seguir um processo rigoroso?	
Consegue cumprir prazos?	
Em um problema, analisa-o cuidadosamente?	
Em um problema, procura direto a solução	

APÊNDICE 5

Briefing Projeto da disciplina

1. INFORMAÇÕES GERAIS

• Proposta

O material a ser desenvolvido pela sua equipe poderá fazer parte de um Kit de ensino de design para crianças intitulado “Mini Designers” que foi desenvolvido no projeto de pesquisa da Univille em 2008

Os melhores produtos desenvolvidos poderão fazer parte do Kit “Mini Designers”

• Objetivo

Ensinar por meio do design crianças do ensino fundamental em escolas particulares e municipais. Com isto, os alunos poderão adquirir novas formas de aplicação e entendimento das disciplinas do currículo escolar. Outro benefício, acredita-se, seja a criação de uma rede de parceria escola universidade. Os professores poderão aproveitar o material de ensino do design para criar novas atividades em sala de aula. E finalmente a educação infantil poderá obter novas formas de reformular o pensamento e despertar a criatividade por meio do desenvolvimento das atividades mentais e manuais que o design pode proporcionar.

O Kit “Mini Designers” desenvolvido em 2008 é composto por uma embalagem com oito nichos, em cada um pode ser colocado um livrinho, gibi, jogo etc. explicando os assuntos vinculados às disciplinas do currículo escolar (Geografia, História, Português, Ciências, Matemática e Artes). Dois espaços da embalagem poderão conter materiais como: tinta, biscoito, canetinha colorida, lápis de cor, cola e tesoura etc., para realizar atividades como: criar, desenhar, pintar, colar, recortar, montar, pesquisar, moldar.

1.1 Equipe de projeto

Nome:
Nome:
Nome
Nome:
Nome fantasia da equipe:

1.2 Produto

Nome:
Categoria: Material de ensino de design
Embalagem (tipos, pesos, conteúdos, etc.) Pode ter embalagem, não necessário
Formas de uso / consumo – sazonalidade: Uso em sala de aula
Matérias primas: Não tóxicos, leves.
Materiais: tinta, biscoito, canetinha colorida, lápis de cor, cola e tesoura etc., para realizar oito atividades: criar, desenhar, pintar, colar, recortar, montar, pesquisar, moldar.
Quais são as principais características diferenciais: Vínculo com uma disciplina do currículo do ensino fundamental (Geografia, história, português, ciências, matemática e artes).
Pontos positivos do produto: Desenvolver a criatividade
Influências culturais: Classe social
Normas técnicas: Ver normas Inmetro
Tecnologia que deve ser atendida:

1.3 Mercado

O tamanho do mercado: Joinville
Os principais mercados (áreas, regiões, estado etc). Sudeste
A participação do produto nesse mercado (volume). Desconhecido
A evolução do mercado. Crescimento de produtos voltados para o público infantil
Sazonalidade (Durante o período escolar de março a dezembro)

1.4 Consumidor/ Público Alvo

Definir quem usa o produto dividindo por sexo, classe social, faixa etária, ocupação profissional, estado civil, etc.
Hábitos e atitudes dos consumidores em relação ao produto, tais como: brincadeiras comuns, comportamento de aprendizagem:
Onde compra, quem compra e onde é feita a compra
Quem decide a compra
As razões são racionais ou emocionais

1.5 Distribuição

Lugares de distribuição:

1.6 Concorrência

Definir os principais concorrentes diretos, produto e fabricantes
Quais os preços praticados pelos concorrentes:
Pontos positivos e negativos dos produtos da concorrência:
Principais campanhas de propaganda da concorrência / temas de sucesso / insucesso, mídia usada, período.
Promoção de vendas e merchandising da concorrência / peças, temas, presença dos produtos de venda,
Atuação, receptividade junto ao consumidor final e ao varejista

1.8 Ação de comunicação, campanhas, brindes etc...

Comente sobre as campanhas de propaganda que poderão ser feitas para o produto / objetivos/ posicionamento / temas / mídias usadas
Material de apoio para vendas - folders, cartas, fichas de pedido, catálogos, site, etc

1.9 Sugestões de temas que podem ser tratados no produto a ser desenvolvido

Meio ambiente
<i>stop motion</i>
História em Quadrinhos
Serigrafia
Historia dos produtos
Embalagens
Brinquedos
Personagens
Meios de transporte
Sinalização
Design e o esporte
Artesanato
Biônica

APÊNDICE 6

Prova 1º Bimestre

UNIVILLE

UNIVERSIDADE DA REGIÃO DE JOINVILLE

DISCIPLINA: METODOLOGIA DE PROJETO

Turma: 1031 1AM

Prova Bimestral 1º

PROFESSOR: Ana Veronica Pazmino.

DATA: 29/04/2010

Aluno _____

A avaliação é uma forma de verificar em que medida você foi capaz de aprender os conhecimentos da disciplina e na sua capacidade de aplicar esses conhecimentos na prática.

Leia com cuidado, não peça ajuda aos colegas, este não é um trabalho em equipe.

*A empresa “**Design MPR/1**” da qual você faz parte, foi contratada por uma multinacional. Para desenvolver um produto inovador.

O produto (objeto ou visual) busca sensibilizar as pessoas para não desperdiçarem a água.

1. Qual afirmação é correta para definir o *Briefing* **(0,3)**

- a. Passos em ordem lógica para atingir o melhor resultado com o menor esforço;
- b. Conjunto de trabalhos realizados pelo designer, mostrando suas qualidades;
- c. Resumo do projeto com informações sobre o produto, mercado, público alvo, custo, prazo;
- d. Conjunto de requisitos tecnológicos, ergonômicos, culturais, funcionais, estéticos, econômicos, ambientais.

2. Assinale os argumentos em favor da importância do conhecimento e uso de métodos de design **(0,3)**

- a. Dificuldades que surgem no projeto;
- b. Reduzida quantidade de informação;
- c. Tempo reduzido para o desenvolvimento do projeto;
- d. Tornar o processo de projeto mais intuitivo.

3. Assinale a resposta correta que define a Análise Diacrônica **(0,3)**

- a. É a definição da intenção do projeto;
- b. É a pesquisa do produto ao longo do tempo;
- c. É a pesquisa do comportamento do público alvo;
- d. É a definição do problema de projeto.

4. Coloque dentro dos parênteses a letra correspondente (**P** ou **T**) para as características de caixa Preta e caixa Transparente **(0,3)**

Processo não lógico ()

Processo lógico. ()

Processo explicável ()

Processo não racional ()

Designer do ponto de vista criativo ()

Designer do ponto de vista Intuitivo ()

5. Assinale a(s) resposta(s) correta(s) sobre métodos de design **(0,3)**

- a. Atendem às fases do processo de design
- b. O método mais comum do design é o desenho
- c. As técnicas se apresentam sempre de forma instrumental
- d. Ferramentas se apóiam na intuição e na prática

6. Para o desenvolvimento do produto mencionado no início da prova crie uma definição de público alvo que envolva a segmentação geografia, demográfica, psicográfica e comportamental **(0,3)**

7. Imagine que o produto inovador a ser desenvolvido é um bebedouro público que sensibiliza o público para economizar água, monte uma análise das relações desse produto. **(0,3)**

Bebedou

8. Mencione três fontes de informação para levantar necessidades e desejos do cliente **(0,3)**

9. Responda de forma objetiva a pergunta 1 do livro. **(0,3)**

10. Responda de forma objetiva a pergunta 2 do livro. **(0,3)**

PERGUNTAS DO LIVRO

12 perguntas sobre os capítulos 1 até 9 do Livro A arte da inovação, usado como estudo de texto que fazem parte da prova bimestral.

1. Que produto foi desenvolvido pela IDEO em 5 dias e passou por um canal de TV? Relate brevemente os aspectos relevantes desse desenvolvimento

2. O que é a IDEO propõe com o dizer: construa sua estufa

1. Qual a técnica criativa que é praticada quase todos os dias na IDEO?

2. Mencione um produto mencionado no livro que foi desenvolvido a partir da observação do público alvo?

1. Mencione um produto que exemplifique que o público desenvolveu uma percepção ou hábito arraigado

2. Explique a frase "o mito do gênio solitário"

1. Fale de dois incentivos que são realizados na IDEO para construir ligações mais fortes entre as equipes.

2. Qual a relação de protótipos com inovação e fale de um exemplo mencionado no livro.

1. O que é e qual o objetivo da *Tech Box*?

2. O que a IDEO chama de "olhar de soslaio"? Fale de um exemplo em que foi aplicado esse conceito.

1 O que a IDEO chama de "polinização cruzada"? Mencione uma das maneiras para torná-la parte do ambiente de trabalho.

2 Mencione duas características da(s) equipe(s) de IDEO

APÊNDICE 7

Prova 2º Bimestre

UNIVILLE

UNIVERSIDADE DA REGIÃO DE JOINVILLE DISCIPLINA: METODOLOGIA DE PROJETO

Turma: 1031 1AM

Prova Bimestral 2º

PROFESSOR: Ana Veronica Pazmino.

DATA: 24/06/2010

Aluno _____

A avaliação é uma forma de verificar em que medida você foi capaz de aprender os conhecimentos da disciplina e na sua capacidade de aplicar esses conhecimentos na prática.

Leia com cuidado, não peça ajuda aos colegas, este não é um trabalho em equipe.

*A empresa “**Design MPR/1**” da qual você faz parte, foi contratada por uma multinacional, para avaliar e desenvolver um produto inovador.

O produto é uma linha de embalagem para sabonetes de frutas do nordeste

1. Liste 5 critérios importantes para realizar uma análise de produtos concorrentes **(0,3)**

2. Assinale os argumentos em favor da importância da realização de uma análise paramétrica ou sincrônica **(0,3)**

- a. Copiar o produto do concorrente;
- b. Identificar as melhores características e eliminá-las;
- c. Identificar as características para igualar ou ultrapassar o concorrente;
- d. Identificar inovações e evitar reinvenções.

3. Assinale a resposta correta que define a lista de verificação **(0,3)**

- e. É a pesquisa dos elementos estéticos do concorrente;
- f. Permite detectar os pontos positivos e negativos do concorrente;
- g. Permite avaliar a relação custo x benefício dos concorrentes;
- h. É a pesquisa histórica dos concorrentes.

4. Da lista de necessidades para a embalagem a seguir transforme-as em requisitos de projeto **(0,6)**

Necessidades	Requisitos
Ser atraente	
Ser ecológico	
Permita empilhar	
Identificar a fruta	
Informações legíveis	
Ter formas orgânicas	

5. A partir dos requisitos da pergunta 4, monte um diagrama de ishikawa, crie outros requisitos, o diagrama deve ter 6 espinhas e 6 requisitos principais: publico alvo, material, função, forma, ilustrações, cores **(0,3)**

9. Mencione três formas para eliminar o bloqueio mental **(0,3)**

1. _____
2. _____
3. _____

10. Assinale a(s) resposta(s) correta(s) das características da técnica 635. **(0,3)**

- a. Estimular um grupo de pessoas a produzir idéias;
- b. Deve ter um líder;
- c. Deve ser realizada em silencio
- d. Usa associações de imagens ou palavras

8. Responda de forma objetiva a pergunta 1 do livro. **(0,3)**

9. Responda de forma objetiva a pergunta 2 do livro. **(0,3)**

PERGUNTAS DO LIVRO

14 perguntas sobre os capítulos 10 até 15 do Livro A arte da inovação, usado como estudo de texto que fazem parte da prova bimestral.

1. Porque a cultura pode ser uma barreira para produtos inovadores? De um exemplo dessa situação.
2. O que significa criar uma experiência legal ao usuário ou consumidor?

1. O que é pode ser feito quando o público é lento para aceitar inovações?
2. De um exemplo de um produto ou serviço que ofereça uma boa experiência?

1. Qual o significado de pintar fora do contorno?
2. Qual a explicação no livro para que pequenas empresas tenham conseguido vencer grandes empresas?

1. Mencione um produto ou serviço inovador que use o fator de "quebrar regras" para ter sucesso
2. Qual o conceito de "abra e use" em um produto ou serviço? De um exemplo.

1. Mencione algumas dicas para tornar um produto ou serviço simples?
2. Mencione uma forma de brincar com o futuro

1. O que significa um clique é melhor que dois? De um exemplo de produto ou serviço que use este recurso ou que não use este recurso.
2. Mencione alguma forma de como criar bons produtos ou serviços?

1. O que recomenda no livro sobre usar a cor para inspirar o projeto
2. Qual a vantagem de realizar projetos-conceito?

APÊNDICE 8

Questionário aplicado aos alunos

Este questionário visa identificar o comportamento alcançado no 1º semestre pelos alunos em relação aos objetivos de aprendizagem da disciplina de MPR (Metodologia de Projeto)

Nome do aluno (a): _____

1. Foram ensinados alguns métodos de projeto aplicáveis a diversas fases no processo de projeto, identifique do lado da técnica ou ferramenta em que fase deve ser aplicada. **A** para análise, **S** para síntese e **C** para criatividade.

Técnica e ou Ferramenta	Fase de Projeto
635	
Análise diacrônica	
Requisitos de projeto	
Lista de verificação	
Análise das relações	
<i>Briefing.</i>	
Diagrama de ishikawa	
Definição Público alvo.	
Questionários	
Análise sincrônica	
<i>Brainstorming</i>	
Enunciado	
Painel semântico	

2. Consegue aplicar as técnicas e ferramentas de forma coerente e reflexiva em um projeto?

Muito bem	Pouco	Nada

3. Consegue analisar os elementos constitutivos de um projeto?

Muito bem	Pouco	Nada

4. Consegue organizar os diversos elementos de um projeto?

Muito bem	Pouco	Nada

5. Consegue reunir os elementos de um projeto para criar soluções?

Muito bem	Pouco	Nada

6. Consegue desenvolver projetos em equipe?

Muito bem	Pouco	Nada

7. Consegue avaliar as melhores soluções das geradas no projeto?

Muito bem	Pouco	Nada

8. Consegue perceber a importância do trabalho em equipe?

Muito bem	Pouco	Nada

9. Consegue discutir sobre temas relacionados à atividade profissional?

Muito bem	Pouco	Nada

10. Consegue aceitar que o consenso faz parte do trabalho em equipe?

Muito bem	Pouco	Nada