

Design de Produto - Curso de Graduação 2010

Carga Horária: 2.000 horas

O curso de Design de Produto do IED São Paulo oferece aos estudantes a oportunidade de participar de um ambiente acadêmico onde há convivência permanente com o mundo do trabalho e profissionais renomados do design. O IED promove trocas de experiências e o desenvolvimento de projetos criativos e inovadores.

O estudante de Design de Produto é preparado para compreender as necessidades do mercado consumidor, mas também para desenvolver peças que estejam alinhadas às diretrizes internacionais de preservação ambiental e sustentabilidade.

O designer de produtos formado pelo IED São Paulo é um profissional multidisciplinar, com compreensão de diversas áreas do conhecimento. É o profissional capaz de criar produtos de grande impacto visual, com atenção a cores, materiais, acabamentos, detalhes técnicos e estéticos e à questão da sustentabilidade. Está sempre atento às particularidades de cada produto, que variam de acordo com a realidade cultural, social e econômica. Projeta de luminárias a móveis, de motocicletas a sistemas complexos de mobilidade.

O profissional deve ser capaz de observar as tendências mundiais do gosto e a evolução dos estilos. No momento da elaboração de um projeto, deve, ainda, compreender e interpretar as exigências e as expectativas do cliente. A criatividade e a liberdade de expressão, no entanto, devem ter seus espaços garantidos no processo criativo. São as duas características fundamentais dos grandes projetistas, que impuseram ao mundo suas inconfundíveis marcas e produtos.

1º SEMESTRE

- **COMPUTAÇÃO GRÁFICA I**

Introdução aos conceitos de computação gráfica. Execução de desenhos bidimensionais em suporte digital. Uso de técnicas representativas manuais e digitais.

- **DESENHO I**

Introdução ao desenho livre. Uso de técnicas de representação gráfica da imagem e desenvolvimento da capacidade expressiva do estudante.

- **ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE**

Análise histórica e crítica de movimentos estéticos e artísticos precedentes ao século XX.

- **IMAGEM DIGITAL**

Uso de técnicas de manipulação e tratamento de imagens. Conceitos e estratégias para a montagem da apresentação de um projeto.

- **LABORATÓRIO INTEGRADO DE DESIGN I**

Aprendizado de técnicas como cortes, colagens, junções e acabamentos para o desenvolvimento de maquetes e modelos bi e tridimensionais.

- **LINGUAGEM VISUAL**

A sintaxe da linguagem visual. A disciplina prevê o estudo de sistemas cromáticos, percepção, teoria das cores, padrões, texturas e modulação.

- **PROJETO DO PRODUTO I**

Construção e metodologia para o desenvolvimento de projetos de produto. Estudo da relação entre forma, função e uso.

- **REPRESENTAÇÃO GRÁFICA I**

Introdução à representação bidimensional por meio do desenho técnico. Instrumentalização para a representação geométrica de um objeto utilizando projeções ortogonais, perspectivas e cortes.

2º SEMESTRE

- **COMPUTAÇÃO GRÁFICA II**

A disciplina propõe ao aluno o aprendizado de técnicas básicas para a modelagem tridimensional.

- **DESENHO II**

Uso do desenho como forma de expressão na representação de um objeto. Observação e percepção de formas geométrica, cores, luz, padrão e textura.

- **HISTÓRIA DA ARTE, DESIGN E ARQUITETURA I**

Análise histórica da Revolução Industrial e de movimentos artísticos como Arts and Crafts, Art Nouveau, Bauhaus e Art Déco. Estudo também dos principais movimentos do século XXI.

- **LABORATÓRIO INTEGRADO DE DESIGN II**

Desenvolvimento da percepção tridimensional e habilidade manual do aluno. Estudo de conceitos construtivos necessários à elaboração de modelos volumétricos e maquetes.

- **PROJETO DO PRODUTO II**

Desenvolvimento de projetos do produto.

- **PROJETO INTERDISCIPLINAR I**

Desenvolvimento de projetos interdisciplinares que envolvam temáticas transversais às disciplinas do curso de Design de Produto.

- **RELAÇÃO HOMEM OBJETO**

Conhecimentos interdisciplinares necessários à análise e avaliação de projetos considerando as características do homem, suas capacidades e limitações.

- **REPRESENTAÇÃO GRÁFICA II**

Introdução a sistemas vetoriais para a produção de conteúdos destinados a representação de conceitos e espaços. Manipulação e tratamento de imagens. Produção de conteúdo para a representação de ideias, conceitos e produtos. Capacitação para montagem de apresentações eficientes de projetos.

- **TECNOLOGIA DE MATERIAIS**

Compreensão sobre as propriedades e o comportamento dos materiais. Análise crítica dos usos e aplicações dos materiais em diferentes contextos.

3º SEMESTRE

- **COMPUTAÇÃO GRÁFICA III**

Complementar o conhecimento do aluno na apresentação digital de produtos. A disciplina potencializa as capacidades do estudante de comunicação, alteração e aperfeiçoamento de um projeto de produto.

- **DESENHO III**

Estudo e prática do desenho à mão livre. Desenhos de objetos por observação e desenhos de criação.

- **HISTÓRIA DA ARTE, DESIGN E ARQUITETURA II**

A disciplina propõe ao aluno uma reflexão sobre a cultura material dos séculos XX e XXI. Analisa o design internacional, a formação do pensamento brasileiro no segmento e o trabalho dos principais designers de produto da atualidade.

- **LABORATÓRIO INTEGRADO DE DESIGN III**

Processos construtivos de modelos com refinamento no uso das ferramentas e combinação de materiais.

- **MARKETING I**

Introdução aos princípios e métodos de gestão do marketing. Conhecimento sobre ferramentas de gestão de marcas, alianças estratégicas, mercado e posicionamento da marca.

- **PROCESSOS DE FABRICAÇÃO**

Conhecimento de técnicas, sistemas e processos industriais para manufatura de produtos dos mais diversos materiais. Para o desenvolvimento dos produtos são consideradas questões de sustentabilidade e a relação custo/benefício.

- **PROJETO DO PRODUTO III**

Desenvolvimento de projetos de produto com enfoque na análise tecnológica, funcional, ergonômica e comportamental.

- **REPRESENTAÇÃO GRÁFICA III**

Conceito de apresentação, sua evolução e as mudanças da percepção de apresentações. Produção de peças gráficas coerentes e eficientes, no que diz respeito à visualização e comunicação.

4º SEMESTRE

- **COMPUTAÇÃO GRÁFICA IV**

Desenvolvimento de projetos com o uso de computação gráfica. A disciplina também capacita o aluno para a montagem de apresentações profissionais de projetos.

- **ECOLOGIA E DESIGN**

A disciplina propõe o estudo dos conceitos de desenvolvimento sustentável e a compreensão do ciclo de vida dos materiais. Analisa questões sócio-ambientais locais e globais.

- **HISTÓRIA DO DESIGN**

Análise da produção brasileira de design. Os principais movimentos e designers do país. Contextualização histórica da produção e as principais linguagens utilizadas.

- **INTERFACES**

Compreensão dos principais fatores relacionados à ergonomia.

- **MAQUETES, MODELOS E PROTÓTIPOS I**

Técnicas aprimoradas de mistura de materiais e acabamentos necessários à elaboração de maquetes e protótipos.

- **MARKETING II**

Planejamento estratégico e desenvolvimento de planos de ação.

- **PROJETO DO PRODUTO IV**

Desenvolvimento de projetos e metodologias respeitando diversas temáticas, visando o aprofundamento do aluno na qualidade do produto final.

- **PROJETO INTERDISCIPLINAR II**

Desenvolvimento de projetos interdisciplinares que envolvam temáticas transversais às disciplinas do curso de Design de Produto.

- **SEMIÓTICA**

Estudo das teorias da comunicação e análise do discurso. Linguagem dos signos e níveis de inteligência da forma. Os principais teóricos da semiótica, suas contribuições e o estudo da semiótica aplicada.

5º SEMESTRE

- **ADMINISTRAÇÃO DE EMPRESAS**

Conhecimento sobre processos administrativos e contábeis referentes ao funcionamento de organizações. Criação de empresa própria, legislação, terceirização e contratos.

- **GERENCIAMENTO DE PRODUÇÃO**

Gestão dos elementos necessário ao desenvolvimento de um projeto de produto. Desenhos organizacionais de produção. Processos, estratégias e competências técnicas.

- **MAQUETES, MODELOS E PROTÓTIPOS II**

Estudo de sistemas para a elaboração de maquetes e protótipos com alto nível de acabamento.

- **PRÁTICA PROFISSIONAL**

A disciplina proporciona ao estudante a iniciação à prática profissional, enquanto método e forma de pensar e intervir.

- **PROJETO CONCEITO**

Elaboração e análise crítica de projeto. Ampliação do conhecimento e da cultura geral do aluno por meio do desenvolvimento de pesquisas diversas, que possam ser aplicadas diretamente no projeto de produto.

- **PROJETO EXECUTIVO**

Desenvolvimento dos detalhes de um projeto de produto.

- **PROJETO INTEGRADO**

Desenvolvimento de projetos de produto com enfoque na capacidade do aluno para o trabalho em grupo. O objetivo é aprimorar a prática organizacional na produção e apresentação de projetos de produto.

6º SEMESTRE

- **MÓDULO DE FUNDAMENTAÇÃO**

O módulo é focalizado na estruturação metodológica para a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Estudo da teoria do conhecimento e semiótica aplicada ao TCC.

- **TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)**

Realização de diversos seminários para que os alunos possam se aprofundar em determinados temas. Desenvolvimento de pesquisa de campo. Orientação à elaboração do TCC.

- **TÓPICOS AVANÇADOS I AO VI**

Realização de seminários abordando diversos assuntos sob caráter tecnológico, teórico, metodológico e projetual.

- **ATIVIDADES COMPLEMENTARES**

Atividades programadas e apresentadas aos alunos mensalmente. São compostas por palestras, visitas a estúdios, empresas etc, atividades culturais e artísticas, estudos e ações de extensão junto à comunidade, de livre escolha do grupo. Complementam os créditos curriculares.

Portaria MEC nº 261 de 29/09/2009

IED - São Paulo
Rua Maranhão, 617 - Higienópolis
São Paulo / SP - Brasil
tel. 011 3660-8000
www.ied.edu.br