

**PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE
DESIGN**

São Paulo

2022

DIRETORIA MANTENEDORA

Conselho de Curadores

Presidente

Celita Procópio de Carvalho

Integrantes

Benjamin Augusto Baracchini Bueno

Octávio Plínio Botelho do Amaral

José Antonio, de Seixas Pereira Neto

Maria Christina Farah Nassif Fioravanti

Diretoria Executiva

Diretor-Presidente

Dr. Antonio Bias Bueno Guillon

CENTRO UNIVERSITÁRIO ARMANDO ALVARES PENTEADO

Diretor Acadêmico

Prof. Rogério Massaro Suriani

Procuradora Institucional

Sheila Aparecida Teodoro

Coordenador do Curso

Profa. Dra. Polise Moreira De Marchi

NDE

Prof. Dr. Claudio Parra de Lazzari - integral

Prof. Ms. Fabio Righetto - integral

Profa. Dra. Geórgia Evangelos de Almeida Kyriakakis - integral

Prof. Ms. Milton Francisco Junior - integral

Profa. Dra. Polise Moreira De Marchi - integral

Dados Cadastrais do Curso

Denominação	Curso de Design
Modalidade	Presencial
Titulação	Bacharel
Instituição	Centro Universitário Armando Alvares Penteado
Localização	Rua Alagoas 903, Higienópolis, São Paulo, SP
Coordenador do Curso	Dra. Polise Moreira De Marchi
Número de vagas anuais	150 vagas anuais
Regime	Semestral
Tempo mínimo de integralização	08 semestres (04 anos)
Tempo máximo de integralização	14 semestres (07 anos)
Carga Horária Total	Total da carga horária de Disciplinas - 2880 h/a = 2400 h Atividades Complementares - 90 h/a LIBRAS (Disciplina Optativa) - 36 h/a = 30 h Atividades Extensionistas - 330h/a = 275h Total da carga horária do curso - 3300 h/a = 2750 h

SUMÁRIO

1. Organização Didático-Pedagógica.....	6
1.1 Políticas institucionais no âmbito do curso	6
1.2 Concepção do curso	10
1.3 Objetivos do Curso	20
1.4 Perfil Profissional do Egresso	24
1.5 Requisitos e Formas de Acesso	27
1.5.1 Perfil Desejado do Ingressante	28
1.6 Matriz Curricular	28
1.6.1 Justificativa da Matriz curricular	34
1.6.1.1.O projeto pedagógico Institucional	34
1.6.1.2. O projeto pedagógico Institucional e sua relação com o Curso de Design	39
1.6.1.3.Os requisitos legais relacionados às temáticas voltadas à discussão sobre direitos humanos, direito ambiental, sustentabilidade, diversidade, valores democráticos	40
1.7 Ementas / Bibliografias básica e complementar	43
1.8 Estratégias metodológicas	89
1.9 Procedimentos de avaliação dos processos de ensino e aprendizagem	93
1.10 Estágio curricular supervisionado	95
1.11 Trabalho de Conclusão de Curso	96
1.12 Atividades do Curso	96
1.12.1 Atividades Complementares	96
1.12.2 Atividades Obrigatórias	97
1.12.3 Programa de Monitoria	97
1.12.4 Iniciação Científica	98
1.12.5 Atividades de Extensão	101
1.13 Apoio ao Discente	103
1.13.1 Apoio Acadêmico ao aluno Portador de Necessidades Especiais (PNE).....	106
1.14 Tecnologias da Informação e da Comunicação – TIC – no processo de ensino e aprendizagem	108
1.15 Equipe multidisciplinar e material didático instrucional	111
1.16 Convênios e parcerias	116
2.Corpo Social e tutorial	118
2.1 Coordenação de Curso	118
2.2 Atuação do Coordenador	118
2.3 Núcleo docente estruturante - NDE	119
2.4 Funcionamento do colegiado de curso ou equivalente	121

2.5	Perfil Docente	122
2.5.1	Quadro Docente	124
3.	Infraestrutura	126
3.1	Espaço Físico	126
3.1.1	Espaço de trabalho para docentes em tempo integral	127
3.1.2	Espaço de trabalho para o coordenador.....	127
3.1.3	Sala coletiva de professores	128
3.1.4	Salas de aula	128
3.2	Acesso dos alunos a equipamentos de informática	128
3.3	Laboratórios	129
3.3.1	Laboratórios de Formação Específica	129
3.4	Biblioteca	131
3.4.1	Formas de Atualização e Expansão do Acervo	131
3.4.2	Horário de Funcionamento	133
3.4.3	Serviços Oferecidos	133
4.	Gestão do curso e os processos de avaliação interna e externa	136
	Referências Bibliográficas	138

1. Organização Didático-Pedagógica

1.1 Políticas institucionais no âmbito do curso

A missão do Centro Universitário Armando Álvares Penteado é a de “promover o ensino, a iniciação à pesquisa e a extensão, formando profissionais altamente preparados, com pensamento artístico, capacidade crítica de suas ações e consciência de suas responsabilidades para com as organizações e para com a sociedade, de modo a contribuir para o desenvolvimento econômico e social do país”.

No cumprimento de sua Missão, a Instituição tem procurado cultivar os seguintes valores:

- excelência acadêmica;
- comprometimento com a arte e a cultura;
- respeito à cidadania e ao comportamento ético e social;
- compromisso com a sociedade e com a qualidade de vida;
- visão de futuro centrada na inovação social sustentável.

A visão da Instituição é a de que ela deverá estar entre as melhores Instituições de Ensino Superior – IES e de referência do país. Os profissionais formados estarão aptos a ocupar as mais destacadas posições em seu campo de formação, no Brasil e no exterior, na qualidade de líderes conhecidos e respeitados no mercado de trabalho e de empreendedores altamente qualificados.

Até o ano de 2004, o Curso de Design era estruturado com habilitações em Programação Visual, publicado no D.O.U. em 23/11/1995 e alterado em 02/07/1998, e Projeto do Produto, publicado no D.O.U. em 23/11/1995 e alterado em 02/07/1998. Esta estrutura curricular foi extinta em julho de 2007. Uma nova Estrutura Curricular foi publicada no D.O.U. no dia 26/01/2004 e implantada a partir de fevereiro de 2004.

Os processos de renovação de reconhecimento do Curso de Desenho Industrial, na Faculdade de Artes Plásticas, com suas duas habilitações foram protocolados em 11/05/2009 sob o nº e-MEC: 2000905497, sendo concluídos a partir da Portaria SERES nº 539 de 23/09/2016, com publicação no D.O.U. em 26/09/2016.

O Curso de Design criado em 2021 e implantado em 2022 contempla carga horária

de 3300 horas e prazo mínimo de integralização de oito semestres letivos. Ele está fundamentado de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais expressas na RESOLUÇÃO Nº 5, DE 8 DE MARÇO DE 2004.

De acordo com as Diretrizes, os eixos definidos no Art.5º são:

Art. 5º O curso de graduação em Design deverá contemplar, em seus projetos pedagógicos e em sua organização curricular conteúdos e atividades que atendam aos seguintes eixos interligados de formação:

I - conteúdos básicos: estudo da história e das teorias do Design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudo de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado;

II - conteúdos específicos: estudos que envolvam produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, modas, vestuários, interiores, paisagismos, design e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal;

III - conteúdos teórico-práticos: domínios que integram a abordagem teórica e a prática profissional, além de peculiares desempenhos no estágio curricular supervisionado, inclusive com a execução de atividades complementares específicas, compatíveis com o perfil desejado do formando.

O Projeto Pedagógico do Curso Design tem como ponto de partida o Projeto Pedagógico Institucional que reflete as discussões e as reflexões dos grupos envolvidos na gestão e na condução do processo educacional no Centro Universitário, tais como professores, colaboradores, alunos e órgãos colegiados da instituição.

Os temas geradores do processo de construção da proposta pedagógica institucional foram objeto de estudo e de debates em diferentes instâncias, tais como: Núcleo Docente Estruturante (NDE) e Colegiado de Curso, grupos de profissionais que atuam nos diferentes setores administrativos e de apoio acadêmico; representantes dos alunos egressos e membros da sociedade civil.

Essa construção coletiva resultou nos parâmetros para a elaboração do Projeto Pedagógico Institucional, orientador do Projeto Pedagógico dos Cursos, além de ser o articulador das muitas ações educativas que extrapolam os limites geográficos da sala de aula, perpassam o campus universitário e se prolongam para os diferentes cenários sociais do entorno e para organizações do mercado profissional nacional e internacional.

Dessa forma, o Projeto Pedagógico Institucional emergiu da própria identidade e da história da Instituição e foi delineado considerando os diferentes seres, saberes e fazeres que já existiam na IES. O fato de o Centro Universitário Armando Álvares Penteado ter, em

sua origem, cinco faculdades, permitiu que a integração vivenciada em 2018 agregasse o que de melhor cada uma delas realizava, favorecendo a construção da proposta pedagógica para o Centro Universitário efetivamente multi, inter e transdisciplinar e propiciando a integração de diferentes áreas do conhecimento por meio de projetos e ações educativas de dimensão integradora.

A Instituição caracteriza-se por ser um oceano de infinitas possibilidades formativas que integram diferentes atividades, projetos, ações de ensino da Graduação, Pós-Graduação e Extensão, bem como pelo relacionamento harmônico da comunidade acadêmica, facilitando a implementação e a execução de modelos administrativos e práticas pedagógicas.

No âmbito do curso, as políticas de ensino, extensão e pós-graduação podem ser explicitadas da seguinte maneira:

● **Políticas de Ensino do Centro Universitário Armando Alvares Penteado**

- formação do profissional inserido na sociedade global;
- formação humanista;
- produção de um ensino de excelência;
- compromisso com as inovações tecnológicas;
- respeito às diversidades sociais, políticas, econômicas e religiosas;
- preocupação com a interdisciplinaridade;
- ênfase no pluralismo metodológico; e
- desenvolvimento do senso ético de responsabilidade social necessário

ao exercício profissional.

● **Políticas de Extensão**

-oferecer serviços culturais, artísticos e educacionais à comunidade acadêmica e à cidade de São Paulo;

-estabelecer parcerias com órgãos públicos, empresas privadas, instituições de ensino e organizações do terceiro setor, que possam ser de interesse da comunidade em geral e que possam resultar em desenvolvimento econômico da comunidade;

-proporcionar aos alunos a oportunidade de alinhamento, atualização ou especialização na sua formação, com base nos princípios da Formação ao Longo da Vida ou formação continuada.

● **Políticas de Pós-Graduação**

● integração dos modelos pedagógicos e dos princípios teórico-metodológicos dos cursos de Graduação com os cursos de Pós-Graduação *lato sensu* de modo a oferecer ao aluno oportunidade de continuidade da sua trajetória formativa e com base no conceito de Educação ao Longo da Vida – *Lifelong Learning*;

● articulação com a coordenação dos cursos de Graduação constituindo uma gestão participativa e colaborativa com a coordenação de Pós-Graduação e Extensão, garantindo os princípios pedagógicos e dimensão coerente de uma formação profissional cujo início está na Graduação;

● avaliação constante dos cursos ofertados com base nos resultados da CPA, na interlocução com a coordenação dos cursos de Graduação e com os alunos egressos para atualização e melhorias;

● processo avaliativo contínuo e transparente para garantir a excelência, a qualidade e atender às expectativas dos alunos, facilitando seu ingresso e a permanência no mercado de trabalho;

● desenvolvimento de Projetos Pedagógicos de Curso de Pós-Graduação *lato sensu* diferenciados e inovadores, que se destaquem, pela qualidade e pela excelência, dos demais cursos disponíveis em outras IES;

● pesquisa de mercado e ações com personalidades profissionais que orientem a criação de novos cursos alinhados às tendências nacionais e internacionais;

● envolvimento do corpo docente da Instituição na elaboração e na participação nos projetos pedagógicos dos cursos de Pós-Graduação *lato sensu*, privilegiando-os na composição do quadro acadêmico e na coordenação técnica;

● mapeamento do mercado e identificação de tendências e novas competências na formação de profissionais no nível da especialização;

● agilidade nos processos de criação de cursos e de sua oferta, a fim de atender, com agilidade e fluidez, às demandas constantes do mercado; e

● inserção de situações de aprendizagem mediadas por tecnologias e com participação de profissionais renomados do mercado nacional e internacional.

O alinhamento entre as políticas de ensino, extensão e pós-graduação já existe e pode ser percebido tanto pelos alunos e egressos da Instituição quanto por docentes que transitam pelos cursos oferecidos. Neste sentido, as políticas de ensino cuidam da formação teórica e humanística e profissional dos alunos presentes nos cursos de graduação sendo complementadas pelas políticas de extensão que aproximam o aluno da comunidade e das empresas, profissionais referências e órgãos públicos da região.

As políticas de Pós-Graduação permitem desenvolver ações de formação continuada, pois os docentes e coordenadores de curso dialogam e transitam pelos diversos ambientes acadêmicos da Instituição de forma a sugerir novos cursos que possam complementar o percurso formativo do aluno.

Especificamente em relação à graduação de Design, as políticas institucionais se relacionam e dialogam com o curso, na medida em que fortalecem e ratificam o ecossistema do campo disciplinar do Design a partir da pesquisa, extensão e pós-graduação.

1.2 Concepção do curso

A concepção do Curso de Design fundamenta-se nos valores expressos no Plano de Desenvolvimento Institucional do Centro Universitário Armando Álvares Penteado, contemplando os princípios pedagógicos contidos em seu PPI. Para entendimento do presente projeto pedagógico, faz-se necessária uma contextualização da Instituição, sua trajetória e recente processo de unificação de mantidas e transformação de organização acadêmica.

A história do Centro Universitário Armando Álvares Penteado se confunde com a origem da família do Conde Armando Álvares Penteado. Seu espírito e atuação vanguardistas foram direcionados pela identificação com as áreas de artes e ciências, seus anos de estudos na Europa e por suas constantes temporadas de convivência e participação no meio artístico e cultural progressista parisiense.

Ao falecer, em 1947, Armando Álvares Penteado deixou, em testamento, o delineamento da Fundação com a determinação de que fosse construída uma Escola de Bellas Artes, compreendendo Pintura, Escultura, Decoração e Arquitetura, com uma Pinacoteca. É nesse mesmo local, no bairro de Higienópolis em São Paulo, que hoje, ainda se encontram não só os prédios do Centro Universitário, mas também o Museu de Arte Brasileira – MAB e o Teatro FAAP.

A Fundação Armando Alvares Penteado, ao longo de sua trajetória educacional, sempre demonstrou competência para vencer desafios de forma inovadora e qualificada. Ciente de que os mecanismos de apreensão, transformação e aplicação do conhecimento têm sido historicamente determinantes para o progresso das sociedades, a Fundação Armando Alvares Penteado sempre buscou talentos capazes de acompanhar o progresso e traduzi-lo em saber para os seus alunos.

Como parte integrante da sua política de ação e da sua organização, a Fundação Armando Alvares Penteado consolida seus vínculos com organizações sociais, culturais, artísticas, governamentais e empresariais para fortalecer o vínculo com a comunidade de modo a ampliar as possibilidades de acesso ao conhecimento e de vivência da prática na trajetória formativa dos seus alunos.

A FAAP valoriza a integração com a sociedade e com as empresas a fim de impulsionar o desenvolvimento profissional dos alunos e favorecer a sua imediata inserção no universo profissional. A administração, em todos os níveis, distingue-se pela sua integridade e compromisso com a educação de qualidade e com os valores éticos universais. A trajetória da Instituição e a forma como ela se coloca na sociedade brasileira definem sua posição como um centro de ensino de excelência dentre as demais Instituições de Ensino Superior do país.

Cabe destacar que, desde sua formação, o Centro Universitário FAAP cresceu buscando estar na vanguarda e atender às demandas de um mercado exigente e em constante transformação, acompanhando, de maneira exemplar, as modificações sociais que ocorreram no país e no mundo. As práticas educativas, que sempre acompanham as inovações pedagógicas e tecnológicas, e a formação cultural, social dos alunos de modo a cunhar uma identidade em acordo com a missão, visão e valores institucionais.

Em 2018, a FAAP protocolou junto ao Ministério da Educação o processo de unificação das mantidas, pois a antiga organização institucional definida por Faculdades respondia a uma visão especializada e segmentada da ciência e do conhecimento e que a partir do crescimento da dimensão sistêmica dos saberes e da própria ciência, a segmentação deu lugar à integração e à diversidade.

Em 2019, a Instituição obteve seu credenciamento para a oferta de cursos na modalidade a distância com o objetivo de acompanhar as transformações da contemporaneidade, manter-se de forma diferenciada no cenário do ensino superior brasileiro e legitimar o trabalho realizado por professores e alunos com relação uso de tecnologias educacionais.

A partir da unificação, a comunidade acadêmica, como um todo, iniciou a construção da identidade institucional, compartilhando pensamentos, práticas e processos de forma estratégica para que as ações acadêmicas pudessem ocorrerem de forma colaborativa, definindo a construção de um processo mais ágil e sistêmico que respondessem aos desafios da nova estrutura.

O processo de unificação também deu força a uma aspiração antiga da instituição que era a de transformação de sua organização acadêmica para Centro Universitário, concretizada no ano de 2021, tendo como princípio o respeito à sua identidade, construída ao longo de mais de 50 anos de história de atuação na Educação Superior, especialmente vinculada às artes, à cultura, às humanidades e ao vanguardismo.

Inserido em uma das maiores metrópoles mundiais e, também, da América Latina, o Centro Universitário Armando Álvares Penteado está localizado no bairro de Higienópolis e possui uma infraestrutura bem planejada e composta por 05 (cinco) prédios que comportam todos os cursos e atividades oferecidas pela Instituição. A localização da Instituição é estratégica, com uma futura estação de metrô contígua à instituição e a proximidade com a região da Avenida Paulista, considerada um grande centro comercial de São Paulo. Também nessa região, estão localizadas instituições de ensino superior importantes como o Mackenzie, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – USP, bem como Instituições de Educação Básica, como o próprio Colégio FAAP, o Colégio Dante Alighieri, o Colégio Presbiteriano Mackenzie, o Colégio Equipe, o Colégio Nossa Senhora do Sion e o Colégio Rio Branco.

Apesar de a sede da Instituição estar localizada na cidade de São Paulo, a IES possui uma inserção nacional e internacional. Sua influência nacional dá-se por meio dos cursos *in company*, treinamentos e capacitações oferecidos pela Instituição. Nesse sentido, já possibilitou a formação de diversos gestores e profissionais atuantes no setor público e na área de negócios, bem como a difusão da cultura chinesa em atividades realizadas em parceria com o Instituto Confúcio. Além disso, a FAAP possui uma unidade na cidade de Ribeirão Preto, onde fica localizado o Colégio FAAP, no qual são ofertados cursos de Extensão e Pós-Graduação, e dois escritórios, localizados nas cidades de São José dos Campos, onde também há oferta de cursos de Pós-Graduação, e em Brasília. Estes atuam no relacionamento regional, na realização de parcerias e na divulgação dos cursos oferecidos pela Instituição.

O centro Universitário Armando Álvares Penteado também pode ser considerado uma Instituição com projeção internacional, na medida em que possui um estreito relacionamento e parcerias com diversas instituições globais, realizando missões

internacionais, visitas, cursos e programas de formação em parceria e, também, sendo uma referência para alunos que escolhem o Brasil para seu programa de internacionalização.

É diante desse cenário que o Curso de Design do Centro Universitário Armando Álvares Penteado apresenta proposta inovadora no que tange aos novos caminhos e perspectivas para o ensino do Design no Brasil.

Desde 2019, o Projeto Pedagógico do Curso de Design vem sendo discutido e reformulado tendo em vista atender às grandes questões e dilemas do mundo contemporâneo, complexo e em constante transformação. Sendo assim, o ensino do Design é compreendido em seu Plano Pedagógico a partir de sua natureza dinâmica de artifício e mediador entre indivíduos, sistemas e ecossistemas socioeconômicos e culturais.

Para tanto, o curso passa a ser oferecido com entrada única e sem as linhas de formação específicas Gráfico e Produto, compreendendo o campo disciplinar do Design de modo amplo e plural nas suas diversas frentes de atuação, em sintonia com um mundo em constante transformação e com a urgência regenerativa e sustentável.

Nos últimos anos o modelo econômico linear tem sido questionado e em seu lugar uma nova proposta para uma economia mais sustentável tem sido apresentada em contrapartida: a economia circular.

O modelo circular propõe um longo ciclo, reutilizando a matéria prima e transformando-a infinitamente, seja por meio da reciclagem ou reaproveitamento, seja pelo reprocessamento ou reuso. A geração de resíduos nesse modelo econômico é mínima; diferentemente da economia linear em que a cadeia produtiva se constitui da extração, produção de bens e descarte.

Nesse contexto, o Design tem papel fundamental como fomentador de soluções providas de responsabilidade social e geradoras de benefícios à qualidade de vida, ao meio ambiente e ao planeta, de modo a estimular e reconhecer o modelo circular em todos os seus desenvolvimentos e propostas.

Para que o egresso do Curso de Design atenda a esta complexidade de atuação, postula-se em sua formação um conjunto de competências que o permita gerar conhecimentos em ambientes colaborativos e multidisciplinares, favorecendo sua assimilação em três níveis de compreensão:

-Capacidade de conceituação e pensamento crítico: refere-se às relações teóricas que envolvem todas as áreas do conhecimento ligadas ao assunto ou tema de um determinado projeto de Design, incluindo a perspectiva das ciências humanas, da tecnologia

e do mercado. Busca-se assim capacitar para a inovação e responsabilidade socioeconômico ambiental no contexto da resolução de problemas sociais complexos.

-Capacidade humana: refere-se à compreensão das necessidades humanas no que tange às escolhas de projeto tendo em vista o “design centrado no humano”, bem como na compreensão do gerenciamento de pessoas voltado à performance a partir do autodesenvolvimento para a liderança de equipes conscientes de seu papel inovador e responsável. A capacidade humana inclui também a capacidade de atuar em rede e contribuir em ambientes colaborativos.

-Capacidade técnica: refere-se ao conhecimento técnico específico da área e ao domínio tecnológico aplicado ao desenvolvimento de produtos e serviços, por meio de recursos, processos, metodologias e meios de produção, que gerem o desenvolvimento e a implementação de soluções factíveis e efetivas, levando em conta premissas de custo, distribuição, conforto, sustentabilidade e estética e a qualidade de vida das pessoas.

Busca-se assim um profissional com visão e comportamento holístico combinando a capacidade de ação, reflexão e gestão generalista, em que a capacidade de liderança emerge da competência de relacionamento interpessoal, do conhecimento acumulado e da habilidade de aplicação desses conhecimentos em circunstâncias diversas. O projeto pedagógico foi discutido e reelaborado para uma visão ampla do Design, nesse sentido, abre-se caminho para uma formação mais abrangente, autônoma e transdisciplinar, uma vez que o aluno pode escolher eletivas provenientes dos mais diversos cursos e áreas do conhecimento, oferecidos pelo Centro Universitário Armando Álvares Penteado.

Diferenciais do curso

O Curso de Design foi concebido a partir do conceito de Ambiente que considera tudo o que faz parte do meio em que vive o ser humano, os seres vivos e/ou as coisas. Para cada semestre, do 1º ao 6º, um ambiente é abordado considerando a reflexão sobre a atuação do Design em relação ao mundo, compreendendo a coexistência dos diversos ambientes, são eles: **ambiente social, artificial, biológico, inteligente, complexo e disruptivo**. Conforme o aluno se aprofunda em sua jornada, os ambientes se tornam mais complexos demandando uma visão progressivamente mais completa do mundo a sua volta, por meio de questionamentos e respostas conscientes, consistentes, responsáveis e criativas, em que pese a resiliência das escolhas e o repertório em constante formação. Do

7º ao 8º semestre, os alunos são estimulados e provocados a assumirem o protagonismo a partir do planejamento e projeção proativa de “**futuros possíveis**” e da autoavaliação de sua trajetória e planejamento profissional por meio da temática “**design e propósito**”.

A proposta de tratar as competências e componentes curriculares, a partir da noção de ambientes, nos primeiros seis semestres do curso, propõe de modo original e inovador a compreensão do campo disciplinar do Design por meio de uma abordagem que alia o tecnicismo ao pensamento crítico, posicionando o aprendiz pela prática reflexiva, ativa e aplicada ao mundo. Vale ressaltar também que, seguindo os componentes curriculares determinados pela diretriz nacional, o Curso de Design se diferencia ao articular esses conteúdos de modo matricial e tridimensional em que cada semestre articula pontos em comum e reforça a reflexão crítica dos aspectos específicos, valorizando a visão holística do Design em relação ao mundo.

Entre os diferenciais da nova proposta, estão também os conteúdos relacionados à decolonização do Design, propondo um olhar para a produção do conhecimento teórico, técnico e de projeto do Design nacional, valorizando o modo de pensar e fazer brasileiros. O pensamento circular também se integra à formação do aluno de Design tendo em vista uma visão mais sustentável e consciente em relação ao projeto e produção, considerando um modelo econômico que preza pela sustentabilidade socioeconômica e ambiental.

Nesse sentido, a Matriz Curricular foi elaborada considerando as capacidades acima descritas, bem como o cenário de incertezas e complexidade de um mundo em constante e rápida transformação. O uso apropriado de recursos de avaliação voltados à mensuração de resultados por meio de coeficiente de retenção de conhecimento e sua aplicação durante toda a permanência do aluno em nosso curso permitem que o acompanhamento do PPC, pelo NDE, seja revisado e atualizado de forma contínua, garantindo, também, constante monitoramento da qualidade dos professores, técnicos e auxiliares.

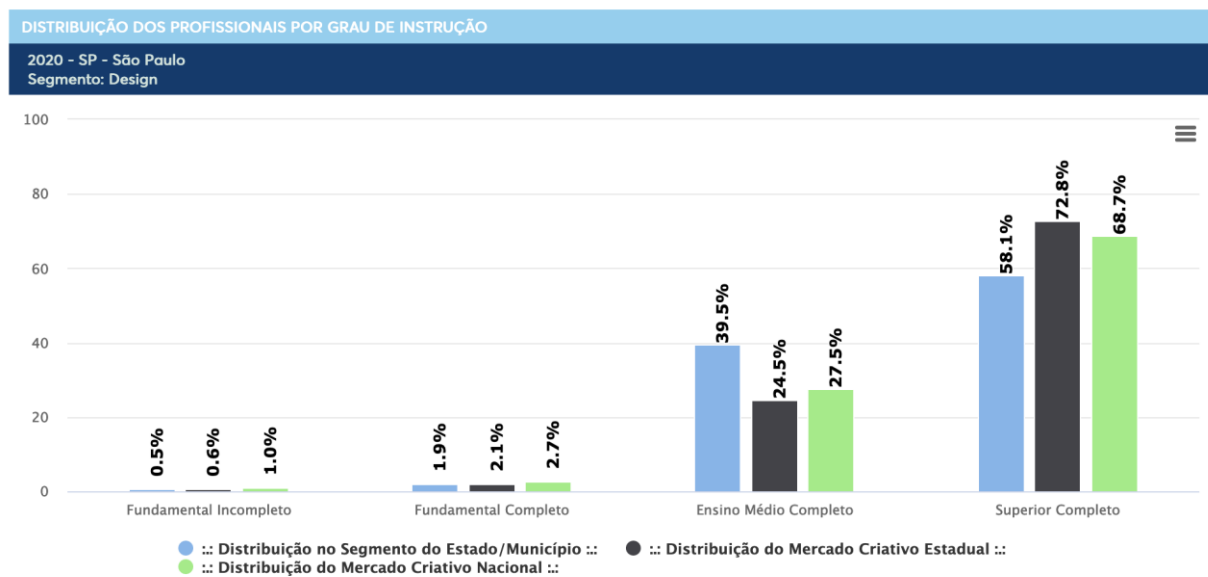
Contexto

O Design integra o grupo de áreas que fazem parte da Economia Criativa. Considerando tanto o número de empresas como o de profissionais na área, o Design é o terceiro maior setor da economia criativa no Brasil. Como tal, o seu potencial como articulador de soluções em produtos e serviços para os mais diversos setores econômicos torna o campo um dos mais promissores no quesito inovação para solução de problemas e identificação de oportunidades para uma sociedade mais justa e sustentável.

SP - São Paulo	
Segmento: Design	
Profissionais	2020
Total de Profissionais para o Município São Paulo - Design	11.770
Total de Profissionais no Estado São Paulo - Design	30.624
Total de Profissionais no Brasil - Design	81.458
Remuneração	2020
Remuneração Média para o Município São Paulo - Design	R\$ 4.402,57
Remuneração Média no Estado São Paulo - Design	R\$ 3.949,49
Remuneração Média no Brasil - Design	R\$ 3.295,89
<i>Valores a preços de 2020 (IPCA - IBGE)</i>	

Fonte: FIRJAN, 2020

Os dados apresentados pela FIRJAN apontam que o Estado de São Paulo corresponde a 40% dos profissionais do País, sendo um dos mercados que melhor remuneram. E, também, que a maior parte dos profissionais apresenta curso superior completo, o que demonstra que, mesmo sem ser regulamentada, a formação superior é valorizada.



Fonte: FIRJAN, 2020

Em pesquisa lançada pelo antigo Ministério de Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (MDIC) e a Agência de Promoção de Exportações e Investimentos (APEX - BRASIL) intitulada Diagnóstico do Design Brasileiro, realizada pelo Centro Brasil Design (2014), foi apontado o potencial de mercado de trabalho nacional. Pelo diagnóstico, o mercado de trabalho brasileiro é formado em grande parte por escritórios formais e 4.200 postos de trabalho na área (MDIC, 2014, p. 67).

Embora datado de 2014, o estudo apontava à época três cenários prospectivos para 2022: *conservador*, *moderado* e *otimista*. Mesmo em um contexto que não previa a pandemia, a especulação sobre os caminhos da profissão parece ainda muito atual, principalmente no que tange aos contextos que exigem resiliência, conhecimento constante para a construção de um repertório sólido em design, tendo em vista o mercado focado em inovação, em novas soluções e integrado às cadeias globais de produção e consumo, principalmente se tratando de empresas do setor tecnológico informacional de *startups*, e outros setores em que o design tem sido requisitado como o da saúde, com maior visibilidade em tempos de pandemia Covid-19. Profissionais de UX (*User Experience*) também tem se destacado em diversos mercados, uma vez que o ambiente digital das redes propicia uma relação mais ativa e interativa entre cliente e mercado, ampliando a atuação do profissional de Design.

CENÁRIOS PROSPECTIVOS 2022

Conservador

Crise econômica.
 Baixa competitividade da indústria.
 Não existem políticas de design, mas apenas ações de promoção, mascarando a realidade.
 Design visto como atividade estética.
 Mercado de design confuso e informal.
 Talentos marginalizados e alta estagnação profissional.
 Dissociação entre mercado e academia.
 Produção de conhecimento alta, porém com baixa qualidade.
 Ambiente político e institucional desorganizado e passivo.
 Investimentos e linhas de fomento com baixa compreensão e baixa articulação.
 Tecnologia desenvolvida e com grande dificuldade em aquisição, barreiras tributárias e legais.
 Tanto empresários quanto governo não compreendem a amplitude do design.

Moderado

Mercado em crescimento moderado.
 Busca de eficiência e competitividade.
 Empresários investindo.
 Talentos com valorização moderada.
 Produção do conhecimento com aproveitamento moderado.
 Articulação das instituições existentes, para criação de uma política, mas sem governança clara. Muitos esforços com pouco resultado.
 Profissão regulamentada, setor formalizado e organizado.
 Não existem políticas claras para regulação tributária.
 Promoção e ações ainda são pulverizadas.
 O design ainda é tratado como secundário em revistas setoriais.
 Os talentos ainda não são totalmente valorizados e há evasão de talentos do país.
 Ambiente político e institucional em alinhamento moderado.
 Aumento da integração universidade – empresa ampliando esta sinergia.
 Investimentos e linhas de fomento com disponibilidade moderada.
 Tecnologia bastante desenvolvida, mas com pouco aproveitamento.
 Há um movimento para o desenvolvimento de ambientes propícios a inovação, mas são pontuais.

Otimista

Mercado focado na inovação e alta competitividade da indústria. Integração com as cadeias globais.
 Talentos com alta valorização e alto índice de profissionalismo e reconhecimento.
 Grande compreensão da importância do design, no meio industrial, governamental e na comunidade.
 Grande sinergia do mercado com a academia. Indústrias abertas e parceiras das Universidades, sem barreiras formais para esta integração.
 Ambiente legal para atuação dos escritórios de design, com políticas públicas específicas e tributárias.
 Profissão regulamentada. Mercado do design desenvolvido, articulado e fortalecido.
 Produção de conhecimento com alto aproveitamento da indústria.
 Ambiente político e institucional afinado com o setor de design.
 Políticas de design bem definidas, focadas e significativas.
 Existência de uma agência governamental, com recurso próprio.
 Investimento e linhas de fomento ao design e áreas afins.
 Tecnologia em crescimento elevado e de fácil acesso.
 Setor de tecnologia como grande aliado dos designers e indústrias, graças a criação de polos tecnológicos.
 Existência de Centros, Núcleos e Laboratórios de Design.
 Sistema de proteção intelectual ágil, simplificado e de fácil acesso.
 Reconhecimento internacional da qualidade do design brasileiro.



Fonte: MDIC, 2014

Um aspecto importante a ser mencionado é a falta de regulamentação da profissão, o que torna o desafio do ensino superior ainda maior, uma vez que não basta ministrar o conhecimento instrumental, mas propor um pensamento científico e humano baseado na pesquisa, nas atividades extensionistas e no potencial criativo que dialogue com o mercado, mas que não seja submisso a ele; que promova o desenvolvimento nacional a partir de oportunidades de crescimento econômico e desenvolvimento social.

Nesse sentido, a matriz do curso atende às demandas indicadas pelos três cenários apontados no Diagnóstico do Design Brasileiro (2014) e desponta como resposta à realidade brasileira em que os cenários se justapõem. Além disso, a infraestrutura presente no Centro Universitário Armando Álvares Penteado consolida a jornada do aluno de Design de modo proativo e de autonomia crescente, com destaque para o setor de internacionalização que amplia a dimensão do ensino para oportunidades de mundo, o B. Hub como centro fomentador de empreendedorismo e projetos de inovação e o departamento de gestão de carreiras, em que os alunos recebem orientação e acompanhamento em seu desenvolvimento profissional por meio de programas e estágios supervisionados.

Outro diferencial importante do Centro Universitário Armando Álvares Penteado está no apoio e presença das artes, sendo um importante polo de cultura da cidade e estado de

São Paulo por meio do Museu de Arte Brasileira/MAB-FAAP e do Teatro Faap, assim como de sua programação de exposições no Salão Cultural e da Residência Lutetia., que permitem uma aproximação e vivências únicas em relação ao universo humanista fundamental na formação em Design.

1.3 Objetivos do Curso

Os objetivos do Curso de Design foram definidos a partir da análise do perfil institucional e profissional do egresso, de forma a propor um percurso formativo coerente e que pudesse auxiliar no desenvolvimento das competências e habilidades propostas aos futuros profissionais. Assim, a coordenação e o Núcleo Docente Estruturante partem do perfil do egresso (ou de seus múltiplos perfis) para então determinar os objetivos, ações e estratégias que estarão presentes ao longo do curso.

Neste sentido, são objetivos do Curso de Design:

Objetivos Gerais:

-Apresentar as possibilidades do exercício da cidadania e de uma visão holística do seu país e do mundo, sedimentada em valores éticos da vida em comunidade sob os aspectos políticos, sociais e econômicos.

-Ofertar um desenvolvimento individual nas diferentes áreas do conhecimento relacionadas ao Design, evidenciando as relações sistêmicas dos processos de projeto, gestão e empreendedorismo para que possam enfrentar uma sociedade em transição.

-Buscar a formação em caráter gradual possibilitando que cada semestre seja uma etapa de desenvolvimento e crescimento do conhecimento, incluindo eixos temáticos e projetos integradores, onde o aprendizado ocorre de forma coerente e dinâmica a partir da jornada do aluno em que a autonomia é estimulada e promovida progressivamente.

Objetivos Específicos:

-Estimular a capacidade de resolução criativa de problemas voltado a processos de ideação e concretização de novas soluções em produtos e serviços de modo responsável socioeconômico e ambiental, primando pela circularidade e sustentabilidade. O projeto é a espinha dorsal do curso e dialoga diretamente com os eixos temáticos dos semestres. São eles:

1º semestre: Ambiente Social

Esse semestre introduz o design e seu papel histórico como agente social e de transformação de mundo. Em total consonância com as questões éticas e inclusivas, o design é apresentado como instrumento para uma sociedade equânime e sustentável. Ao discutir os desafios presentes no mundo contemporâneo, o design é problematizado e contextualizado em sua dimensão histórica e manifestação social. Se por um lado o design comunica, por outro, configura novas espacialidades e se manifesta como meio para a inovação social e para projetos de alto impacto em comunidades menos assistidas. Ao mobilizar novos modos de pensar e de agir no âmbito da vida cotidiana, o design tem sido o reflexo de novos arranjos provenientes de diferentes gerações, gêneros, crenças e culturas, configurando novas comunidades criativas e colaborativas em escala global; ao mesmo tempo que se fortalece a consciência da necessidade da descolonização de referências, buscando-se no vernacular a pluralidade necessária para a construção de futuros possíveis.

2º semestre: Ambiente Artificial

Esse semestre apresenta o processo de artificialização do mundo por meio das transformações técnicas e tecnológicas originadas pelas revoluções industriais ocorridas a partir do século 18. Novas relações entre espaço e tempo, dia e noite, técnico e tradicional constituem os novos signos da sociedade industrial. Da inovação mecânica à modernidade elétrica, na passagem do século 19 para o 20, arte e técnica passam a compartilhar questionamentos e realizações com uma nova área, então oficializada como campo do saber: o design.

Transformações culturais e sociais emergem a partir das tecnologias de comunicação e informação, que alteram e interferem na representação e construção do mundo na interface entre meio e mensagem. As tecnologias são apresentadas não como ferramentas isentas, mas como sujeito transformador e objeto constantemente transformado.

3º semestre: Ambiente Biológico

Esse semestre apresenta a biologia como o próximo estágio da tecnologia. Em completa simbiose com o meio e os agentes que nele e com ele interagem, esse semestre nos apresenta o futuro das cidades, da arquitetura e do design de objetos, em que elementos orgânicos se misturam aos elementos construtivos criando arquiteturas e objetos

vivos interconectados com a vida humana. Escalas diversas coabitam em um mesmo espaço configurando ambientes interativos, dinâmicos, orgânicos e inteligentes. Ecossistemas de várias escalas se integram em harmonia com um mundo mais limpo, regenerativo, circular e consciente.

Os microrganismos tornam-se fontes de energia, luz, matéria-prima para construção de novos produtos ou de antigos com novas materialidades. A natureza passa de dominada a fonte mimética de aprendizado e recriação de um mundo desgastado por anos de um modelo econômico linear.

4º semestre: Ambiente Inteligente

Esse semestre discute o ecossistema de inteligência dos espaços e objetos como sistemas ampliados pelas tecnologias de informação e comunicação (TIC). Com a conexão onipresente, desafios complexos têm se tornado cada vez mais recorrentes no cotidiano global, exigindo aproximações sistêmicas para o seu enfrentamento. A internet das coisas (IoT) e a computação em nuvem têm permitido que estruturas informacionais sejam interligadas em redes de conhecimento, trocas e interações. Sensores são capazes de ler aquilo que o humano não consegue, fornecendo dados em tempo real e interação entre as “coisas”. A inteligência informacional questiona a relação homem-máquina, reconfigurando ambientes e objetos em novas lógicas que extrapolam a relação entre forma e função. Como camadas que se acoplam e integram ao corpo, objetos, lugares e ambientes, as tecnologias informacionais estabelecem novas práticas sociais por meio de redes pervasivas que permitem que informações sejam coletadas, processadas e traduzidas em todos os contextos de modo ubíquo.

5º semestre: Ambiente Complexo

Nesse semestre é aprofundada a discussão sobre a complexidade, a neurociência voltada ao design e o modo como a conectividade das redes tem afetado os diversos setores da sociedade e os modelos de compreensão de mundo. A velocidade da informação, a grande quantidade de dados e a relação entre eles têm constituído novos sistemas compartilhados e distribuídos, que transformam constantemente a dinâmica da vida cotidiana. Em um mundo complexo, elementos, camadas e estruturas configuram sistemas, estabelecendo relações que ao mesmo tempo que definem o todo o questionam. Para desafios complexos são necessárias abordagens sistêmicas tendo em vista o enfrentamento de antigos e novos problemas que se materializam no ambiente físico, na

mesma velocidade em que se virtualizam no ambiente digital.

6º semestre: Ambiente Disruptivo

Esse semestre discute as inovações disruptivas na perspectiva do design. Se por um lado Big data, internet das coisas, inteligência artificial, blockchain, NFT, realidade aumentada e virtual têm sido apontadas como responsáveis por desencadear processos de inovação, que têm interferido e alterado diretamente o comportamento de pessoas, instituições, empresas, governos e cidades; por outro as demandas por um mundo mais sustentável e questionador em relação aos seus modelos produtivos, objetos e sistemas de consumo produzem transformações inesperadas e exponenciais.

7º semestre: Futuros Possíveis

Esse semestre aborda o cenário de situações emergentes, problematizando sobre as demandas, oportunidades e desafios inerentes ao campo e atuação do design nesse contexto. Além disso, explora criticamente a trilha projetual da jornada do aluno na formação em design ao longo do curso em contrapartida à sua trajetória de vida, autoanalisando o seu percurso acadêmico por meio da reflexão sobre as descobertas e experiências na vivência acadêmica como condutoras das ações preparatórias para a carreira em design. Durante o semestre são evidenciados o significado de ser um agente transformador consciente de si mesmo e do meio onde vive, em consonância com as demandas reais de um mundo contemporâneo diverso e complexo, e a projeção de futuros possíveis e desejáveis.

8º semestre: Design e Propósito

No último semestre, é estimulado o exercício do projeto transdisciplinar com plena autonomia na definição do problema em design, na escolha das fontes de pesquisa, na análise e sistematização dos dados, no planejamento, desenvolvimento e execução de projetos. Os conteúdos abordados na trajetória acadêmica são revisitados tendo em vista responder às questões e dilemas do mundo real em sintonia com os tempos passado, presente e futuro. Sendo assim, busca-se a capacitação do egresso na área profissional na qual ele terá domínio das ferramentas e das teorias apresentadas para o seu desenvolvimento e, também, estimulando a continuidade para os diversos programas de pós-graduação.

1.4 Perfil Profissional do Egresso

Em termos gerais, cada um dos cursos oferecidos pelo Centro Universitário procura caracterizar o seu egresso como um profissional que, na perspectiva de participação colaborativa, tenha um domínio técnico de sua área e, ao mesmo tempo, seja um profissional generalista, empreendedor e com sólida visão social, capaz de gerir do pequeno ao grande negócio.

Assim, a Instituição propõe-se a formar profissionais com perfil empreendedor e com capacidade de responder às demandas de uma sociedade cada vez mais dinâmica, tecnológica e globalizada, contribuindo para a promoção de valores humanistas, o respeito pela diversidade, o desenvolvimento socioeconômico sustentável do país e sua inserção no cenário internacional.

Tendo em vista o perfil institucional vinculado às artes, à cultura, às humanidades e ao vanguardismo, o Centro Universitário Armando Alvares Penteado entende que devem ser observadas as seguintes competências e habilidades gerais para todos os cursos:

- reconhecer e definir problemas, equacionar soluções, pensar estrategicamente, introduzir modificações no processo produtivo, atuar preventivamente, transferir e generalizar conhecimentos e exercer, em diferentes graus de complexidade, o processo da tomada de decisão;
- desenvolver expressão e comunicação compatíveis com o exercício profissional, inclusive nos processos de negociação e nas comunicações interpessoais ou intergrupais;
- refletir e atuar criticamente sobre a sua esfera profissional, compreendendo sua posição e função nas estruturas organizacional e social;
- ter iniciativa, criatividade, determinação, vontade política, constante interesse no aprender, abertura às mudanças e consciência da qualidade e das implicações éticas do seu exercício profissional;
- desenvolver a capacidade de transferir conhecimentos da vida e da experiência cotidianas para o ambiente de trabalho e do seu campo de atuação profissional, em diferentes modelos organizacionais, revelando-se profissional flexível;

- desenvolver capacidade para elaborar, implementar e consolidar projetos; e
- desenvolver capacidade para realizar consultoria, elaborar pareceres, realizar perícias.

A essas habilidades e competências intelectuais e técnicas devem corresponder também uma nova postura ética, que o recoloca nos centros de produção de conhecimento e decisão, tanto na área pública quanto na área privada, como cidadão responsável e consciente das novas demandas nacionais e internacionais.

Ao perfil institucional do egresso, somam-se as seguintes competências e habilidades específicas do Curso de Design, tendo presente a legislação pertinente fundamentada na missão do curso, nos seus objetivos e organizada em campos interligados de conhecimento abrangendo conteúdos de formação básica e específica.

Dessa forma, as disciplinas são agrupadas de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais expressas na RESOLUÇÃO Nº 5, DE 8 DE MARÇO DE 2004.

De acordo com as Diretrizes, os eixos definidos no Art.5º são:

Art. 5º O curso de graduação em Design deverá contemplar, em seus projetos pedagógicos e em sua organização curricular conteúdos e atividades que atendam aos seguintes **eixos interligados de formação**:

I - conteúdos básicos: estudo da história e das teorias do Design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudo de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado;

II - conteúdos específicos: estudos que envolvam produções artísticas, produção industrial, comunicação visual, interface, modas, vestuários, interiores, paisagismos, design e outras produções artísticas que revelem adequada utilização de espaços e correspondam a níveis de satisfação pessoal;

III - conteúdos teórico-práticos: domínios que integram a abordagem teórica e a prática profissional, além de peculiares desempenhos no estágio curricular supervisionado, inclusive com a execução de atividades complementares específicas, compatíveis com o perfil desejado do formando.

Além disso, o Curso de Design atende às exigências do Exame Nacional de Desempenho de Estudantes – ENADE, conforme é possível validar pelos temas aplicados na avaliação de 2021 (**PORTARIA Nº 390, DE 23 DE AGOSTO DE 2021**):

ENADE	Componente Curriculares
Design e estudos econômicos e mercadológicos	DESIGN E INTELIGÊNCIA DE MERCADO; DESIGN E O FUTURO DO PRESENTE
Design e estudos socioculturais	PANORAMA HISTÓRICO E SOCIAL DO DESIGN; PROJETO EM DESIGN COMO INTERFACE SOCIAL; PROJETO DE DESIGN EM CENÁRIOS EMERGENTES
Design e inovação	PROJETO DE INOVAÇÕES DISRUPTIVAS; PROJETO EM DESIGN DE SERVIÇO PARA CIDADES; PROJETO EM DESIGN COMO EXTENSÃO DO CORPO E INTERFACE COM O AMBIENTE; PROJETO EM DESIGN DE JOGOS
Design e propriedade intelectual	ETICA DOS DADOS E GENES
Design e sustentabilidade	DESIGN CIRCULAR; PROJETO EXPERIMENTAL COM BIOMATERIAIS EM DESIGN; BIOECONOMIA E CONSUMO SUSTENTÁVEL; DIALOGOS E INTERFACES ENTRE DESIGN E NATUREZA; PROJETO DE DESIGN EM CENÁRIOS EMERGENTES
Ergonomia nas interações humano/objeto/ambiente	DESIGN DE INTERAÇÃO E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO; DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS E INFORMACIONAIS; PROJETO DE OBJETOS INTELIGENTES E AMBIENTES INTERATIVOS
Estética e história da arte	ARTE ENTRE A MATERIALIDADE E A DESMATERIALIZAÇÃO; REVOLUÇÕES TÉCNICAS E TECNOLÓGICAS
Expressão e representação	LINGUAGEM, MEIOS DE REPRESENTAÇÃO E EXPRESSÃO EM DESIGN; REPRESENTAÇÃO TÉCNICA PARA DESIGN; INTRODUÇÃO AO DESIGN DE INFORMAÇÃO; DESIGN GENERATIVO E PARAMETRICO
Gestão de design	A SUSTENTABILIDADE DO SER DESIGNER; JORNADA DO ALUNO EM DESIGN; DESIGN E INTELIGÊNCIA DE MERCADO; PROJETO EM DESIGN DE SERVIÇO PARA CIDADES
História e teorias do design	DESIGN CONTEMPORÂNEO; DESIGN MODERNO E OUTRAS MODERNIDADES; REVOLUÇÕES TÉCNICAS E TECNOLÓGICAS; FUTUROS POSSÍVEIS E SENSÍVEIS NO MUNDO CONECTADO
Interfaces digitais e usabilidade	DESIGN DE INTERAÇÃO E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO; DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS E INFORMACIONAIS; PROJETO DE OBJETOS INTELIGENTES E AMBIENTES INTERATIVOS; PROJETO EM DESIGN COMO EXTENSÃO DO CORPO E INTERFACE COM O AMBIENTE

Linguagem, comunicação e semiótica	DESIGN COMO CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADO, PROJETO DE IMAGEM E CULTURA VISUAL EM DESIGN
Metodologias de projeto	PROJETO EM DESIGN COMO ARTIFÍCIO DO CORPO; PROJETO EM DESIGN COMO TRANSFORMAÇÃO DE MUNDO; PROJETO EM DESIGN DE SERVIÇO PARA CIDADES; PROJETO EM DESIGN DE JOGOS
Tecnologias, materiais, processos e meios produtivos	PROJETO EM BIODESIGN E SISTEMAS NATURAIS CONSTRUTIVOS; PROJETO DO FABRICAR E PROGRAMAR EM DESIGN; LABORATORIO DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETO EM DESIGN; TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO DESIGN

Temas Design ENADE, 2021

1.5 Requisitos e Formas de Acesso

O ingresso dos alunos é realizado por Processo Seletivo, sendo efetivado por diferentes modalidades:

- **Avaliação Tradicional:** As provas são realizadas no segundo semestre do ano para ingressantes em fevereiro, e no primeiro semestre para ingressantes em agosto.
- **Avaliação Antecipada:** Destinada aos alunos que estão cursando o 3º ano do Ensino Médio, garantindo vaga para o ano seguinte.
- **Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM):** Os alunos podem ingressar de acordo com a inscrição e pontuação no ENEM.
- **International Baccalaureate (IB), ABITUR e Diplômê Du Baccalauréat (BAC):** Mediante obtenção de pontuação mínima nas respectivas certificações, carta motivadora/*personal statement* e demais requisitos correspondentes listados no edital do Processo Seletivo escolhido.
- **Transferência:** O processo de transferência ocorre no final de janeiro para o preenchimento de vagas remanescentes de fevereiro, e no final de julho para preenchimento de vagas remanescentes de agosto nas seguintes situações:
 - **Aproveitamento de estudos** – destinado aos portadores de Diploma de Curso Superior ou àqueles que tenham interrompido seus estudos no Ensino Superior;
 - **Transferência externa** – destinado aos alunos de outras instituições

interessados em fazer transferência para o curso de Administração e curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública, mediante análise de disciplinas cursadas.

▪ Transferência *ex-officio* – se opera independentemente da época e disponibilidade de vaga, sendo assegurada aos servidores públicos federal e seus dependentes transferidos no interesse da Administração, na forma da legislação específica (Lei nº 9.536/97) e art. 49, parágrafo único da Lei nº 9.394/96.

O processo seletivo de ingresso é precedido de edital divulgado na Instituição (de forma presencial) ou no site oficial, obedecendo a critérios e normas de seleção e admissão que levam em conta os currículos do Ensino Fundamental e Médio.

1.5.1 Perfil Desejado do Ingressante

O perfil do ingressante está diretamente relacionado com as modalidades de ingresso estabelecidas pelo Processo Seletivo, nas quais são priorizados o raciocínio e a habilidade argumentativa do aluno, e não sua capacidade de memorização de grande quantidade de informações.

Nesse sentido, o ingressante deve apresentar, de um modo geral, habilidades e competências no domínio da linguagem, demonstrando sua capacidade para argumentar de maneira fundamentada, em particular por meio da expressão escrita.

Também compõem o perfil desejado do ingressante as seguintes habilidades e competências:

- capacidade de leitura e compreensão de textos;
- capacidade de produção de textos adequados às diferentes necessidades e circunstâncias, fazendo uso de recursos expressivos e retóricos, tais como coerência, clareza, precisão lexical e argumentação exaustiva;
- habilidade de análise, síntese e crítica; e
- percepção do conhecimento e do processo de aprendizado não só como instrumentos úteis para o mercado de trabalho, mas principalmente como valores básicos para compreensão da comunidade em que vive.

1.6 Matriz Curricular

A organização curricular definida para o Curso de Design está em consonância com a legislação específica, ou seja, a RESOLUÇÃO No 5, DE 8 DE MARÇO DE 2004; com uma carga horária total de 2750 horas-relógio integralizadas em, no mínimo, oito semestres. O curso segue o regime modular semestral, com diplomação em bacharelado e conta com materiais didáticos desenvolvidos especificamente para o curso, considerando a acessibilidade metodológica, de maneira a atender às necessidades de todos os estudantes.

Trata-se de um curso sedimentado na contínua avaliação, no acompanhamento das discussões sobre as Diretrizes Curriculares e na reflexão sobre o contexto educacional do país, a fim de propiciar aos estudantes conhecimentos, habilidades e perfil profissional que permitam sua inserção diferenciada no mundo do trabalho.

A estrutura curricular, dividida em módulos, baseia-se na Lei de Diretrizes e Bases da Educação – Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e nas legislações expedidas pelo MEC, em especial, no Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017, na Portaria Normativa nº 11, de 20 de junho de 2017, e no Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017, que permite a oferta de disciplinas na modalidade a distância.

Além das disciplinas regulares, a matriz curricular do curso prevê Atividades Extensionistas e Atividades Complementares, que têm o caráter de estudos transversais e interdisciplinares para o enriquecimento do repertório e do perfil do formado.

Estas últimas acentuam a importância do envolvimento dos estudantes de graduação com as questões mais abrangentes da sociedade, sejam políticas, culturais ou científicas, contribuindo para sua formação global. Elas são apresentadas sob múltiplos formatos, e, com seu desenvolvimento, busca-se, fundamentalmente, complementar e enriquecer a matriz curricular.

As Atividades Complementares válidas são divididas da seguinte maneira: Atividade de Ensino: participação em atividades promovidas pelos cursos do Centro Universitário Armando Alvares Penteado; Atividade de Pesquisa: seminários, *workshops*, palestras, congressos, colóquios, simpósios e monitorias; Atividade de Extensão: encontros com profissionais, visitas a museus, viagens culturais nacionais e internacionais, participação em atividades culturais e profissionais, cursos de extensão e visitas técnicas, ciclo de cinema, exposições de design e concursos de design.

Com o intuito de propor uma estrutura curricular que estimule a autonomia intelectual, a capacidade analítica dos estudantes e mecanismos de familiarização com a modalidade a distância, além das disciplinas regulares do curso, os alunos têm acesso à ambientação em educação a distância. Trata-se de uma atividade com o objetivo de

familiarizá-los não só com a modalidade de ensino a distância, mas também com o uso das ferramentas que o AVA dispõe para o desenvolvimento de algumas das disciplinas do curso e para garantir a interação com a tutoria. Essa ambientação propicia ao aluno a reflexão tanto sobre as especificidades dessa modalidade de ensino e de aprendizagem quanto sobre o papel do aluno, de maneira a desempenhar as especificidades da modalidade. A ambientação em educação a distância prevê, também, a capacitação para o uso das ferramentas do ambiente virtual de aprendizagem.

A dinâmica da estrutura curricular se faz necessária para o atendimento, semestre a semestre, dos objetivos do curso, partindo-se das seguintes premissas:

- perfil do egresso;
- demandas locais e regionais, que deverão ser captadas por meio: do conselho consultivo formado por ex-alunos; da Associação dos Antigos Alunos; e pelo NDE;
- parâmetros legais: adequação curricular na medida em que o Projeto Pedagógico do Curso busca adaptar-se permanentemente à realidade político-pedagógica. A matriz curricular também contempla a disciplina optativa “Língua Brasileira de Sinais” (LIBRAS), em consonância com o Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005.

Curso de Design.

Fundamentação Legal: RESOLUÇÃO No 5, DE 8 DE MARÇO DE 2004.

Curriculo: 20221

Regime: Semestral

Série: 1 - 1º Semestre		Aulas	Teórica	Prática	Carga
Disciplina	Nome	Semanais			Horária
GRA0093	Design Circular	2,0	36	0	36
GRA0094	Design Contemporâneo	2,0	36	0	36
GRA0095	Design e seus Fundamentos	2,0	36	0	36
GRA0096	Linguagem, Meios de Representação e Expressão em Design	4,0	72	0	72
GRA0097	Panorama Histórico e Social do Design	2,0	36	0	36
GRA0098	Projeto em Design como Artificio do Corpo	2,0	0	36	36
GRA0099	Projeto em Design como Interface Social	4,0	0	36	36
GRA0100	Projeto em Design como Transformação de Mundo	2,0	0	36	36

Total de Carga Horária das Disciplinas : **324**

Programa de Desenvolvimento de Competências Individuais	18
---	----

Total da Carga Horária Obrigatória da Série : **342**

Série: 2 - 2º Semestre		Aulas	Teórica	Prática	Carga
Disciplina	Nome	Semanais			Horária
GRA0193	Arte entre a Materialidade e a Desmaterialização	2,0	36	0	36
GRA0194	Design Moderno e Outras Modernidades	2,0	36	0	36
GRA0191	Materiais Transformados Rígidos e Flexíveis	2,0	0	36	36
GRA0189	Projeto de Imagem e Cultura Visual em Design	4,0	36	36	72
GRA0188	Projeto do Fabricar e Programar em Design	4,0	0	72	72
GRA0190	Representação Técnica para Design	4,0	0	72	72
GRA0192	Revoluções Técnicas e Tecnológicas	2,0	0	36	36

Total de Carga Horária das Disciplinas : **360**

Programa de Desenvolvimento de Competências Individuais	18
---	----

Total da Carga Horária Obrigatória da Série : **378**

Currículo: 20221

Regime: Semestral

Série: 3 - 3º Semestre		Aulas Semanais	Teórica	Prática	Carga Horária
Disciplina	Nome				
GRA0728	Bioeconomia e Consumo Sustentável	2,0	36	0	36
GRA0729	Design Generativo e Paramétrico	2,0	36	0	36
GRA0730	Diálogos e Interfaces entre Design e Natureza	2,0	36	0	36
GRA0731	Ética dos Dados e Genes	2,0	36	0	36
GRA0727	Materiais Poliméricos e Cerâmicos para Transformação	2,0	36	0	36
GRA0726	Projeto em Bidesign e Sistemas Naturais Construtivos	4,0	72	0	72
GRA0725	Projeto Experimental com Biomateriais em Design	4,0	72	0	72

Total de Carga Horária das Disciplinas : **324**

Programa de Desenvolvimento de Competências Profissionais	36
---	----

Programa de Desenvolvimento de Competências Individuais	36
---	----

Total da Carga Horária Obrigatória da Série : **396**

Série: 4 - 4º Semestre		Aulas Semanais	Teórica	Prática	Carga Horária
Disciplina	Nome				
GRA0734	Design de Interação e Experiência do Usuário	2,0	36	0	36
GRA0735	Design de Interfaces Digitais e Informativas	2,0	36	0	36
GRA0738	Futuros Possíveis e Sensíveis no Mundo Conectado	2,0	36	0	36
GRA0736	Materiais Metálicos e Minerais para Transformação	2,0	36	0	36
GRA0733	Projeto de Objetos Inteligentes e Ambientes Interativos	4,0	72	0	72
GRA0732	Projeto em Design de Serviço para Cidades	4,0	72	0	72
GRA0737	Tecnologias da Informação e Comunicação no Design	2,0	36	0	36

Total de Carga Horária das Disciplinas : **324**

Programa de Desenvolvimento de Competências Profissionais	36
---	----

Programa de Desenvolvimento de Competências Individuais	36
---	----

Total da Carga Horária Obrigatória da Série : **396**

Currículo: 20221

Regime: Semestral

Série: 5 - 5º Semestre		Aulas	Teórica	Prática	Carga
Disciplina	Nome	Semanais			Horária
GRA0742	Design como Construção de Significado	2,0	36	0	36
GRA0741	Design Sistêmico	2,0	36	0	36
GRA0743	Neurodesign	2,0	36	0	36
GRA0739	Projeto em Design como Extensão do Corpo e Interface com o Ambiente	4,0	72	0	72
GRA0740	Projeto em Design de Jogos	4,0	72	0	72
GRA0744	Sistemas Complexos e Redes de Colaboração	2,0	36	0	36

Total de Carga Horária das Disciplinas : **288**

Programa de Desenvolvimento de Competências Profissionais	72
---	----

Programa de Desenvolvimento de Competências Individuais	18
---	----

Total da Carga Horária Obrigatória da Série : **378**

Série: 6 - 6º Semestre		Aulas	Teórica	Prática	Carga
Disciplina	Nome	Semanais			Horária
GRA0825	Design de Informação	2,0	36	0	36
GRA0748	Design e Contexto de Incertezas	2,0	36	0	36
GRA0747	Design e Inteligência de Mercado	2,0	36	0	36
GRA0746	Metaprojeto	2,0	36	0	36
GRA0745	Projeto de Inovações Disruptivas	8,0	144	0	144

Total de Carga Horária das Disciplinas : **288**

Programa de Desenvolvimento de Competências Profissionais	72
---	----

Programa de Desenvolvimento de Competências Individuais	18
---	----

Total da Carga Horária Obrigatória da Série : **378**

Série: 7 - 7º Semestre		Aulas	Teórica	Prática	Carga
Disciplina	Nome	Semanais			Horária
GRA0752	A Sustentabilidade do Ser Designer	2,0	36	0	36
GRA0751	Design e o Futuro do Presente	2,0	36	0	36
GRA0750	Jornada do Aluno em Design	2,0	36	0	36
GRA0749	Projeto de Design em Cenários Emergentes	8,0	144	0	144

Total de Carga Horária das Disciplinas : **252**

Programa de Desenvolvimento de Competências Profissionais	72
---	----

Total da Carga Horária Obrigatória da Série : **324**

Currículo: 20221 Regime: Semestral

Série: 8 - 8º Semestre		Aulas Semanais	Teórica	Prática	Carga Horária
Disciplina	Nome				
GRA0755	Estratégias de Exposição do Projeto em Design	2,0	36	0	36
GRA0754	Laboratório de Desenvolvimento de Projeto em Design	2,0	36	0	36
GRA0753	Projeto em Design para Nosso Mundo	12,0	216	0	216

Total de Carga Horária das Disciplinas : **288**

Total da Carga Horária Obrigatória da Série : **288**

Total Geral da Carga Horária das Séries : 2.880

Atividades Complementares	90
---------------------------	----

Práticas Extensionistas	330
-------------------------	-----

Trabalho de Conclusão de Curso	
--------------------------------	--

Total Geral da Carga Horária do Curso : 3.300

1.6.1 Justificativa da Matriz curricular

1.6.1.1. O projeto pedagógico Institucional

A concepção da matriz curricular do Curso de Design está ancorada no Projeto Pedagógico Institucional para os cursos de Graduação que teve origem nas discussões coletivas com os diferentes atores que fazem parte da comunidade acadêmica.

O estudo do perfil do aluno ingressante e do perfil desejado para o egresso da Instituição contribuiu para a construção de um currículo que considerasse os seguintes aspectos:

- o perfil da Instituição, seu histórico e sua aproximação com as Artes;
- a necessidade de pensar a trajetória formativa do aluno de forma transdisciplinar;
- a contemplação de componentes curriculares inovadores, ágeis e com formatos diferenciados;
- a necessidade de estabelecer, como princípio, que o aluno precisa desenvolver o papel de protagonista de seu processo de aprendizagem e deve ter, na Instituição, uma referência para auxiliar sua trajetória de acordo com seu projeto individual de formação;

- a previsão de situações de aprendizagem que considerem o desenvolvimento de competências socioemocionais (*soft skills*) de forma que o aluno possa desenvolver sua formação de forma integral para além das competências e habilidades específicas de sua área.

Neste sentido, o modelo do Projeto Pedagógico Institucional para os cursos de Graduação prevê a combinação entre diferentes tipos de componentes curriculares que permitem ao aluno traçar sua trajetória formativa de forma personalizada e de acordo com seu projeto de vida profissional e pessoal.

No Curso de Design, a matriz prevê componentes fixos e flexíveis, permitindo ao aluno infinitas possibilidades de aprendizagem e formação, conforme descrição a seguir:

Componentes Fixos

O desenho do Projeto Pedagógico Institucional prevê disciplinas obrigatórias no currículo que constituirão a linha mestra de sua formação, ou seja, são aqueles componentes curriculares previstos nas Diretrizes Curriculares de cada curso e específicos para o profissional de determinada área, bem como disciplinas que são características do Centro Universitário Armando Álvares Penteado e que desenvolvem competências, habilidades e atitudes alinhadas ao perfil institucional do egresso da instituição.

Neste sentido, estão previstos 02 (dois) tipos de componentes curriculares fixos:

- **Componentes Curriculares Fixos relacionados às Diretrizes Curriculares Nacionais e à área de formação do aluno:** constituem a linha mestra do currículo, em consonância com as Diretrizes Curriculares de cada curso e específicas para o profissional da área do curso.

- **Componentes Curriculares Fixos com identidade institucional:** são constituídos por disciplinas propostas pelo NDE, relacionados à área de formação do aluno e que diferenciam o curso proposto pela Instituição, no sentido de atender ao perfil institucional do egresso.

Componentes Flexíveis

O Projeto Pedagógico Institucional que orienta os cursos de Graduação propõe que o aluno desenvolva o protagonismo de seu processo de aprendizagem, desenvolva sua autonomia para a escolha de trajetórias de formação e se conscientize da necessidade de aprender a aprender, de forma que a curiosidade, a busca por atualização e formação

pessoal e profissional possa ser incorporada ao longo de sua vida, extrapolando o período de vigência do curso de Graduação.

Neste sentido, foram previstos componentes flexíveis que permitam que o aluno faça escolhas ao longo de sua trajetória e possa optar por disciplinas e experiências de aprendizagem relacionadas ao seu projeto de vida profissional e pessoal, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia e livre escolha. É importante destacar que, durante o processo de escolha, os alunos podem contar com o apoio de um professor mentor que auxilia na orientação do percurso e na curadoria das atividades, dos eventos, das disciplinas, entre outros.

São componentes flexíveis previstos na matriz curricular do Curso de Design:

- **PDCP (Programa de Desenvolvimento de Competências Profissionais):**

Elenco de disciplinas flexíveis, que podem ser escolhidas pelo aluno, possibilitando trajetórias individualizadas e que contribuem para o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas à sua formação profissional, de forma complementar.

- **PDCI (Programa de Desenvolvimento de Competências Individuais):**

Elenco de experiências de aprendizagem, propostas e atualizadas a cada semestre, voltadas para o desenvolvimento de competências e habilidades comportamentais (*soft skills*), novidades em sua área ou campo de formação, permitindo que o aluno tenha diferenciais em seu currículo com atualizações rápidas e com foco na empregabilidade; composto por *workshops*, concursos, desafios, clube de leitura, oficinas, palestras, entre outros.

1.6.1.2. O projeto pedagógico Institucional e sua relação com o Curso de Design

O plano pedagógico do Curso de Design foi criado em total consonância com o Plano Pedagógico Institucional, uma vez que considera o percurso formativo do aluno como uma construção de saberes e fazeres em que o aluno vai se tornando cada vez mais autônomo no seu processo de aprendizado e caminho profissional. A cada semestre um novo estágio em sua jornada: acolhimento, empoderamento; empatia; comprometimento; aprimoramento; aprofundamento; engajamento e autonomia.

O Curso de Design em sua proposta se volta às grandes questões do mundo contemporâneo considerando a condição de constante transformação, complexidade e incertezas.

Nesse sentido, a estrutura dorsal do curso está baseada em disciplinas de projeto, em que a práxis se manifesta perfazendo um total de 50% da carga horária total do curso; seguida por 30% de disciplinas de conteúdo reflexivo crítico e 20% de disciplinas de natureza instrumental.

Em conjunto com as disciplinas específicas do curso, as disciplinas de PDCI – Programa de Desenvolvimento de Competências Individuais e as disciplinas optativas PDGP - Programa de Desenvolvimento de Competências Profissionais permitem ao aluno uma escolha mais fluida entre os diversos campos do conhecimento, corroborando com a própria natureza epistemológica do Design que atua como mediador entre saberes. Assim, a cada semestre, a temática central abre espaço para uma discussão mais ampla e relacionada com outros cursos de graduação do Centro Universitário Armando Álvares Penteado, seja pela escolha de outras disciplinas, recomendadas pelo curso ou de livre escolha do aluno, seja pelas atividades de extensão e pesquisa que permitirão acesso a um universo mais amplo de atuação e estudo.

1.6.1.3. Os requisitos legais relacionados às temáticas voltadas à discussão sobre direitos humanos, direito ambiental, sustentabilidade, diversidade, valores democráticos

O Centro Universitário Armando Álvares Penteado, cumprindo sua missão, visão e valores e objetivos já declarados anteriormente, promove diferentes ações institucionais, por meio de seus diversos setores, com temáticas voltadas à discussão sobre direitos humanos, direito ambiental, sustentabilidade, diversidade, valores democráticos, de forma a potencializar a formação de cidadãos crítico-reflexivos, atentos aos problemas sociais e capazes de buscar soluções.

Os valores declarados pela Instituição, quais sejam a excelência acadêmica, o comprometimento com a arte e a cultura, o respeito à cidadania e ao comportamento ético e social, o compromisso com a sociedade e com a qualidade de vida e a visão de futuro centrada na inovação social sustentável, permitiram que a FAAP tivesse, em seu horizonte, a necessidade de incluir temas que pudessem auxiliar na formulação de respostas aos problemas sistêmicos da contemporaneidade.

Desta forma, há um cuidado com o atendimento aos requisitos legais instituídos por meio:

- do Decreto nº 4.281, de 23 de junho de 2002, que regulamenta a Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999, que institui a Política Nacional de Educação Ambiental;
- da Resolução nº 1, de 17 de junho de 2004, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana;
- da Lei nº 11.645/2008, de 10 de março de 2008, que torna obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena;
- do Parecer nº 03, 10 de março de 2004, e à Lei nº 11.645/2008, de 10 de março de 2008, que torna obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira, africana e indígena;
- do Decreto 5.626/2005 que Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras;
- da Resolução CNE nº 1, de 30 de maio de 2012, que estabelece Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos.

Tendo em vista a importância, a relevância dos requisitos legais e a necessidade de garantir sua discussão, estabeleceu-se que sua abordagem deve ser obrigatória e realizada de forma transversal em todos os cursos de Graduação oferecidos na Instituição. Nesse sentido, todos os projetos pedagógicos dos cursos da Instituição preveem a abordagem dos temas referentes aos requisitos legais durante a trajetória formativa dos alunos de Graduação. Além da aplicação nos projetos de Graduação, a Instituição e seus diversos setores também incentivam e promovem atividades de educação, lazer, cultura e cidadania, assim como ações de conscientização ligadas à preservação do patrimônio histórico e arquitetônico. Todas essas atividades realizadas de forma extracurricular fortalecem o processo formativo dos alunos da Instituição e, também, da comunidade, na medida em que muitas atividades podem ser realizadas com a inscrição de pessoas externas.

Outra possibilidade de desenvolvimento dos alunos nas temáticas relativas aos requisitos legais dá-se por meio da realização das Atividades Complementares, previstas em todos os projetos pedagógicos dos cursos de Graduação oferecidos e que possibilitam a participação dos alunos e seu envolvimento com temas e abordagens contemporâneas por meio de atividades de cunho acadêmico, científicas e culturais. Tais atividades podem ser realizadas em diversos formatos: palestras, oficinas, visitas técnicas, monitorias, exposições

de arte e visitas a museus, filmes, peças teatrais, iniciação científica, cursos extracurriculares, congresso, seminários, simpósios e outros

Os alunos podem cursar a disciplina "LIBRAS - Língua Brasileira de Sinais", prevista como componente curricular na modalidade de Disciplina Optativa, com carga horária de 36 h/a, conforme preceitua o Decreto acima, na busca do atendimento a necessidades especiais.

1.7 Ementas / Bibliografias básica e complementar

São apresentadas, a seguir, separadas por módulos, as ementas e as bibliografias dos conteúdos abordados em cada uma das disciplinas que compõem o Curso de Design.

1º Semestre | AMBIENTE SOCIAL

PROJETO EM DESIGN COMO TRANSFORMAÇÃO DE MUNDO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Introduz as grandes questões e dilemas do mundo contemporâneo considerando o contexto antropoceno atual. Problematisa por meio do design como mediador e artífice de mundo, as tensões entre fixos e fluxos, global e local, decolonização e hegemonia. Promove ações de projeto a partir de processos, estratégias e reflexões e propõe o cruzamento entre práticas vernaculares e transdigitais.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>FLUSSER, Villem. O mundo codificado - Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac&Naif, 2007.</p> <p>PAPANEK, VICTOR. Arquitetura e Design: Ecologia e ética. Edições 70; 2017.</p> <p>SCHNEIDER, B. Design uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blücher, 2010.</p>		<p>BRAIDA, F. ; NOJIMA, V. L. Por que design é linguagem? Juiz de Fora: Funalfa; UFJF, 2016.;</p> <p>HAN, Byung-Chul. Sociedade do cansaço. São Paulo: Vozes, 2015.</p> <p>KRENAK. Ailton. Ideias para adiar o fim do mundo. Cia das Letras, 2020.</p> <p>PAPANEK, Victor J. Diseñar para el mundo real: ecologia humana y cambio social. Rosário: H. Blume, 1973.</p> <p>SANTOS, M. Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal. Rio de Janeiro: Record, 2000.</p> <p>SEGATO, Rita. Crítica da colonialidade em oito ensaios: e uma antropologia por demanda, Editora Bazar do Tempo,2021.</p>

PROJETO EM DESIGN COMO INTERFACE SOCIAL		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Propicia reflexões e discussões sobre cidadania no exercício dos direitos e deveres, na relação entre público e privado na sociedade. Investiga a interlocução e trocas múltiplas do indivíduo com o ambiente social por meio do agir e do estar na cidade. Promove o desenvolvimento do projeto a partir da experimentação coletiva, colaborativa, inclusiva e comunitária.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>GEHL, Jan. Cidades para pessoas. Perspectiva, 2013.</p> <p>MANZINI, Ezio. Design. Quando Todos Fazem Design, Porto Alegre: Unisinos, 2017.</p> <p>WAHL, Daniel Christian. Design de Culturas Regenerativas. Bambual Editora, 2019</p>		<p>ARRUDA, Amilton. Design e inovação social. Editora Blucher, 2017.</p> <p>BATISTA, Claudia, R. et al. Design para acessibilidade e inclusão. Editora Blucher, 2017.</p> <p>BONSIEPE, G. Design Como Prática de Projeto. São Paulo: Blucher, 2012;</p> <p>MANZINI, E. Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008. v.1. (Cadernos do Grupo de Altos Estudos).;</p> <p>PEREIRA, Potyara Amazoneida P. Política social: temas & questões. Cortez, 2008.</p> <p>SENNETT, Richard. Juntos. Record, 2012.</p>

PROJETO EM DESIGN COMO ARTIFÍCIO DO CORPO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Possibilita reflexões sobre a interação entre corpo, mente e ânima como objeto de estudo, experimento e medida para compreender a relação com o mundo material. Estuda a linguagem corporal como meio de comunicação e expressão do design. Promove o desenvolvimento de projetos de sistemas, suportes e dispositivos de interface, adequação e extensão do humano por meio do sentir.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>CARERI, F. Walkscapes: o caminhar como prática estética. São Paulo: Gustavo Gili Brasil, 2013;</p> <p>LE BRETON, David. Adeus ao corpo: antropologia e sociedade. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2007.</p> <p>TADEU, Tomaz. Antropologia do Ciborgue: As vertigens do pós-humano. Autêntica, 2013.</p>		<p>HSUAN_AN, Tai. Design: Conceitos e Métodos. Editora Blucher, 2017.</p> <p>KRENAK. Ailton. O amanhã não está à venda. Cia das Letras, 2020.</p> <p>PAPANEK, Victor, HANNESSEN, James. Nomadic Furniture, Pantheon Books-Random House, 1973.</p> <p>SENNET, Richard. O artífice. Rio de Janeiro: Record, 2008;</p> <p>STALLYBRASS, Peter. O casaco de Marx - Roupas, memória, dor.. Grupo Autêntica, 2007.</p>

DESIGN E SEUS FUNDAMENTOS		Carga Horária: 36 h/a
Ementa: Apresenta os princípios e fundamentos do design em suas diversas naturezas e manifestações, analógicas e digitais, bi e tridimensionais. Investiga os elementos e códigos de linguagem de imagens e objetos. Exercita o design por meio da aplicação de seus conceitos.		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>AMBROSE, Gavin, e Paul Harris. Fundamentos de Design Criativo. 2nd edição. Grupo A, 2014.</p> <p>LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. Princípios universais do design. Porto Alegre: Bookman, 2010.</p> <p>LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.</p>		<p>FONSECA, Joaquim D. Tipografia & Design gráfico. Grupo A, 2011.</p> <p>LUPTON, Ellen (Org.). Tipos na tela: um guia para designers, editores, tipógrafos, blogueiros e estudantes. São Paulo: G.Gili, 2015.</p> <p>PAZMINO, Ana Veronica. Como se cria: 40 métodos para design de produtos. Blucher, 2009.</p> <p>SAMARA, Timothy. Grid: construção e desconstrução. São Paulo: Cosac & Naify, c2007.</p> <p>SAMARA, Timothy. Ensapado de design gráfico: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layouts para designers gráficos. São Paulo: Blucher, c2010.</p>

LINGUAGEM, MEIOS DE REPRESENTAÇÃO E EXPRESSÃO EM DESIGN		Carga Horária: 72 h/a
<p>Ementa: Estimula o observar e o perceber sensível e analítico a partir da concepção do desenho como meio de representação, expressão e comunicação. Explora o desenho como instrumento no processo de construção de linguagem analógica e digital. Exercita a habilidade de representação da imagem e do objeto no campo do design pelo desenho.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>DERDYK, Edith (Org.). Disegno, desenho, desígnio. São Paulo: SENAC, 2007.</p> <p>DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.</p> <p>WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010</p>		<p>ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. 13. ed. São Paulo: Pioneira, 2000.</p> <p>DOCZI, G. O poder dos limites: harmonias e proporções na natureza, arte e arquitetura. São Paulo: Mercuryo, 1990.</p> <p>FRUTIGER, Adrian. Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado. São Paulo, Martins Fontes, 2007.;</p> <p>GUIMARAES, Luciano. A cor como informação. A construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2000.</p> <p>KANDINSKY, W. Ponto e linha sobre plano. Coleção A. São Paulo: Martins Fontes, 2001.</p>

DESIGN CIRCULAR		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Contextualiza a economia circular em contraposição ao modelo linear. Apresenta o design circular como processo de criação e produção socioambiental, da escolha de métodos e ferramentas até o manejo de recursos, matérias-primas e resíduos. Discute o repensar, o recusar, o reduzir, o reutilizar e o reciclar no processo de produção e pós-uso, tendo em vista a responsabilidade pelo ciclo de vida e extensão da vida útil dos artefatos produzidos.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>GOUVEA, Teresa Cristina Vannuci. Design e economia circular. SENAI-SP, 2020.</p> <p>KAZAZIAN, Thierry (Org.). Design e desenvolvimento sustentável: haverá a idade das coisas leves. São Paulo: SENAC, 2005.</p> <p>MANZINI, Ezio;</p> <p>VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: Edusp, 2002.</p>		<p>BRAUNGART, Michael; MCDONOUGH, William. Cradle to cradle: criar e reciclar ilimitadamente. São Paulo: G. Gili, 2014.</p> <p>LEFTERI, Chris. Materiais em design: 112 Materiais para Design de Produtos. Editora Blucher, 2017.</p> <p>MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais.</p> <p>PELTIER, Fabrice; SAPORTA, Henri. Design sustentável: caminhos virtuosos. São Paulo: SENAC, c2009.</p> <p>RAWORTH, Kate. Economia Donut: Uma alternativa ao crescimento a qualquer custo, Zahar, 2019.</p>

DESIGN CONTEMPORÂNEO		Carga Horária: 36 h/a
Ementa: Apresenta o design em seu contexto atual e problematiza seu papel como articulador de questões socioculturais, econômicas, tecnológicas e ambientais. Analisa as manifestações e produções do design contemporâneo a partir de obras e autores. Discute a produção material e imaterial e seu consumo.		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.</p> <p>FUSCO, Renato. História do Design. São Paulo: Perspectiva, 2019.</p> <p>SUDJIC, D. A linguagem das coisas. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.</p>		<p>BONSIEPE, Gui. Do material ao digital. Blucher, 2015;</p> <p>LATOUR, Bruno. Diante de Gaia. Oito conferências sobre a natureza no Antropoceno. São Paulo/Rio de Janeiro: Ubu Editora, 2020.</p> <p>MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine (Org.) Linha do tempo do design gráfico no Brasil. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.</p> <p>SCHNEIDER, B. Design uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blücher, 2010.</p> <p>SUDJIC, D. A linguagem das cidades. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.</p>

PANORAMA HISTÓRICO E SOCIAL DO DESIGN		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Introduz a natureza do design como agente social, político e transformador, em total consonância com as questões éticas, sustentáveis e inclusivas. Contextualiza e problematiza o design em sua dimensão histórica e ativista, a partir de seus fundamentos epistemológicos. Discute e elabora perspectivas e possibilidades do design para cenários futuros.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>BONSIEPE, G. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blücher, 2013.</p> <p>CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3. ed., rev. e ampl. São Paulo: Editora Blücher, 2008.</p> <p>PETROSKI, Henry. A Evolução das coisas úteis. RJ: Zhar, 2014.</p>		<p>BIELING, Tom. Design (&) Activism: Perspectives on Design as Activism and Activism as Design. Mimeses Internacinal, 2019.</p> <p>DEMPSEY, Amy. Estilos, escolas e movimentos. São Paulo: Cosac Naify, 2003.</p> <p>FORTY, A. Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.</p> <p>LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Cia letras, 2015.</p> <p>SCHNEIDER, B. Design uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blücher, 2010.</p>

2º Semestre | AMBIENTE ARTIFICIAL

PROJETO DO FABRICAR E PROGRAMAR EM DESIGN		Carga Horária: 72 h/a
<p>Ementa: Reflete sobre as transformações técnicas e tecnológicas e o impacto nas atividades e comportamentos humanos, com ênfase nas revoluções industriais. Discute o papel do design como mediador entre arte, técnica e tecnologia e seu sentido na atividade humana. Aplica sistemas e princípios mecânicos, eletrônicos e digitais em desenvolvimento de projetos a partir da cultura do fazer, por meio da construção de conteúdos materiais e imateriais que resignificam a nossa relação com o objeto e o espaço.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>ASHBY, M.; JOHNSON, K. Materiais e design: arte e ciência da seleção de materiais no design do produto. Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2010.</p> <p>BONSIEPE, Gui. Design como Prática de Projeto. Editora Blucher, 2012.</p> <p>BROWN, Henry T. 507 movimentos mecânicos, mecanismos e dispositivos. Blucher, 2019.</p>		<p>ANDERSON, Chris. Makers: A nova revolução industrial. Elsevier, 2012.</p> <p>BURDEK, B. E. Design: história, teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Edgard Blücher, 2006;</p> <p>FARREL, Joyce. Lógica e Design de programação: Introdução. Cengage Learning, 2009.</p> <p>FERROLI, Paulo Cesar Machado. Fabricação para designers: uma abordagem de integração projeto/manufatura. Itajaí: Univali, 2006.</p> <p>NORMAN, Don. O design do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.</p>

PROJETO DE IMAGEM E CULTURA VISUAL EM DESIGN		Carga 72h/a	Horária:
Ementa: Introduz o estudo das narrativas visuais e processos de construção e reprodução de imagens. Questiona o papel e a influência das tecnologias na cultura e experiência visual. Explora recursos manuais e tecnológicos, analógicos e digitais, para a produção de imagens estática e cinética em projetos visuais de design.			
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:	
<p>BERGER, John. Para entender uma fotografia. Cia Das Letras, 2017.</p> <p>FLUSSER, Vilem. Filosofia Da Caixa Preta Ensaio Para Uma Futura Filosofia Da Fotografia. Relume Dumará, 2019.</p> <p>LUPTON, E. O design como storytelling. Editora Gustavo Gili, 2020.</p>		<p>ANG, T.; SZLAK, C. Fotografia digital: uma introdução. São Paulo: Senac, 2007;</p> <p>BARTHES, Roland. A câmara clara. Nova Fronteira, 2018; BASS, Jeniffer. Saul Bass: A Life in Film & Design, Laurence King, 2011;</p> <p>DEBORD. Guy. Sociedade do espetáculo. Editora Contraponto, 2007.</p> <p>JUNIOR, N. B. A era da iconofagia: reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura. São Paulo: [s.n.], 2005.</p> <p>MANOVICH, L. The language of new media. Massachusetts: MIT Press, 2002.</p> <p>SONTAG, Susan. Sobre fotografia. Cia Das Letras, 2004.</p>	

REPRESENTAÇÃO TÉCNICA PARA DESIGN		Carga Horária: 72 h/a
<p>Ementa: Apresenta as tipologias das representações técnicas e os elementos normativos e não normativos no detalhamento técnico para a execução do projeto em design. Propicia a compreensão e aplicação das linguagens técnicas nos diferentes contextos profissionais no desenvolvimento de projetos.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>FRECH, Thomas Ewing; VIERCK, Charles J. Desenho técnico e tecnologia gráfica. 8ed. Porto Alegre: Globo, 2005.</p> <p>JUROSZEK, S. P.; CHING, F. D. K. Representação gráfica para desenho e projeto. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.</p> <p>PEIXOTO, Virgílio Vieira. Manual básico de desenho técnico. Florianópolis: UFSC, 2009.</p>		<p>FONSECA, Ana Angélica Sampaio e; CARVALHO, ANtonio Pedro ALves de; PEDROSO, Gilberto de Menezes (Org) Geometria descritiva: noções básicas. 5.ed Salvador: Quarteto, 2006.</p> <p>EZZI, Gelson; DOLCE, Oswaldo; MACHADO, Antonio. Geometria plana: conceitos básicos. São Paulo: Atual, 2008.</p> <p>LACOURT, H. Noções e fundamentos de geometria descritiva: ponto, reta, planos, métodos descritivos, figuras em planos. Rio de Janeiro: LTC; 2017.</p> <p>MARCHESI JUNIOR, Isaías. Desenho Geométrico. 16ed. São Paulo" Ática, 2002.</p> <p>MONTENEGRO, Gildo A. Geometria descritiva. São Paulo: Blucher, 2015.</p>

REVOLUÇÕES TÉCNICAS E TECNOLÓGICAS		Carga Horária: 36 h/a
Ementa: Estuda as transformações técnicas e tecnológicas decorrentes das revoluções industriais. Investiga a relação entre o natural e o artificial na construção de mundo. Discute o sentido da técnica e da tecnologia na atividade humana e seus desdobramentos no campo do design.		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>KUHN, T. A estrutura das revoluções científicas. São Paulo: Perspectivas, 2017.</p> <p>MALDONADO, Tomás. Cultura, Sociedade e técnica. São Paulo: Blucher, 2012.</p> <p>MUMFORD, L. Técnica e civilização. Lisboa: Antígona, 2001.</p>		<p>ASIMOV, Isaac. Cronologia das ciências e das descobertas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1993.</p> <p>BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Editora Zouk, 2012.</p> <p>DONALD A. Norman. O design do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006; HOBBSAWM, E. J. A era das revoluções: 1789 - 1848. 25. ed., rev. São Paulo: Paz e Terra, 2010.</p> <p>HOLLIS, R. Design gráfico: Uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2010.</p> <p>MCLUHAN, Marshall. Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem: Understanding Media. Cultrix, 1969.</p> <p>PENSAVENTO, Sandra Jatthy. Exposições Universais. São Paulo: Hucitec, 2004.</p>

MATERIAIS TRANSFORMADOS E RÍGIDOS		Carga Horária: 36 h/a
Ementa: Introduz o universo dos materiais transformados e rígidos e suas aplicações no Design. Apresenta as características físicas e comportamento dos materiais em aplicações práticas e experimentais. Estimula a investigação e aplicação em projetos de Design.		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>LESKO, Jim. Design Industrial – Guia de Materiais e Fabricação. São Paulo. Blucher, 2012.</p> <p>PERRI, Eduardo Barbosa; SOUZA, Sérgio Augusto de. Ensaio Mecânicos de Materiais Metálicos. São Paulo. Blucher, 2000.</p> <p>ZENID, Geraldo José. Madeira: Uso sustentável na Construção Civil. São Paulo. Instituto de Pesquisas Tecnológicas: SVMA, 2009.</p>		<p>LEFTERI, Chris; Materials for Design. London. Laurence King Publishing Ltd, 2014.</p> <p>LIMA, Marco Antonio Magalhães, Introdução aos Materiais e Processos para Designers. Rio de Janeiro. Editora Ciência Moderna Ltda, 2006.</p> <p>MIODOWNIK, Mark. De que são feitas as Coisas – 10 Materiais que constroem o nosso mundo. São Paulo. Blucher, 2015.</p> <p>PEREIRA, Andréa Franco; Madeiras Brasileiras – Guia de Combinação e Substituição. São Paulo. Blucher, 2020.</p> <p>VOLPATO, Neri, Manufatura Aditiva – Tecnologias e Aplicações da Impressão 3D. São Paulo. Blucher, 2017.</p>

ARTE ENTRE A MATERIALIDADE E A DESMATERIALIZAÇÃO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Contextualiza historicamente, através da arte e do design, as transformações conceituais, sensoriais e tecnológicas que geram novas formas de experimentar e interagir com o mundo. Estimula a capacidade sinestésica e analítica para imaginar e estabelecer novos sentidos e conexões. Analisa os dispositivos materiais e imateriais que possam reordenar nossa relação com os objetos, serviços e informações.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>CAUQUELIN, Anne. Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo: Martins Fontes, 2008.</p> <p>GRAU, Oliver. Arte virtual: da ilusão à imersão. São Paulo: UNESP, 2005.</p> <p>ZANINI, Walter. Vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte. São Paulo, SP: Editora WMF Martins Fontes, 2018.</p>		<p>BELTING, Hans. O fim da história da arte. São Paulo: Cosac Naify, 2012.</p> <p>LÉVY, Pierre. Cibercultura. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.</p> <p>MILLER, Daniel. Trecos, troços e coisas: estudo antropológico sobre a cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.</p> <p>SANTAELLA, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano. São Paulo: Paulus, 2003.</p> <p>VIRILIO, Paul. O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2014.</p>

DESIGN MODERNO E OUTRAS MODERNIDADES		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Contextualiza o cenário da inovação mecânica à modernidade elétrica, da segunda metade do século 19 até a primeira do século 20. Apresenta o design moderno como campo do conhecimento e de produção. Discute o conceito de modernidade em consonância às questões sociais, culturais, econômicas e tecnológicas pertinentes às sociedades industrial e pós-industrial, no Brasil e no mundo.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>BÜRDEK, Berndt. Design: teoria e prática do design de produtos. São Paulo: Blücher, 2006.</p> <p>GAY, Peter. Modernismo: o fascínio da heresia – de Baudelaire a Beckett e mais um pouco. São Paulo: Cia das Letras, 2009.</p> <p>JALLAGEAS, Neide, LIMA, Celso. VKhutemas desenho de uma revolução. São Paulo: Kinoruss, 2020.</p>		<p>CARDOSO, R. Uma Introdução à História do Design. São Paulo: Blücher, 2008.</p> <p>DEBBANE. Livia (Org.) Boa forma. Gute Form, Design do Brasil 1847-1968. São Paulo: Aet Consulting Tool. 2021.</p> <p>FUSCO, Renato. História do Design. São Paulo: Perspectiva, 2019.</p> <p>MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine (Org.) Linha do tempo do design gráfico no Brasil. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.</p> <p>SCHNEIDER, B. Design uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blücher, 2010.</p>

3º Semestre | AMBIENTE BIOLÓGICO

PROJETO EXPERIMENTAL COM BIOMATERIAIS EM DESIGN		Carga Horária: 72 h/a
<p>Ementa: Estuda materiais, processos e estruturas orgânicas e biológicas empregados para desenvolver produtos em diversas áreas. Investiga a ecoconcepção por meio da associação entre biologia e tecnologia que fornece alternativas sustentáveis e de menor impacto ambiental. Propicia a experimentação de processos em design com biomateriais e o desenvolvimento de soluções nas quais a manutenção da vida e do meio seja central e sistêmica.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: Edusp, 2002.</p> <p>ORÉFICE, Fernando. Biomateriais: Fundamentos e Aplicações. GUANABARA KOOGAN - GRUPO GEN, 2012.</p> <p>SHEIDRAKE, Merlin. A trama da vida: como os fungos constroem o mundo. Fósforo Editora, 2021.</p>		<p>AL-HUMAIRI, Amir N. Saud; MAJDI, Hasan Sh. BIOMATERIALS: Multidisciplinary Approaches and Their Related Applications. White Falcon Publishing, 2020.</p> <p>ARRUDA, Amilton. Métodos e processos em biônica e biomimética: a Revolução Tecnológica pela natureza. São Paulo, Blucher, 2018 (PDF openaccess) https://www.blucher.com.br/livro/detalhes/metodos-e-processos-em-bionica-e-biomimetica-a-revolucao-tecnologica-pela-natureza-1471/design-148;</p> <p>BAR-COHEN, Yoseph (Ed.). Biomimetics: biologically inspired technologies. New York: Taylor & Francis, c2006.</p> <p>BENYUS, Janine M. Biomimética: inovação inspirada pela natureza. 4. ed. São Paulo: Cultrix, 2009.</p> <p>ESPOSITO, Elisa. Fungos: uma Introdução à Biologia, Bioquímica e Biotecnologia. Educs, 2010.</p> <p>TRUBIANO, Franca, KOLBER, Susan, LIOR, Marta. Bio/Matter/Techno/Synthetics: Design Futures for the More Than Human. Actar, 2022.</p>

PROJETO EM BIODESIGN E SISTEMAS NATURAIS CONSTRUTIVOS		Carga 72h/a	Horária:
Ementa: Apresenta soluções de design a partir da observação e mimética da natureza. Analisa as formas, texturas, mecânicas dos sistemas naturais construtivos como respostas latentes de design. Promove o desenvolvimento de projetos em biodesign elencando estética, funcionalidade e sustentabilidade, com o desígnio de solucionar problemas atuais da humanidade.			
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:	
<p>ARRUDA, Amilton. Métodos e processos em biônica e biomimética: a Revolução Tecnológica pela natureza. São Paulo, Blucher, 2018 (PDF openaccess) https://www.blucher.com.br/livro/de-talhes/metodos-e-processos-em-bionica-e-biomimetica-a-revolucao-tecnologica-pela-natureza-1471/design-148</p> <p>BENYUS, Janine M. Biomimética: inovação inspirada pela natureza. 4. ed. São Paulo: Cultrix, 2009.</p> <p>MANCUSO, Stefano. A planta do mundo. São Paulo: Ubu, 2021.</p>		<p>CALVINO, I. Marcovaldo: as estações na cidade. São Paulo: Cia das Letras, 1994.</p> <p>BAR-COHEN, Yoseph (Ed.). Biomimetics: biologically inspired technologies. New York: Taylor & Francis, c2006.</p> <p>GOETHE, Johann Wolfgang von. A Metamorfose das Plantas. Edipro, 2019.</p> <p>MANCUSO, Stefano. Revolução das plantas: um novo modelo para o futuro. São Paulo: Ubu, 2019.</p> <p>WAHL, Daniel Christian. Design de culturas regenerativas. 2. ed. Rio de Janeiro: Bambual, 2020.</p>	

BIOECONOMIA E CONSUMO SUSTENTÁVEL		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Introduz o conceito de bioeconomia baseado na utilização consciente e sustentável de recursos naturais renováveis. Investiga os ciclos de produção e consumo sustentáveis relacionando os ganhos econômicos com os benefícios sociais e ambientais. Propõe a reflexão crítica e analítica da bioeconomia, a partir da biodiversidade em escala global e local, no processo de design.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>GEORGESCU-ROEGEN, N. O decrescimento: entropia, ecologia, economia. São Paulo: Senac, 2012.</p> <p>PELTIER, Fabrice; SAPORTA, Henri. Design sustentável: caminhos virtuosos. São Paulo: SENAC, c2009.</p> <p>VEIGA, J. E. da. Desenvolvimento sustentável: o desafio do século XXI. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.</p>		<p>CNI- Confederação Nacional da Indústria. Bioeconomia: uma agenda para o Brasil. – Brasília: CNI, 2013, https://books.google.com/books/download/Bioeconomia_uma_agenda_para_o_Brasil.pdf?id=515RCgAAQBAJ&output=pdf;</p> <p>KAZAZIAN, Thierry (Org.). Design e desenvolvimento sustentável: haverá a idade das coisas leves. São Paulo: SENAC, 2009.</p> <p>KLITKOU, Antie. From Waste to Value: Valorisation Pathways for Organic Waste Streams in Circular Bioeconomies. Routledge, 2019.</p> <p>MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: Edusp, 2002.</p> <p>RAWORTH, Kate. Economia Donut: Uma alternativa ao crescimento a qualquer custo. Zahar, 2019.</p>

MATERIAIS POLIMÉRICOS E CERÂMICOS PARA TRANSFORMAÇÃO		Carga Horária: 36 h/a
Ementa: Introduz o universo dos materiais poliméricos e cerâmicos e suas aplicações no Design. Apresenta as características físicas e comportamento dos materiais em aplicações práticas e experimentais. Estimula a investigação e aplicação em projetos de Design.		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>ALMEIDA, Gustavo S. G. de.; SOUZA, Wander B. de. Engenharia dos polímeros: tipos de aditivos, propriedades e aplicações. São José dos Campos: Editora Erica, 2014.</p> <p>SENAI. Processos produtivos de materiais cerâmicos. São Paulo: Editora SENAI, 2016.</p> <p>SILVA, Antonio Carlos da; SETZ, Luiz Fernando Grespan; VARGAS, Reinaldo Azevedo. O Processamento Cerâmico sem mistério. São Paulo. Blucher, 2022.</p>		<p>FRAGA, Simone C. Levorato. Reciclagem de materiais plásticos: aspectos técnicos, econômicos, ambientais e sociais. São José dos Campos: Editora Erica, 2014.</p> <p>GODDARD, Diana Twede. Materiais para Embalagens. São Paulo. Blucher, 2010.</p> <p>LEFTERI, Chris; Materials for Design. London. Laurence King Publishing Ltd, 2014.</p> <p>LIMA, Marco Antonio Magalhães, Introdução aos Materiais e Processos para Designers. Rio de Janeiro. Editora Ciência Moderna Ltda, 2006.</p> <p>ZANIN, Maria.; MANCINI, Sandro D. Resíduos Plásticos e Reciclagem: aspectos gerais e tecnologia. São Carlos: EDUFSCAR, 2015.</p>

DESIGN GENERATIVO E PARAMETRICO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Apresenta o design paramétrico e generativo como meio da associação de parâmetros à representações de dados em materializações algorítmicas, na interface entre o digital e o físico. Explora a complexidade a partir das possibilidades de geração de linguagens e espacialidades por meio de dados relacionais e softwares dedicados. Exercita a partir de modelos generativos e paramétricos a lógica de processos e sistemas biológicos.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>DAWKINS, R. O Relojoeiro Cego. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.</p> <p>HOCKFIELD, Susan. The Age of Living Machines: How Biology Will Build the Next Technology Revolution, W. W. Norton & Company, 2019.</p> <p>PIAZZA, Pier Vincenzo. Homo biologicus: Como a biologia explica a natureza humana. Bertrand Brasil, 2021.</p>		<p>ALON, URI. An Introduction to Systems Biology: Design Principles of Biological Circuits. CRC Press, 2019.</p> <p>ASCENCIO, A. F. G.; CAMPOS, E. A. V. de. Fundamentos da programação de computadores. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.</p> <p>FRY, B.; REAS, C. Processing a programming handbook for visual designers and artists. Cambridge: MIT Press, 2007.</p> <p>MALDONADO, Tomás. Design, Nature, and Revolution: Toward a Critical Ecology. University of Minnesota Press, 2019.</p> <p>SHIFFMAN, Daniel. The Nature of Code. Nature of Code, 2012.</p>

DIALOGOS E INTERFACES ENTRE DESIGN E NATUREZA		Carga Horária: 36 h/a
Ementa: Estuda as interfaces e os diálogos entre a natureza e o design. Investiga fenômenos naturais e biológicos e difunde a biofilia como inspiração e propósito para soluções em design. Analisa sistemas orgânicos e regenerativos como recurso para fomentar os processos e as ações de projeto.		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>KRENAK, Ailton. Ideias para adiar o fim do mundo. Cia das Letras, 2020.</p> <p>MALDONADO, Tomás. Design, Nature, and Revolution: Toward a Critical Ecology. University of Minnesota Press, 2019.</p> <p>MANCUSO, Stefano. Revolução das plantas: um novo modelo para o futuro. São Paulo: Ubu, 2019.</p>		<p>FARR, Douglas. Urbanismo Sustentável: Desenho Urbano com a Natureza. Porto Alegre: Bookman, 2013.</p> <p>OLIVEIRA, Joana Cabral, AMOROSO, Marta et. al. Vozes vegetais: Diversidade, resistência e histórias da floresta. São Paulo: Ubu Editora, 2021.</p> <p>STENGERS, I. No tempo das catástrofes. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.</p> <p>WAHL, Daniel Christian. Design de Culturas Regenerativas. Bambual Editora, 2019</p> <p>WOHLLEBEN. Peter. A vida secreta dos animais. Editora Sextante, 2019.</p> <p>WOHLLEBEN. Peter. A vida secreta das árvores. Editora Sextante, 2017.</p>

ÉTICA DOS DADOS E GENES		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Contextualiza a aplicação de limites e parâmetros éticos no design, a partir da bioética e da lei de privacidade de dados. Estimula o pensamento crítico a respeito de posturas e condutas de indivíduos e organizações que utilizam a genética e os dados informacionais em pesquisas e projetos em design. Discute o acesso, o desenvolvimento, a comercialização e os direitos de propriedade das informações e dos resultados obtidos.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>GANDELMAN, H. De Gutenberg à internet: direitos autorais das origens à era digital. Rio de Janeiro: Record, 2001.</p> <p>MAGRANI, Eduardo. Entre dados e robôs: Ética e privacidade na era da hiperconectividade, Arquipélago Editorial, 2019.</p> <p>SANTOS, Laymert G. dos. Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética. São Paulo: Editora 34, 2003.</p>		<p>CARVALHO, S. Caderno de ética no design. São Paulo: ADG Brasil, 2010.</p> <p>METZL, Jamie. Hackeando Darwin, Faro Editorial, 2020.</p> <p>PAPANÉK, Victor. Arquitetura e design: ecologia e ética. Lisboa: EDICOES 70, 1995.</p> <p>PIAZZA, Pier Vincenzo. Homo biologicus: Como a biologia explica a natureza humana. Bertrand Brasil, 2021.</p> <p>SOUZA, Draiton G. de. Ética e Genética II, EdiPUCRS, 2003.</p> <p>VÁSQUEZ, Adolfo. Ética. Civilização Brasileira, 2018.</p>

4º Semestre | AMBIENTE INTELIGENTE

PROJETO EM DESIGN DE SERVIÇO PARA CIDADES		Carga Horária: 72 h/a
<p>Ementa: Apresenta o design de serviços como atividade que auxilia a organização e o funcionamento de serviços públicos no âmbito das cidades. Propicia a compreensão de políticas públicas para a melhoria e criação de novos serviços como resposta às demandas contemporâneas. Propõe o desenvolvimento de projeto de serviço, a fim de potencializar a qualidade e a interação entre o poder público e os cidadãos.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>BARANAUSKA, Maria Cecília, C. et al. Codesign de Redes Digitais. Grupo A, 2013.</p> <p>GEHL, Jan. A vida na cidade: como estudar, São Paulo: Perspectiva, 2018.</p> <p>LEITE, Carlos, AWAD, Juliana di C. M.. Cidades Sustentáveis, Cidades Inteligentes: Desenvolvimento Sustentável num Planeta Urbano. Porto Alegre: Bookman, 2012.</p>		<p>ARRUDA, A. J. V.(Org.) Design e inovação social. São Paulo: Blücher, 2017.</p> <p>CALVINO, I. Cidades Invisíveis. São Paulo: Cia das Letras, 2003.</p> <p>MANZINI, E. Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008. v.1. (Cadernos do Grupo de Altos Estudos).</p> <p>SPREECE, Jr.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.</p> <p>TICKDORN, Marc, et al. Isto é Design de Serviço na Prática: Como Aplicar o Design de Serviço no Mundo Real - Manual do Praticante. Grupo A, 2019.</p>

PROJETO DE OBJETOS INTELIGENTES E AMBIENTES INTERATIVOS		Carga 72h/a	Horária:
Ementa: Introduz as tecnologias de informação e de comunicação como camadas que se acoplam e se integram ao corpo, objetos, lugares e ambientes. Discute as tecnologias digitais e sua integração com o universo material potencializando funções, apropriações e interações com os usuários. Promove o projeto de ambientes interativos e objetos inteligentes.			
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:	
<p>BONSIEPE, Gui. Do material ao digital. Blucher, 2015.</p> <p>MANGOLIN, Victor. A política do artificial. Ensaio e estudos sobre design. Editora Civilização Brasileira, 2014.</p> <p>NORMAN, Don. O design do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.</p>		<p>HCD. Human centered design: kit de Ferramentas. Fundação Bill & Melinda Gates, 2010. Disponível em: http://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/portuguese_download/ideo_hcd_toolkit_complete_portuguese.pdf.</p> <p>IDA, Itiro. Ergonomia - Projeto e Produção. Editora Blucher, 2005.</p> <p>LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. Princípios universais do design. Porto Alegre: Bookman, 2010.</p> <p>PREECE, Jr.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.</p> <p>SUBRAHMANIAN, Eswaran. We Are Not Users: Dialogues, Diversity, and Design, MIT Press. 2020.</p>	

DESIGN DE INTERAÇÃO E EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Apresenta a experiência do usuário e o design de interação a partir das relações entre humanos, sistemas, produtos e serviços. Explora os conceitos de iteração e usabilidade para o desenvolvimento de projetos em design, considerando também percepções, sentidos e comportamentos. Capacita para pesquisa e realização de processos interativos atentando para métodos e ferramentas de jornada do usuário, cenários de uso, roteiros, prototipagem e testes, entre outros.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>LOWDERMILK, Travis. Design Centrado no Usuário, Novatec Editora, 2013.</p> <p>PREECE, Jr.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.</p> <p>TEXEIRA, Fabricio. Introdução e Boas Práticas em Ux Design, Casa do Código, 2014.</p>		<p>ABRAHÃO, Julia Issy. Et al. Ergonomia e usabilidade - Em ambiente virtual de aprendizagem. São Paulo: Blucher, 2012.</p> <p>BENTLEY, Frank. Building Mobile Experiences, MIT Press, 2012.</p> <p>KAPTELININ, V.; BONNIE, N. I. Acting with Technology. Activity Theory and Interaction Design. Massachusetts: MIT Press, 2006.</p> <p>LEVY, Jaime. Estratégia de UX: Técnicas de Estratégia de Produto Para Criar Soluções Digitais Inovadoras, Novatec, 2021.</p> <p>SHANNON, E Thomas The Practical Guide to Experience Design: A Guidebook for Passionate, Curious, and Intentional People who Enjoy Designing for Humans. Artificial Publishing, 2020.</p>

DESIGN DE INTERFACES DIGITAIS E INFORMACIONAIS		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Estuda o design de interfaces digitais e informacionais na relação entre o design, usuário, dados e as tecnologias de informação e comunicação. Apresenta métodos, ferramentas e arquitetura de informação para desenvolver e implantar soluções que promovem a interação do usuário com objetos físicos e digitais, considerando a sua experiência. Instrumentaliza para a prática do projeto digital interativo a partir de linguagens gráfica, sonora e háptica. Instrumentaliza para a prática do projeto digital interativo a partir de linguagens gráfica, sonora e háptica.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames, São Paulo: Senac, 2019.</p> <p>PREECE, Jr.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.</p> <p>SOBRAL, Wilma Sirlange. Design de interfaces: Introdução. Editora Érica, 2019.</p>		<p>HOLDEN, K.; BUTLER, J. Princípios Universais do Design. Porto Alegre: Bookman, 2010.</p> <p>JOHNSON, S. Cultura da interface. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.</p> <p>LIDWELL, W.; IDA, Itiro. Ergonomia - Projeto e Produção. Editora Blucher, 2005.</p> <p>MEIRELLES, I. Design for information: an introduction to the histories, theories, and best practices behind effective information visualizations. Massachusetts: Rockport Publishers, 2013.</p> <p>NIELSEN, J.; LORANGER, H. Usabilidade na Web: projetando websites com qualidade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.</p>

MATERIAIS METÁLICOS E MINERAIS PARA TRANSFORMAÇÃO		Carga Horária: 36 h/a
Ementa: Introduz o universo dos materiais metálicos e minerais e suas aplicações no Design. Apresenta as características físicas e comportamento dos materiais em aplicações práticas e experimentais. Estimula a investigação e aplicação em projetos de Design.		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>KLEIN, Cornelis; DUTROW, Barbara; MIZUSAKI, Ana M. P.; GANDINI, Antonio L. Manual de Ciência dos Minerais. São Paulo: Bookman, 2011.</p> <p>SANTOS, Givanildo A. dos Santos. Tecnologia dos materiais metálicos: propriedades, estruturas e processos de obtenção. São Paulo: Erica Editora, 2014.</p> <p>SCHUMANN, Walter. Guia dos Minerais: características, ocorrência, utilização. São José dos Campos: DISAL Editora, 2019.</p>		<p>CUFFARO, Daniel F.; PAIGE, Douglas. BLACKMAN, Carla J.; LAITURE, David; COVERT, Darrell E.; SEARS, Lawrence M.; CUFFARO, AMY, Nehez. Process, Materials, and Measurements. United States of America. Peter King & Company, 2006.</p> <p>LEFTERI, Chris; Making it: Manufacturing Techniques for Product Design. London. Laurence King Publishing Ltd, 2007.</p> <p>LIMA, Marco Antonio Magalhães, Introdução aos Materiais e Processos para Designers. Rio de Janeiro. Editora Ciência Moderna Ltda, 2006.</p> <p>LIRA, Valdemir Martins. Princípios dos Processos de Fabricação Utilizando Metais e Polímeros. São Paulo. Blucher, 2017.</p> <p>KIMINAMI, Claudio S.; CASTRO, Walman B. de.; OLIVEIRA, Marcelo F. de. Introdução ao processos de fabricação de produtos metálicos. São Paulo: Blucher, 2018.</p>

TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO DESIGN		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Contextualiza o conjunto de tecnologias que integradas auxiliam no desenvolvimento de soluções digitais que ampliam o alcance informacional e facilitam a comunicação. Apresenta as tecnologias contemporâneas e os sistemas digitais considerando os impactos e interações possíveis com a área do design. Explora as diferentes tecnologias de informação e comunicação em projetos inteligentes, de objetos a ambientes.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>FRANK, Malcolm, et al. O Que Fazer Quando Maquinas Fazem Tudo. Editora Alta Books, 2018.</p> <p>MAGRANI, Eduardo. A Internet das Coisas, Editora FGV, 2018.</p> <p>WEBB, Amy. Os nove titãs da IA: como os gigantes da tecnologia e suas máquinas pensantes podem subverter a humanidade, Alta Books, 2020.</p>		<p>DUARTE, Fabio; ALVAREZ, Ricardo Urban Play: Make-Believe, Technology, and Space. MIT PRESS. 2021.</p> <p>LEONHARD, G. Tecnologia versus humanidade: o confronto futuro entre a máquina e o homem. São Paulo: Future, 2019.</p> <p>MAGRANI, Eduardo. Entre dados e robôs: Ética e privacidade na era da hiperconectividade, Arquipélago Editorial, 2019.</p> <p>MANOVICH, L. The language of new media. Massachusetts: MIT Press, 2002.</p> <p>SCHWAB, K. A quarta revolução industrial. Edipro, 2018.</p>

FUTUROS POSSÍVEIS E SENSÍVEIS NO MUNDO CONECTADO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Estuda as transformações comportamentais e sensoriais engendradas pela interação potencializada entre homem-máquina com ambientes, objetos e serviços inteligentes. Discute as possibilidades de uso da internet das coisas, dos sensores e das tecnologias de informação e comunicação. Investiga os desdobramentos e as reconfigurações possíveis em um futuro orientado pela conectividade em rede.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>BERARDI. Depois do futuro. São Paulo: Editora Ubu, 2019.</p> <p>CASTELLS, Manuel. Fim de milênio - A Era da Informação - vol. 3. Paz e Terra, 2020.</p> <p>NORMAN, Don. O design do futuro. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.</p>		<p>BRATTON, Benjamin H. The Stack: On Software and Sovereignty, MIT Press, 2016.</p> <p>CHASE, R. Economia compartilhada. São Paulo: HSM do Brasil, 2015.</p> <p>FERRARA, Lucrecia D'Alessio. Comunicação, mediações, interações. Paulus Editora. 2018.</p> <p>FLUSSER, V. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. Rio de Janeiro: Cosac & Naify, 2007.</p> <p>MITCHELL, W. J. E-topia: a vida urbana, mas não como a conhecemos. São Paulo: Senac, 2002.</p>

5º Semestre | AMBIENTE COMPLEXO

PROJETO EM DESIGN COMO EXTENSÃO DO CORPO E INTERFACE COM O AMBIENTE		Carga Horária: 72 h/a
<p>Ementa: Apresenta a complexidade nas interações entre humanos, ecossistemas naturais e artificiais que os circundam, por meio de tecnologias que substituem e ampliam as experiências de interação. Investiga comportamentos e diferentes habilidades buscando gerar experiências sensoriais, físicas e suas relações com o ambiente. Promove o desenvolvimento do projeto transdisciplinar e colaborativo para criar soluções de design.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>ANGROSINO, M. Etnografia e observação participante. Porto Alegre: Artmed.2009.</p> <p>LUPTON, Ellen. The Senses: Design Beyond Vision. Princeton Architectural Press, 2018.</p> <p>THACKARA, J. Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva; Vigília, 2008.</p>		<p>BAUER, M.; GASKELL, G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2010.</p> <p>MORIN, Edgar. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 2007.</p> <p>MYERSON, Jeremy. Designing a World for Everyone: 30 Years of Inclusive Design. Lund Humphries, 2021.</p> <p>STENGERS, I. No tempo das catástrofes. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.</p> <p>ZANINI, W. Vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte. São Paulo, SP: Editora WMF Martins Fontes, 2018.</p>

PROJETO EM DESIGN DE JOGOS		Carga 72h/a	Horária:
<p>Ementa: Discute o design de jogos considerando suportes, meios, tecnologias, narrativas e imersão. Explora o universo lúdico dos jogos a partir dos princípios metodológicos da mecânica, dinâmica e estética. Propicia o desenvolvimento de projetos de jogos físicos e digitais considerando as especificidades dos meios tecnológicos e suas respectivas documentações.</p>			
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:	
<p>HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo: Perspectiva, 2003.</p> <p>SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos. São Paulo: Blücher, 2012. V. 1.</p> <p>SCHUYTEMA, P. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.</p>		<p>ARRUDA, Eucidio. Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais. Porto Alegre: Bookman, 2014.</p> <p>MACGONIGAL, Jane. A realidade em Jogo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.</p> <p>MURRAY, J. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.;</p> <p>ROGERS, Scott. Level UP: um Guia Para o Design de Grandes Jogos. Blucher, 2013.</p> <p>SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blücher, 2012. v. 2.</p> <p>SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blücher, 2012. v. 3.</p> <p>SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Regras do jogo: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Blücher, 2012. v. 4.</p>	

DESIGN SISTÊMICO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Apresenta e estuda soluções de projetos sistêmicos, simples e complexos. Compreende o processo de design com visão ampla e desdobrada na relação das partes e do todo. Propõe exercícios práticos, do problema à solução, de modo sistemático, interligando linguagens, processos, produção e sustentabilidade.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.</p> <p>MORIN, Edgar. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 2007.</p> <p>VASCONCELLOS, Maria José. Pensamento sistêmico: O novo paradigma da ciência. Campinas: Papyrus. 2018e.</p>		<p>BISTAGNINO, Luigi. Design sistemico. Progettare la sostenibilità produttiva e ambientale. Slow Food. 2009.</p> <p>CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.</p> <p>KATZ, Joel. Designing Information: Human Factors and Common Sense in Information Design. John Wiley & Sons, 2012.</p> <p>MCCANDLESS, David. Information is Beautiful. Collins, 2013.</p> <p>THACKARA, J. Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva; Vigília, 2008.</p> <p>VASSÃO, C. A.; COSTA, C. Z. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blücher, 2010.</p>

DESIGN COMO CONSTRUÇÃO DE SIGNIFICADO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Estuda o significado das representações produzidas na cultura como discurso do pensamento e do contexto de análise nas diversas linguagens, verbal e não-verbal. Analisa as funções e dinâmicas comunicacionais contidas nas linguagens produzidas no âmbito dos projetos em design, analógico e digital. Exercita a construção de significados no design a partir da apreensão do mundo como fenômeno de representação e comunicação.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>BRAIDA, F. ; NOJIMA, V. L. Por que design é linguagem? Juiz de Fora: Funalfa; UFJF, 2016.</p> <p>FERRARA, Lucrecia D'Alessio. Comunicação espaço cultura. São Paulo: Annablume, 2008.</p> <p>SANTAELLA, L. Percepção: fenomenologia, ecologia, semiótica. São Paulo: Cengage Learning, 2010.</p>		<p>FERRARA, Lucrecia D'Alessio. Comunicação, mediações, interações. Paulus Editora. 2018.</p> <p>FLUSSER, Villem. O mundo codificado - Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac&Naif, 2007.</p> <p>MCLUHAN, Marshall. Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem: Understanding Media. Cultrix, 1969.</p> <p>PIGNATARI, D. Informação, linguagem, comunicação. São Paulo: Ateliê, 2008.</p> <p>SANTAELLA, L. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2010.;</p> <p>SUDJIC, D. A linguagem das coisas. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.</p>

NEURODESIGN		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Introduz conceitos da neurociência, ergonomia física e cognitiva aplicados ao design. Explora a memória e seu processamento bem como experiência do usuário para o entendimento de <i>affordances</i>, repertório perceptivo, cognitivo e motor para melhorar a interação cérebro máquina. Articula os conceitos chave da complexidade neural que envolvem o comportamento humano, a fim de desvendar caminhos da memória sensorial e cognitiva para enriquecer a experiência do usuário.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>KANDE, Eric R. Princípios de Neurociências. AMGH, 2014.</p> <p>PEREIRA JUNIOR, Antônio; LAMEIRA, Allan Pablo. Neurodesign: o cérebro e a máquina. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2016.</p> <p>SANTA ROSA, José Guilherme; MATURANA. Humberto. R. A árvore do conhecimento. Palus Arena, 2001.</p>		<p>BRIDGER, Darren. Neuro Design: Neuromarketing Insights to Boost Engagement and Profitability. Kogan Page. 2017.</p> <p>CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac & Naify, 2011</p> <p>FLUSSER, Villem. O mundo codificado - Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac&Naif, 2007.</p> <p>MALDONADO. Tomás. Cultura, Sociedade e Técnica. Blucher. 2012;</p> <p>MORIN, E. A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.</p> <p>RIGSBY, Lana. in collaboration with EAGLEMAN, David. A communicator's guide too the neuroscience of touch. SAPPY NORTH AMERICA, Disponível em: https://cdn-s3.sappi.com/s3fs-public/sappietc/Sappi_Neuroscience_of Touch.pdf</p>

SISTEMAS COMPLEXOS E REDES DE COLABORAÇÃO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Estuda as dinâmicas de colaboração no contexto natural, sociocultural, econômico e suas influências no modo de funcionamento das sociedades. Investiga sistemas complexos e rizomáticos de colaboração mediados por processos de interação em redes. Questiona os impactos, as demandas e desafios para o design a partir do cruzamento e combinação dessas estruturas e matrizes complexas.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.</p> <p>MANZINI, Ezio. Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. E-Papers. 2008.</p> <p>THACKARA, J. Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva; Vigília, 2008.</p>		<p>ARRUDA, Amilton J. V. Design & Complexidade. Editora Blucher, 2017.</p> <p>BARANAUSKA, Maria Cecília, C. et al. Codesign de Redes Digitais. Grupo A, 2013.</p> <p>MORIN, Edgar. Introdução ao pensamento complexo. Porto Alegre: Sulina, 2007.</p> <p>PARISER, Eli. O filtro invisível: O que a internet está escondendo de você. São Paulo: Zahar. 2012.</p> <p>VIRILIO, Paul. O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2014.</p>

6º Semestre | AMBIENTE DISRUPTIVO

PROJETO DE INOVAÇÕES DISRUPTIVAS		Carga Horária: 144 h/a
<p>Ementa: Apresenta o conceito de disrupção como aquele capaz de suscitar mudanças radicais gerando processos de inovação que acarretam mudanças de comportamento em velocidade exponencial, tanto em mercados estabelecidos como em novos. Discute o impacto no design a partir das tecnologias de big data, internet das coisas, inteligência artificial, blockchain, realidade aumentada, realidade virtual, entre outras. Promove o desenvolvimento de projetos em design com foco na disrupção do existente questionando modos, padrões e comportamentos.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>ARMSTRONG, Paul. Dominando as tecnologias disruptivas: aprenda a compreender, avaliar e tomar melhores decisões sobre qualquer tecnologia que possa impactar o seu Negócio, Autêntica Business. 2019.</p> <p>ITO, Joi. Disrupção e inovação: Como sobreviver ao futuro incerto. Alta Books. 2017.</p> <p>SCHWAB, K. A quarta revolução industrial. São Paulo: Edipro, 2018.</p>		<p>BROWN, T. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Campus; Elsevier, 2010.</p> <p>EVANS, Eric. Domain-Driven Design: Atacando as complexidades no coração do software. Alta Books. 2016.</p> <p>FRANK, Malcolm, et al. O Que Fazer Quando Maquinas Fazem Tudo. Editora Alta Books, 2018.</p> <p>LUPTON, Ellen. Health Design Thinking: Creating Products and Services for Better Health. MIT Press, 2020.</p> <p>MOORE, Graham. Nanotecnologia para embalagens. Editora Blucher, 2010.</p>

DESIGN DE INFORMAÇÃO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Introduz e contextualiza o design de informação decodificando signos do mundo a partir de distintas linguagens. Discute conceitos de representação e simulação para analisar e compreender dados e informações. Exercita a articulação dos elementos da sintaxe visual e a codificação em sinais verbais e imagéticos, para informar por meio da comunicação visual.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>AROUCHA, Bruno Zimmerle Lins. Design da informação. InterSaber, 2021.</p> <p>FERNANDES, Fabiane Rodrigues. Design de Informação: Base para a disciplina no curso de Design. Editora Grin Verlag, 2014.</p> <p>ROAM, Dan. Blá blá blá : O que fazer quando palavras não funcionam. Alta Books, 2013.</p>		<p>CAMARGO, Liriane Soares de Araújo de. Arquitetura da informação - Uma abordagem prática. Editora: Grupo Gen. 2011.</p> <p>D'AGOSTINI, Douglas. Design de sinalização. Editora Blucher, 2017.</p> <p>FLUSSER, Villem. O mundo codificado - Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac&Naif, 2007.</p> <p>KATZ, Joel. Designing Information: Human Factors and Common Sense in Information Design. John Wiley & Sons, 2012.</p> <p>MCCANDLESS, David. Information is Beautiful. Collins, 2013.</p>

METAPROJETO		Carga Horária: 36h/a
<p>Ementa: Introduz o conceito de metaprojeto a partir do entendimento crítico e abrangente da complexidade do processo em design. Discute os fatores produtivos, tecnológicos, mercadológicos, materiais, sócioambientais, socioculturais, tipológicos, ergonômicos e estético formais Exercita a análise e elaboração da estratégia metodológica, pesquisa projetual, organização sistemática dinâmica e gerenciamento das complexidades de projeto em um cenário de constantes mudanças..</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>MORIN, E. A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.</p> <p>MORAES, Dijon de. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.</p> <p>VASSÃO, C. A.; COSTA, C. Z. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blücher, 2010.</p>		<p>BROWN, T. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Campus; Elsevier, 2010.</p> <p>CALVINO, I. Seis Propostas para o Próximo Milênio. São Paulo: Cia das Letras, 2003.</p> <p>CLARKE, Alison. Design Anthropology: Object Cultures in Transition. Bloomsbury Academic. 2017.</p> <p>MONTGOMERY, Elliot; WOEBKEN, Chris. Extrapolation Factory - Operator's Manual: Publication Version 1.0 - Includes 11 Futures Modeling Tools. Createspace Independent Publishing Platform. 2016.</p> <p>THACKARA, J. Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva; Vigília, 2008.</p>

DESIGN E INTELIGÊNCIA DE MERCADO		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Introduz a inteligência de mercado como área estratégica para o desenvolvimento de produtos e serviços a partir do levantamento sistematizado de dados e informações. Apresenta ferramentas, metodologias e fontes de pesquisa para coleta de dados. Compreende e aplica a inteligência de mercado ao design estratégico no projeto de soluções.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>GOMES, Elisabeth; BRAGA, Fabiane. Inteligência competitiva em tempos de big data. 2017.</p> <p>MARÓSTICA, Neiva. Inteligência de mercado. Cengage Learning; 2ª edição. 2021.</p> <p>SHARDA, Ramesh; DELEN, Dursun. Business Intelligence e Análise de Dados para Gestão do Negócio. Bookman. 2019.</p>		<p>BAUER, M.; GASKELL, G. Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2010.</p> <p>BEST, K. Fundamentos de gestão do design. Porto Alegre: Bookman, 2012.</p> <p>CONSOLO, Cecilia. MARCAS: design estratégico. Do símbolo à gestão da identidade corporativa. Editora Blucher, 2015.</p> <p>KOTLER, P. Administração de marketing. São Paulo: Pearson, 2000.</p> <p>MOZOTA, B. B. de; KLÖPSCH, C.; COSTA, F. C. X. da. Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2010.</p>

DESIGN E CONTEXTO DE INCERTEZAS		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Investiga a ação do design em situações inesperadas geradas por fenômenos naturais, sociais, econômicos e crises sanitárias que produzem traumas e conflitos e ameaçam o funcionamento da vida cotidiana. Identifica e contextualiza cenários de incerteza e desordem como oportunidades para repensar modelos de comportamento, produção e consumo. Compreende e explora as macrotendências que possam favorecer soluções e processos inovadores sustentáveis.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>MALDONADO, Tomás. Cultura, Sociedade e Técnica. Blucher. 2012.</p> <p>TALEB, Nassim Nicholas. Anti-Frágil. Coisas que se beneficiam com o caos. São Paulo: Objetiva, 2020.</p> <p>WISNIK, Guilherme. Dentro do nevoeiro. São Paulo/Rio de Janeiro: Ubu Editora, 2018.</p>		<p>CLARKE, Alison. Design Anthropology: Object Cultures in Transition. Bloomsbury Academic. 2017.</p> <p>DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. The MIT Press 2013.</p> <p>HIESINGER, Kathryn B. Designs for Different Futures. Yale University Press. 2019.</p> <p>ITO, Joi. Disrupção e inovação: Como sobreviver ao futuro incerto. Alta Books. 2017.</p> <p>MONTGOMERY, Elliot; WOEBKEN, Chris. Extrapolation Factory - Operator's Manual: Publication Version 1.0 - Includes 11 Futures Modeling Tools. Createspace Independent Publishing Platform. 2016.</p> <p>VAN HELVERT, Marianne. The Responsible Object: A History of Design Ideology for the Future. Valiz. 2017.</p>

7º Semestre | FUTUROS POSSÍVEIS

PROJETO DE DESIGN EM CENÁRIOS EMERGENTES		Carga Horária: 144 h/a
<p>Ementa: Observa e analisa o cenário de situações emergentes. Problematisa sobre as demandas, oportunidades e desafios inerentes ao campo e atuação do design nesse contexto. Promove o desenvolvimento de soluções que possam responder com resiliência à urgência dos fatos, às causas e consequências e aos impactos sócio-econômico-ambientais.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>BROWN, Tim. Change by design. NY, HarperCollinsPublishers, 2009.</p> <p>JOHNSON, S. Emergência: a dinâmica de rede em formigas - cérebros - cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.</p> <p>STENGERS, I. No tempo das catástrofes. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.</p>		<p>ANTONELLI, Paola. Safe: Design takes on risk. New York: Moma, 2005.</p> <p>BORNSTEIN D. Como mudar o mundo: empreendedores sociais e o poder das novas ideias. [S.l.]: Estrela Polar, 2007.</p> <p>CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.</p> <p>PAPANEEK, Victor J. Diseñar para el mundo real: ecologia humana y cambio social. Rosário: H. Blume, 1973.</p> <p>THACKARA, J. Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva; Vigília, 2008.</p>

JORNADA DO ALUNO EM DESIGN		Carga Horária: 36h/a
<p>Ementa: Explora criticamente a trilha projetual da jornada do aluno na formação em design e sua trajetória de vida. Investiga e analisa o processo de autoconstrução e autoconsciência no seu percurso acadêmico. Auxilia e assessora na construção de portfólios para apresentação e atuação como designer.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>CLASIE. Ian. Portfólio Digital de Design: um Guia Prático Para Apresentar Seus Trabalhos Online. Blucher, 2011.</p> <p>CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow: A psicologia do alto desempenho e da felicidade. Objetiva, 2020.</p> <p>MORAES, Dijon D. Escritos de design: um percurso narrativo. Editora Blucher, 2021.</p>		<p>ALMEIDA, Mario de Souza. Elaboração de Projeto, TCC, Dissertação e Tese. Uma abordagem simples, prática e objetiva. São Paulo: Editora Atlas, 2014.</p> <p>BROWN, T. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Campus; Elsevier, 2010.</p> <p>CLARKE, Alison. Victor Papanek. Designer for the Real World. MIT press, 2021.</p> <p>ESTEVES, Ricardo, FARIAS, Priscila. O Design Brasileiro de Tipos Digitais: a Configuração de um Campo Profissional. São Paulo: Blucher, 2010.</p> <p>FASCIONI, Ligia. O Design do Designer. Ciência Moderna. 2007.</p>

DESIGN E O FUTURO DO PRESENTE		Carga Horária: 36 h/a
<p>Ementa: Instiga a análise e compreensão do tempo presente para planejar estratégias de atuação profissional em cenários futuros. Estimula a reflexão sobre as descobertas e experiências na vivência acadêmica como condutoras das ações preparatórias para a carreira em design. Exercita os conceitos abordados para elaboração de um projeto de futuros.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>BURNETT, B.; EVANS, D. O Design da sua vida: como criar uma vida boa e feliz. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.</p> <p>DRESCH, Aline, et al. Design Science Research. Grupo A, 2020.</p> <p>REES, Martin. Sobre o Futuro. Editora Alta Books, 2021.</p>		<p>ANEM, Márcia. Design dialógico: gestão criativa, inovação e tradição. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016;</p> <p>BRAGA, M. C. (Org.). O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional. São Paulo: Senac, 2011.</p> <p>CHRISTENSEN, Clayton M. The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail. Harvard Business Review Press 2016.</p> <p>KRUCKEN, Lia. Design e território: valorização de identidades e produtos locais. São Paulo: Studio Nobel, Sebrae, 2009.</p> <p>RAND, Paul. Conversas com Paul Rand. São Paulo: Cosac Naify, 2010.</p>

A SUSTENTABILIDADE DO SER DESIGNER		Carga Horária: 36 h/a
Ementa: Evidencia o significado de ser um agente transformador consciente de si mesmo e do meio onde vive, em consonância com as demandas reais de um mundo contemporâneo diverso e complexo. Discute possibilidades diversas de atuação por meio de visitas técnicas, palestras e diálogos com profissionais. Provoca a busca por potenciais caminhos para a sustentabilidade como designer.		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>BERARDI. Depois do futuro. São Paulo: Editora Ubu, 2019.</p> <p>CHASE, R. Economia compartilhada. São Paulo: HSM do Brasil, 2015.</p> <p>FASCIONI, Ligia. O Design do Designer. Ciência Moderna. 2007.</p>		<p>ARRUDA, Amilton. Design e inovação social. Editora Blucher, 2017.</p> <p>BORNSTEIN D. Como mudar o mundo: empreendedores sociais e o poder das novas ideias. [S.l.]: Estrela Polar, 2007.</p> <p>ITO, Joi. Disrupção e inovação: Como sobreviver ao futuro incerto. Alta Books. 2017.</p> <p>PHILLIPS, Peter L. Briefing: A Gestão do Projeto de Design. Editora Blucher, 2017.</p> <p>VAN HELVERT, Marianne. The Responsible Object: A History of Design Ideology for the Future. Valiz. 2017.</p>

8º Semestre | DESIGN E PROPÓSITO

PROJETO EM DESIGN PARA NOSSO MUNDO		Carga Horária: 216 h/a
<p>Ementa: Estimula o exercício do projeto transdisciplinar com plena autonomia na definição do problema em design, na escolha das fontes de pesquisa, na análise e sistematização dos dados, no planejamento, desenvolvimento e execução de projeto. Revisita os conteúdos abordados na trajetória acadêmica para responder as questões e dilemas do mundo real em sintonia com os tempos passado, presente e futuro. Orienta o desenvolvimento do projeto final do curso.</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>FLUSSER, Villem. O mundo codificado - Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac&Naif, 2007.</p> <p>LIDWELL, Willian; HOLDEN, Kritina; BUTLER, Jill. Princípios Universais do Design. Brasil: Bookman Companhia Ed, 2020.</p> <p>PAPANЕК, Victor. Arquitetura e design: ecologia e ética. Lisboa: EDICOES 70, 1995.</p>		<p>CLARKE, Alison. Victor Papanек. Designer for the Real World. MIT press, 2021.</p> <p>FERRARA, Lucrecia D'Alessio. Comunicação, mediações, interações. Paulus Editora. 2018.</p> <p>MORAES, Dijon de. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.</p> <p>VASSÃO, C. A.; COSTA, C. Z. Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blücher, 2010.</p> <p>THACKARA, J. Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva; Vigília, 2008.</p>

LABORATORIO DE DESENVOLVIMENTO DE PROJETO EM DESIGN		Carga Horária: 36h/a
<p>Ementa: Investiga e experimenta meios, materiais, insumos, técnicas, tecnologias, ferramentas e processos para desenvolvimento do projeto em design. Explora, testa e analisa conceitos e ideias de projeto em modelos e protótipos. Promove a sistematização dos resultados para aplicação na disciplina "Projeto em design para nosso mundo".</p>		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>BONSIEPE, Gui. Design como Prática de Projeto. Editora Blucher, 2012.</p> <p>FACCA, C. A. O design como pesquisador: uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos. São Paulo: Blücher Acadêmico, 2011.</p> <p>VEIGA, J. E. da. Desenvolvimento sustentável: o desafio do século XXI. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.</p>		<p>AGNER, Luiz. ErgoDesign e arquitetura de informação: Trabalhando com o usuário. Senac Rio, 2018.</p> <p>FREITAS, Ana Luiza C. Design e Artesanato - Uma Experiência de Inserção da Metodologia de Projeto de Produto. Editora Blucher, 2017.</p> <p>LUPTON, E.; MILLER, A. Design, escrita e pesquisa: a escrita no design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2011.</p> <p>MALDONADO, Tomás. Design, Nature, and Revolution: Toward a Critical Ecology. University of Minnesota Press, 2019.</p> <p>MORIN, E. A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.</p>

ESTRATEGIAS DE EXPOSIÇÃO DO PROJETO EM DESIGN		Carga Horária: 36 h/a
Ementa: Estuda tipologias, processos de planejamento, concepção, montagem e meios de comunicação para exposições. Propõe conjunto coordenado de ações e operações estratégicas sustentáveis para o desenvolvimento de exposição aplicada aos projetos realizados na disciplina "Projeto em design para nosso mundo". Define os conteúdos e executa o projeto expográfico.		
Bibliografia Básica:		Bibliografia Complementar:
<p>CURY, Marília Xavier. Exposição: Concepção, Montagem e Avaliação. São Paulo: Annablume, 2005.</p> <p>DUARTE, Nancy. Apresentações convincentes. Editora Sextante. 2018.</p> <p>KLEON, Austin. Mostre seu trabalho!: 10 maneiras de compartilhar sua criatividade e ser descoberto. Rocco. 2017.</p>		<p>BARDI, Lina Bo. Maneiras de Expor - Arquitetura Expositiva de Lina Bo Bardi. São Paulo: Museu da casa Brasileira, 2014.</p> <p>CASTILHO, Sonia S. Arte de Expor. Curadoria Como Exposição. NAU. 2015.</p> <p>CASTILLO, Sonia Salcedo del. Cenário da Arquitetura da Arte: Montagens e Espaços de Exposições. São Paulo: Martins Fontes, 2008.</p> <p>DUARTE, Nancy. DataStory: Explain Data and Inspire Action Through Story. Portfolio. 2019.</p> <p>DUARTE, Nancy. Slideology: The Art and Science of Creating Great Presentations. Portfolio. 2008.</p> <p>GALVÃO, Joni; ADAS, Eduardo. Superapresentações: Como vender ideias e conquistar audiências. Panda Books. 2011.</p>

1.8 Estratégias metodológicas

A metodologia de ensino proposta para o Centro Universitário Armando Alvares Penteado está fundamentada pela filosofia que propõe um diálogo contínuo entre as produções clássicas e as vertentes pedagógicas contemporâneas, todas elas voltadas para o processo de aprendizagem.

O Centro Universitário Armando Alvares Penteado conta com um corpo docente altamente qualificado e com sólida experiência de mercado em suas áreas de atuação, permitindo a efetiva construção dialética entre a teoria e a prática de forma natural.

Nos processos educativos são utilizadas diversas metodologias de ensino e de aprendizagem, tais como:

- aulas expositivas;
- aprendizagem baseada em problemas;
- aprendizagem baseada em projetos;
- situações simuladas;
- grupos operativos;
- construção de casos;
- seminários;
- aula-laboratório (ateliers; oficinas);
- visitas técnicas;
- aulas externas;
- atividades mediadas por tecnologias;
- uso de tecnologias de informação e comunicação (TIC);
- uso de ferramentas de educação a distância.

As metodologias ativas são valorizadas pela Instituição há muito tempo e, atualmente, um grupo de professores, em regime de tempo integral, dedica-se ao estudo, à divulgação de novas possibilidades de interação e à disseminação das melhores práticas internas, contribuindo para a formação continuada dos professores e colaboradores.

A operacionalização do processo ensino-aprendizagem no Curso de Design é implementada com a utilização de mecanismos didático-pedagógicos múltiplos e flexíveis, dentro e fora da sala de aula.

Em sala de aula, os principais mecanismos/estratégias de aprendizagem são:

- aulas expositivas ministradas pelo corpo docente;
- apresentação oral pelos alunos dos trabalhos por eles desenvolvidos;
- discussão em grupo;
- apresentação de estudos de casos;
- exposição de material audiovisual;

- dinâmica de grupo;
- exercícios de aplicação sobre conceitos e ferramentas;
- apresentação de trabalhos interdisciplinares.

É de se observar que cada módulo é um momento de ensino-aprendizagem no qual o docente, necessariamente, atua com um ou mais mecanismo/estratégia de aprendizagem.

Fora da sala de aula, os principais mecanismos e ações são:

- palestras e eventos de extensão;
- trabalhos de pesquisa por disciplina;
- trabalhos interdisciplinares;
- trabalho de conclusão de curso.

O conjunto de disciplinas tem por intenção estabelecer um diálogo interdisciplinar que torne possível uma formação profissional que transcenda as capacidades unicamente técnicas e específicas no sentido de viabilizar aquela “voz interior formadora” que faz a diferença entre os seres humanos que compartilham o exercício da cidadania e aqueles que simplesmente o sofre. Assim sendo, capacitação técnica e consciência crítica associadas. Para tanto, são estimuladas atividades que consigam reunir teoria e prática em salas de aula, atividades complementares e atividades de estágio.

Há a correlação entre conteúdos práticos e teóricos, ajudando o aprendizado e o estabelecimento de nexos entre prática e os conhecimentos apresentados em sala de aula. Além disso, as atividades complementares e de estágio ampliam esta relação. O diálogo interdisciplinar se estabelece entre teoria e prática e entre os semestres do curso. Várias são as atividades complementares ao ensino às quais os alunos são estimulados a participar. Isso porque entendemos que a interação com profissionais dos diferentes setores de atuação dos alunos é fundamental. Algumas destas atividades são realizadas no nosso campus e a presença dos alunos é controlada e auditada.

Nas disciplinas oferecidas na modalidade a distância, a metodologia para desenvolver os conteúdos é construída junto com a Equipe Multidisciplinar de modo a buscar diferentes recursos digitais e de comunicação a fim de atingir os objetivos, as necessidades do corpo docente, especificidades do componente curricular.

O processo de ensino e aprendizagem é permeado pela utilização dos recursos

tecnológicos no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) como: videoaulas, utilização de material didático especialmente desenvolvido para cada disciplina, leituras programadas de textos, análise de situações-problema, realização de atividades individuais, projetos, fóruns de discussão, chats, estudos dirigidos, tarefas e orientação individualizada e, sempre que necessário, webconferências.

O professor-tutor constrói as atividades que são disponibilizadas ao aluno no AVA. As atividades podem ser constituídas por vários objetos de aprendizagem e o professor-tutor é o principal responsável pela interação entre aluno-conhecimento.

O material didático é considerado elemento importante na EaD, porque se configura como um mediador que traz a concepção pedagógica que guiará a aprendizagem. Para isso os textos são estruturados não apenas por meio de orientações didáticas ou de estudos, mas também mediante um conjunto de atividades para que o aluno coloque e aplique suas reflexões, desenvolva suas habilidades e participe ativamente do processo de construção do seu conhecimento e da sua trajetória formativa. No ambiente virtual de aprendizagem, o aluno terá acesso ao material na versão PDF com possibilidades de interatividade por links que facilitarão a aprendizagem e deixarão a leitura mais dinâmica e ampla. A versão PDF possibilita o acesso off-line e a impressão do documento.

Para enriquecer a formação do aluno no ambiente virtual de aprendizagem, ele terá à sua disposição, como citado anteriormente, os fóruns além de materiais complementares.

- Fórum de Apresentação: é um espaço reservado para que os professores orientem os alunos sobre a melhor maneira de estudar, percorrer todas as atividades propostas e participar das avaliações, e com isso obter maior proveito nas disciplinas.

- Fórum de Revisão Conceitual: este é o espaço reservado para que o seu professor disponibilize resumos, questões referentes às disciplinas e outras atividades que ele julgue pertinente e que lhe ajudarão nos estudos.

- Fórum de Dúvidas: destinado para que os alunos relatem suas dúvidas referentes à disciplina e o professor possa respondê-las de maneira pontual.

- Fórum de Discussão: reservado à aprendizagem colaborativa, onde o aluno poderá utilizando-se de temas e atividades propostas, debater e trocar informações com os colegas, sempre com o auxílio do professor.

Em todos os fóruns, os alunos acompanham a troca de mensagens entre eles assim como as respostas dos professores e com isso é possível deixar registrado o que foi discutido além de receberem uma cópia das mensagens por e-mail. O fórum é um recurso

bastante enriquecedor na medida em que o coletivo da turma compartilha pontos de vista e diferentes realidades sobre o tema em questão e o professor tutor incentiva a análise e a reflexão crítica, além de favorecer a construção de uma visão sistêmica da temática.

- Chat Debate: o aluno entra no AVA, nos dias e horários marcados e participa online das aulas, com a possibilidade de enviar suas perguntas para serem respondidas em tempo real pelo professor. É uma ferramenta utilizada para realizar o fechamento sobre os assuntos tratados no conteúdo, onde o professor tira as possíveis dúvidas que possam ter ficado sobre o conteúdo.

- Vídeos: todo professor grava vídeos para que o aluno possa ter acesso e assistir quantas vezes julgar necessário principalmente em relação as suas dúvidas.

- Webconferências: esse recurso é utilizado quando o professor/tutor entende que a interação e a comunicação síncrona são importantes e podem ser utilizadas para esclarecimento de dúvidas ou qualquer outra finalidade que se entenda necessária. Permite não só a comunicação entre um grupo, mas também a comunicação pessoa-a-pessoa.

Todo o planejamento das atividades teóricas e práticas disponíveis no ambiente virtual de aprendizagem é apresentado ao aluno de forma que ele assuma seu papel como protagonista de sua formação e busque atingir os objetivos previstos na disciplina ou unidades.

De acordo com o perfil da Instituição, as estratégias de aprendizagem focam na experiência dos professores e na aplicação dos conhecimentos e saberes na prática profissional. Os cases, estratégia usual na área de administração, são propostos para discussão nos fóruns e para análise e estudos nas atividades avaliativas dissertativas. Destaca-se ser essa uma orientação da equipe multidisciplinar que é analisada pelo professor autor responsável pela disciplina e incorporada com base nos objetivos de aprendizagem e escopo do componente curricular.

1.9 Procedimentos de avaliação dos processos de ensino e aprendizagem

A avaliação é parte essencial do processo educativo. A realização da avaliação possibilita aferir os resultados alcançados no processo ensino-aprendizagem, diagnosticar questões relevantes para os objetivos e competências propostos e identificar alterações que sejam necessárias.

O processo de avaliação deve considerar o raciocínio e a análise, em contraste com a simples memorização.

Os resultados das avaliações devem ser sempre acompanhados pelo corpo docente e pela coordenação do curso. A verificação desses resultados permite que mudanças nas técnicas de ensino possam ser realizadas no decorrer do semestre em busca de melhores resultados na relação ensino-aprendizado.

A avaliação deve ser desenvolvida preferencialmente pela utilização de instrumentos diversos, tais como provas escritas, execução de projetos, relatórios, trabalhos individuais ou em grupo, seminários, provas práticas e outros nos quais são observados as atitudes e os conhecimentos adquiridos pelo aluno durante a sua formação.

O processo avaliativo atende às determinações do Regimento Geral no sentido de definir os aspectos institucionais, mas conta com a possibilidade de garantir as especificidades de cada curso de acordo com o projeto pedagógico de cada curso.

Em síntese, o sistema de avaliação do desempenho escolar está estruturado por disciplina, incidindo sobre a frequência e o aproveitamento. O critério de avaliação para as disciplinas do curso é composto pela soma de duas notas: N1 (40%) + N2 (60%). As notas são obtidas por meio das provas bimestrais oficiais, e a N2 é composta por uma prova e trabalhos. Estes são definidos pelo professor, de acordo com as características próprias de cada disciplina.

A frequência às aulas e às demais atividades escolares é obrigatória, vedado o abono de faltas. Independentemente dos demais resultados obtidos, é considerado reprovado na disciplina o aluno que não obtenha frequência mínima de setenta e cinco por cento às aulas e demais atividades escolares de cada disciplina.

A verificação e o registro de frequência são de responsabilidade única do professor.

Compete ao professor da disciplina elaborar os exercícios escolares, sob a forma de provas e trabalhos, bem como julgar os seus resultados. Os exercícios escolares, em número mínimo de uma prova escrita por período letivo, visam à avaliação progressiva do aproveitamento do aluno.

A cada verificação de aproveitamento é atribuída uma nota, expressa em grau de zero a dez.

O aluno que deixar de comparecer a uma das duas provas nas datas fixadas, poderá realizar uma prova substitutiva em período definido no Calendário Escolar.

Partindo da premissa de que só é possível a realização dos objetivos educacionais quando as avaliações são eficazes, a principal meta da Instituição é realizar, até o final da vigência do PDI, uma ampla discussão com o corpo docente para analisar a eficácia do sistema de avaliação.

Essa discussão será realizada tendo por base questões levantadas pelo Núcleo Docente Estruturante que enfatizem a assimilação da avaliação como um processo e não como um momento da aprendizagem.

1.10 Estágio curricular supervisionado

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design (Res.5/2004), o estágio não é obrigatório, sendo assim, **a estrutura curricular entende a sua importância, mas desobriga o seu cumprimento como carga horária obrigatória dentro da estrutura curricular.**

Embora não obrigatório, a Instituição apoia as iniciativas profissionais por meio do setor de Gestão de Carreiras, apresentando todo suporte necessário para que o aluno possa realizar seu estágio supervisionado, de acordo com seu interesse e relação com os componentes de aprendizado do Curso de Design.

O Setor de Gestão de Carreiras oferece todo respaldo para orientação sobre mercado de trabalho, áreas de atuação, preparação para processos seletivos, informações sobre legislação, e realiza seleções internas para possíveis indicações às companhias.

Além disso, o setor cultiva parceria com empresas dos mais diversos segmentos, oferecendo oportunidades de estágios, vagas efetivas e programas de trainee, além de todo o respaldo para a orientação profissional, desde a confecção de currículos, preparação para processos seletivos, informações sobre o mercado de trabalho, áreas de atuação, legislação e realizações de seleções internas para possíveis indicações às companhias.

São realizados *workshops* e treinamentos durante todo o ano, voltados para o incremento da jornada profissional, além de oferecer gratuitamente o programa de *coaching* de carreira a todos os alunos e ex-alunos da Instituição.

Resumo de serviços oferecidos pelo Gestão de Carreiras da FAAP:

- prospecção e divulgação de oportunidades: de estágio, programas de trainee e efetivo pelo portal FAAP www.faap.br/carreiras;
- realização de palestras, *workshops*, *lives*, plantões e eventos de recrutamento;

- orientação profissional sobre elaboração de currículo, participação de processos seletivos, “dicas” sobre vestuário e postura, mudanças de área, além de palestras sobre escolha de carreira para Ensino Médio;
- formalização e suporte para estágios nacionais e internacionais conforme a legislação, além da orientação aos alunos sobre cumprimento das horas;
- realização de seleções internas para indicação às empresas solicitantes;
- oferecimento do Programa de Coaching de Carreira para alunos e antigos alunos;
- aulas de etiqueta corporativa e mercado de trabalho para intercambistas;
- informações sobre atualidades do mercado de trabalho.

1.11 Trabalho de Conclusão de Curso

Não se aplica, pois o **Curso de Design** não prevê a obrigatoriedade do Trabalho de Conclusão de Curso.

1.12 Atividades do Curso

1.12.1 Atividades Complementares

A formação do perfil do egresso pressupõe que, além das atividades propostas no âmbito do curso, os alunos sejam estimulados a buscar um conjunto de atividades complementares consideradas essenciais para a sua formação.

Essas atividades, são aquelas que, guardando relação de conteúdo e forma com atividades do curso, representam estudos de caráter transversal e interdisciplinar para o enriquecimento do repertório e do perfil do formado.

Na composição da organização curricular dos cursos estão contidas as atividades complementares, que se dividem em três espécies: atividades de ensino, atividades de pesquisa e atividades de extensão.

Tais atividades devem oportunizar a ampliação das demais atividades do currículo, trabalhando conteúdos diversos que lhe permitam enriquecer o conhecimento propiciado pelo curso.

As atividades de ensino compreendem a realização obrigatória de disciplinas extracurriculares, e o aluno pode cursar disciplinas em diferentes cursos, de acordo com seu interesse e necessidade, que são oferecidas pela Instituição.

As atividades de extensão são desenvolvidas com participação do aluno em congressos, seminários e oficinas, visitas técnicas a organizações, empresas, sobre a coordenação de um professor responsável, e em atividades na área de responsabilidade social.

As Atividades Complementares possuem um regulamento próprio com o detalhamento e a composição delas, as regras de aproveitamento, a regulação e a gestão.

Para validação das Atividades Complementares, o aluno pode entrar com a solicitação no site: www.faap.br, ou protocolar pessoalmente na Central de Atendimento ao Aluno – CAA.

Após a efetivação do pedido, a solicitação é encaminhada aos Coordenadores de Curso para validação, os quais analisam as atividades de acordo com o regulamento do seu curso. Após a validação, são registradas no sistema acadêmico Lyceum, e é encaminhada ao aluno, via e-mail, resposta sobre a validação ou não da atividade.

No Curso de Design são consideradas atividades complementares:

1. Atividade de Ensino: atividades promovidas pelos cursos do Centro Universitário Armando Álvares Penteado;
2. Atividade de Pesquisa: seminários, *workshops*, palestras, congressos, colóquios, simpósios e monitorias;
3. Atividade de Extensão: encontros com profissionais, visitas a museus, viagens culturais nacionais e internacionais, participação em atividades culturais e profissionais, cursos de extensão e visitas técnicas, ciclo de cinema, exposições de design e concursos de design.

1.12.2 Atividades Obrigatórias

No **Curso de Design** são consideradas atividades obrigatórias:

- Atividades Complementares;
- Atividades Extensionistas.

1.12.3 Programa de Monitoria

A monitoria é considerada atividade complementar optativa e é regulamentada por normas estabelecidas. A Instituição possui um programa de monitoria voluntário e outro remunerado, no qual os alunos selecionados para o programa podem ter até 20% de bolsa. O regulamento de cada uma das atividades é disponibilizado eletronicamente no site e no ambiente virtual de aprendizagem.

1.12.4 Iniciação Científica

O Centro Universitário Armando Álvares Penteado já possui um histórico de práticas de iniciação científica e produção acadêmica, as quais, até o processo de unificação das mantidas, estavam concentradas em alguns cursos de Graduação, mas passaram a ser unificadas e institucionalizadas.

Apesar de a Instituição, no passado, não ter a obrigatoriedade de produzir pesquisa ou desenvolver práticas de iniciação científica, em alguns cursos de Graduação havia a oferta de programas de Iniciação Científica. A atividade consistia na produção de trabalhos acadêmicos realizados por alunos de Graduação, sob a orientação de um professor doutor, durante prazo que se estendia de seis meses a um ano. O objetivo da pesquisa era o de familiarizar o aluno de Graduação com o discurso científico, além de possibilitar um aprofundamento de teorias, metodologias e técnicas ligadas à sua área.

Jovens talentos da Instituição despontaram nos programas de Iniciação Científica, como o Programa Jovens Professores, pelo qual já passaram muitos docentes que têm uma forte ligação com a Instituição. Esses ex-alunos são selecionados entre aqueles que se destacaram na Graduação e ingressaram em um programa de capacitação da Instituição.

A Instituição também contabiliza, em seu passado recente, revistas científicas na área jurídica e na área de economia e relações internacionais, as quais possibilitavam a divulgação da produção científica realizada na Instituição.

Para o possível alinhamento dessas práticas institucionais e a consolidação de programas de Iniciação Científica e futuros programas de pesquisa, a Instituição previu, em sua estrutura organizacional, uma Coordenação de Pesquisa, que tem como responsabilidade a implementação das políticas de desenvolvimento de pesquisa nos diferentes campos de atuação do Centro Universitário, com apoio nos princípios e nos objetivos do PDI e PPI.

Essa coordenação atuará com os coordenadores de curso, os docentes da Instituição e os discentes vinculados ao Programa de Iniciação Científica. Será de competência dessa Coordenação:

- instigar, apoiar e incentivar os corpos docente e discente na realização de pesquisas e na publicação e divulgação de suas produções científicas;
- incentivar o desenvolvimento de produtos inovadores como resultados de pesquisa e orientar acerca do registro de patentes, quando for o caso;
- incrementar o programa de iniciação científica com vistas à consolidação de linhas de pesquisa, entendidas como a sequência de trabalhos sobre uma temática cuja investigação é continuada, na medida em que o trabalho atual completa e prossegue o anterior;
- garantir a relação direta das pesquisas com o perfil e a especificidade da Instituição; e
- registrar e acompanhar os professores pesquisadores visitantes que desenvolvem pesquisas nos programas de Pós-Graduação em instituições nacionais e internacionais.

O Coordenador de Pesquisa irá assessorar, regulamentar e acompanhar a realização de projetos e programas de pesquisa, estabelecendo a interlocução com as Instituições de fomento, no sentido de manter os corpos docente e discente atualizados sobre as exigências e as determinações que qualifiquem e legitimem a pesquisa institucional.

A prática de pesquisa e produção científica será institucionalizada e multiplicada por meio de ações de incentivo a docentes e discentes para que estes possam se dedicar à produção e à interpretação de conhecimentos.

As políticas institucionais privilegiarão:

- Apoio à produção acadêmica discente e docente por meio da realização de eventos internos com exposições de trabalhos, incentivo à publicação em revistas científicas e participação em congressos e eventos externos nacionais e internacionais.

- Incentivo à formação de grupos de pesquisa constituídos por docentes, discentes e convidados externos que desenvolvam estudos relacionados com as tendências de mercado, com o estado da arte dos diferentes segmentos da IES e comprometidos com a inovação sustentável.

- Valorização da produção acadêmica docente e discente no que tange ao desenvolvimento de produtos, marcas e patentes que favoreçam e melhorem a vida das pessoas e da sociedade.

- Realização de eventos e seminários presenciais e virtuais que possibilitem a participação da comunidade acadêmica atual e ampliação para outras localidades onde a IES se fizer presente.

O Projeto de Pesquisa Docente e Iniciação Científica prevê o apoio a docentes e discentes por meio de três programas de incentivo à iniciação à pesquisa e investigação científica e tecnológica. São eles:

- a) Programa de Apoio à Pesquisa Docente e Iniciação Científica;
- b) Programa de Apoio à Participação em Eventos Científicos; e
- c) Programa de Apoio à Publicação Científica.

A operacionalização dessas atividades é conduzida por um Grupo de Trabalho formado por professores que já trabalhavam com iniciação científica nas antigas faculdades isoladas e que após o processo de unificação das mantidas tem o desafio de criar políticas e ações institucionais de forma integrada visando à criação de um Núcleo de Pesquisa que terá as seguintes atribuições:

- Divulgar, entre a comunidade de alunos de Graduação, a modalidade de pesquisa de Iniciação Científica, bem como os procedimentos para inscrição de projetos de pesquisa;
- aprovar os projetos selecionados e indicar os professores responsáveis pela orientação;
- indicar um professor responsável pelo cronograma geral das pesquisas, pelo suporte metodológico aos professores orientadores e pela integração dos alunos pesquisadores;

- avaliar os relatórios parciais produzidos pelos alunos pesquisadores;
- avaliar, com base no parecer feito pelos professores orientadores, os resultados obtidos nas pesquisas;
- promover seminários específicos para apresentação dos resultados das pesquisas de Iniciação Científica à comunidade acadêmica.

Integram as atividades do Grupo de trabalho pensar diretrizes, políticas e estratégias visando o incentivo, entre alunos e professores, à publicação de artigos em periódicos técnicos e científicos e a promoção de processos seletivos, com a finalidade de concessão de bolsas para projetos desenvolvidos por estudantes regularmente matriculados.

Essas atividades podem realizar-se mediante convênios firmados com outras entidades ou instituições, públicas ou privadas, nacionais ou estrangeiras, cujo caráter seja o fomento à pesquisa acadêmica.

Objetiva-se, com isso, o incentivo regular à formação de seus alunos e à construção de espaços institucionais que visam à divulgação das pesquisas realizadas e ao debate entre os estudantes e professores. Afinal, um ambiente acadêmico é constituído pela reflexão constante da comunidade. A Iniciação Científica é um dos instrumentos institucionais que integram a política de fomento e divulgação das atividades regulares dos alunos pesquisadores do Centro Universitário Armando Álvares Penteado. Após Parecer de comissão de professores doutores indicados pela diretoria do curso, os alunos que tiverem seus projetos aprovados receberão uma bolsa parcial concedida na forma de desconto na mensalidade. Orientado por professores doutores, o aluno também poderá requerer, dos órgãos de fomento à pesquisa, uma bolsa desde que apresente um projeto de pesquisa compatível com a área de conhecimento do pesquisador e do orientador.

Desde a unificação das Faculdades, as linhas de pesquisa estão sendo orientadas pelos trabalhos de iniciação científica, de modo que elas se consolidem a partir da identidade institucional e da produção docente e inicialmente por meio da definição de eixos temáticos.

1.12.5 Atividades de Extensão

As práticas extensionistas estão diretamente relacionadas com o ensino e com a iniciação científica, sendo elemento articulador na construção do conhecimento e no

desenvolvimento de práticas que permitam a socialização de saberes, com o intuito de transformação das pessoas e das comunidades. As políticas institucionais de Extensão têm como objetivos a inclusão de atividades de extensão nos currículos dos cursos, de modo a propiciar ao aluno a oportunidade de vivenciar ações que favoreçam a inclusão e diminuam os problemas gerados pela exclusão social.

O planejamento, a execução e a avaliação dos programas e das atividades extensionistas devem envolver a comunidade acadêmica, coordenadores de curso, professores e alunos, assim como a comunidade externa, na construção dialógica de uma intervenção que seja emancipatória e significativa para todos os envolvidos.

Ao construir a nova política da ação extensionista, com base na Resolução CNE/CES 7/2018, o principal objetivo é definir e caracterizar o contexto e a situação a ser trabalhada e buscar os referenciais teóricos que sustentem a prática, a metodologia ou estratégia da intervenção e o processo avaliativo. Para tanto, torna-se necessário envolver grupos e profissionais da pesquisa e Pós-Graduação da IES, privilegiando ações interdisciplinares que favoreçam a inovação, a produção de conhecimento e a socialização de saberes que transformem a comunidade.

Considerando os princípios descritos, as ações de extensão podem ser realizadas como programas, projetos, cursos, eventos, parcerias e prestação de serviços, elaboração de produtos.

As atividades de extensão terão como objetivo a integração das atividades de formação teórica e prática e deverão seguir as diretrizes do Plano Nacional de Educação, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

A Instituição já desenvolve inúmeras ações extensionistas especialmente para o enriquecimento da formação profissional dos alunos e para o estreitamento dos laços com a comunidade na qual se insere. Além das ações promovidas pela Fundação no âmbito do Museu e do Teatro FAAP, ações essas frequentes e diretamente relacionadas com a identidade institucional, a Coordenação Pós-Graduação e Extensão junto com as coordenações de curso organizam atividades para toda a comunidade acadêmica discentes, docentes e pessoal técnico-administrativo, tais como: simpósios, cursos, fóruns, seminários, palestras e mostras vinculadas ao Projeto Pedagógico Institucional e projetos pedagógicos dos cursos.

A estratégia utilizada é a participação dos discentes, docentes, pessoal técnico administrativo, em simpósios, cursos, fóruns, seminários, certificações, palestras, mostras e

no projeto FAAP Social, sempre objetivando a aproximação da IES com a comunidade em que está inserida.

Com a unificação das Faculdades Isoladas e também com o objetivo de potencializar as ações de extensão e envolver toda a comunidade acadêmica, foi criado um Projeto de Extensão de caráter institucional com a finalidade de contribuir com uma formação mais ampla, multidisciplinar e multiprofissional que abarca alunos de diferentes cursos em uma prática extensionista, incentivando o seu protagonismo diante dos desafios de diferentes realidades e comunidades parceiras da instituição.

A partir da experiência construída na FAAP Social e com base na interlocução com coordenadores e NDE's dos cursos de graduação serão planejadas as atividades extensionistas que fazem parte do currículo e trajetória formativa do aluno sendo descritas em documentos específicos relacionados com as ações de extensionistas, com vistas ao cumprimento da Resolução CNE/CES 7/2018.

1.13 Apoio ao Discente

O Centro Universitário Armando Álvares Penteado planeja, concebe e concretiza as ações de apoio aos discentes da Instituição por meio de setores e projetos que viabilizam ações acadêmicas institucionais, possibilitando o acolhimento da comunidade acadêmica de forma geral, bem como a realização de práticas inovadoras e exitosas. Dentre esses setores e projetos, destacam-se:

- Centro de Empreendedorismo/FAAP B. HUB: espaço para que executivos de grandes empresas interajam com alunos e ex-alunos empreendedores e, juntos, possam fazer a criação conjunta de novos projetos.
- Gestão de Carreiras: intermediação de estágios curriculares ou profissionais, buscando oferecer a melhor estrutura para que seus alunos e ex-alunos desenvolvam carreiras bem-sucedidas.
- Instituto Confúcio para Negócios FAAP: promoção da língua e da cultura chinesas, com a ênfase em negócios, oferecendo, além do estudo da língua, seminários empresariais, cursos de capacitação sobre a China e atividades culturais e artísticas, com o intuito de melhorar o conhecimento mútuo sino-brasileiro, criando uma plataforma de negócios para temáticas relacionadas à China.

- Setor de Internacionalização: identificação de programas de cooperação técnica e científica adequados às diretrizes de excelência, dando suporte à celebração, ao desenvolvimento, à execução e à organização dos convênios firmados.
- Central de Bolsas: responsável pela seleção e acompanhamento de bolsas de estudos. A cada fim de semestre, os alunos são avisados sobre os prazos e os documentos necessários para a inscrição no processo para concessão das Bolsas.
- Processo Seletivo (Vestibular): órgão responsável pelo ingresso do aluno e tem, sob a sua responsabilidade, não só a inscrição, mas também o agendamento da orientação de carreira com o corpo acadêmico da Instituição.
- Ouvidoria: com o objetivo ampliar e aprimorar a comunicação entre os órgãos gestores do curso e os demais componentes da comunidade acadêmica para encaminhamento de informações, questionamentos e propostas administrativas e pedagógicas sobre o curso.
- Monitoria: considerada como atividade complementar optativa, é regulamentada por normas estabelecidas.
- Nivelamento: Curso de Comunicação Escrita, que tem como objetivo o nivelamento na área de Comunicação e Expressão e é oferecido na modalidade a distância.
- Apoio aos alunos da modalidade de educação a distância: os alunos da EaD contam com Área da Coordenação no AVA, Horário de plantão do coordenador do curso, Área de Ambientação, Aula Inaugural.
- Área do Aluno: espaço específico, acessado por meio do site da Instituição, disponível aos estudantes durante todo o período letivo para atualizar dados cadastrais, consultar notas e histórico escolar, obter informações sobre o setor financeiro (boletos, demonstrativos financeiros). Nessa área dedicada ao estudante, ele encontra, também, links para realizar agendamento de provas, requerimento de matrícula e rematrícula e obter informações descritas em materiais produzidos exclusivamente para orientá-lo, tais como: Manual do Aluno, Regulamento das Atividades Complementares, além de acessar a Biblioteca Virtual e a Secretaria on-line. Na IES, a área do aluno é denominada como Graduação on-line.
- Secretaria on-line: espaço em que o estudante tem acesso a procedimentos internos, ao calendário e a declarações on-line que são validadas eletronicamente. Entre as declarações disponíveis estão transferências Internas, trancamento de matrícula, revisão de média/provas regimentais/exames especiais, reativação de matrícula, ouvidoria, histórico escolar, dispensa de disciplinas para estudantes de outras IES. Dentre as atividades

descritas, algumas já estão implantadas e outras estão em processo de implantação pelo setor responsável.

- Apoio Psicopedagógico: desenvolvido em três momentos: o primeiro é de identificação da situação e da necessidade do aluno e está sob responsabilidade do coordenador de curso; o segundo momento, de acordo com a necessidade e complexidade da situação problema, esta é discutida e encaminhada ao NDE; finalmente, o terceiro e último momento do processo de acompanhamento psicopedagógico consiste na definição dos encaminhamentos e dos profissionais envolvidos na sua solução. Todo o processo é compartilhado com o aluno de forma transparente e madura.

- Núcleo de Inovação em Mídia Digital da FAAP (NiMD-FAAP): lançado em 2014, o Núcleo de Inovação em Mídia Digital (NiMD) tem como propósito estimular o desenvolvimento da linguagem digital no campo da Comunicação e estabelecer uma aproximação do mercado profissional com o ambiente acadêmico. As atividades do NiMD envolvem a idealização de cursos de Extensão e Pós-Graduação bem como a realização de eventos e projetos especiais.

- Network Map: aplicativo que os alunos e ex-alunos da instituição podem utilizar para fazer networking com colegas da Instituição bem como para identificar alunos ou ex-alunos que trabalham na mesma empresa, encontrar pessoas que estudaram na FAAP e trabalham em regiões próximas (mesmo fora do país), descobrir pessoas de diferentes cursos que possuam afinidades profissionais, conversar com outros usuários e adicioná-los em outras redes sociais e manter-se atualizado com as últimas notícias sobre o que acontece na FAAP.

- Academia: disponibilizada, dentro do próprio campus da FAAP, com sala de musculação, sala de spinning, sala de ginástica e avaliação física para alunos e professores.

- Organização Estudantil (Espaço para Participação e Convivência Estudantil): efetiva na promoção de atividades culturais, esportivas e acadêmicas, com autonomia para realização de seus próprios eventos. A representação discente é escolhida pelos alunos regulares, entre seus pares, sob a coordenação do Diretório Acadêmico e possui assento em todos os órgãos colegiados da Instituição.

- Associação dos Antigos Alunos da FAAP: canal de comunicação entre os ex-alunos e a Instituição. Seu site www.aaafaap.org.br, permite que ex-alunos possam localizar colegas de turma, procurar ou oferecer emprego, receber informações atualizadas das atividades desenvolvidas no campus, em qualquer lugar, a qualquer hora.

1.13.1 Apoio Acadêmico ao aluno Portador de Necessidades Especiais (PNE)

O Centro Universitário Armando Alvares Penteado possui uma infraestrutura acessível, seus ambientes são adequados e promovem o acolhimento dos alunos com deficiência em diferentes cursos da Instituição. O apoio acadêmico é uma realidade praticada pelos colaboradores, docentes e coordenadores.

Não há nenhum tipo de restrição para os alunos portadores de necessidades especiais, já que todos os prédios são servidos por elevadores com as dimensões exigidas. Existem rampas de acesso dentro dos prédios, quando a estrutura deles assim o exige, e fora deles; há, também, sanitários exclusivos para deficientes. Todas as instalações para portadores de necessidades especiais estão de acordo com a Portaria nº 1.679 de 02/12/1999 (Ministério da Educação) e a NBR 9.050/1994 (ABNT), que dispõe sobre as condições de acesso de pessoas portadoras de deficiências.

Além da acessibilidade arquitetônica, a IES disponibiliza, em sua Biblioteca, o software sintetizador de voz NonVisual Desktop Acess, instalado nas estações de consulta, que possibilita a pesquisa do acervo e leitura de arquivos pelos alunos.

Além da preocupação com as barreiras físicas, o Centro Universitário Armando Alvares Penteado tem a preocupação de cuidar da permanência de pessoas com necessidades especiais.

Já no processo seletivo, é oferecido atendimento especializado aos participantes com baixa visão, cegueira, deficiência física, deficiência auditiva, surdez, surdo-cegueira, dislexia, déficit de atenção, autismo, discalculia ou com outra condição especial.

No ato da inscrição para o processo seletivo o candidato indica o auxílio ou o recurso que necessita, como: prova em braile, prova em letra ampliada (fonte de tamanho 18 e com figuras ampliadas), prova em letra super ampliada (fonte de tamanho 24 e com figuras ampliadas), tradutor-intérprete de LIBRAS, guia-intérprete para pessoa com surdo-cegueira, auxílio para leitura, auxílio para transcrição, leitura labial, sala de fácil acesso e mobiliário acessível.

O Centro Universitário Armando Alvares Penteado reserva-se o direito de exigir, a qualquer tempo, documento que ateste a condição que motiva a solicitação de atendimento especializado.

São disponibilizadas também, objetivando a promoção plena de condições não só de acesso, mas também de permanência do aluno, cadeiras especiais para aqueles que possuem problema de obesidade e mesas para os que utilizam cadeira de rodas, ou seja, disponibiliza-se atendimento específico para cada condição.

Durante o período de planejamento acadêmico, no início de cada período letivo, ocorre o Projeto de Atualização Pedagógica. Neste, são desenvolvidos cursos, seminários e palestras que colaboram para a melhoria contínua dos docentes, com a abordagem de temas referentes à política educacional, a métodos e práticas de ensino, avanços tecnológicos e temas pertinentes à educação, não descuidando da preparação dos docentes para atuar, de forma, com o corpo discente que é portador de necessidades especiais.

A Instituição possui um Plano de promoção de acessibilidade e atendimento prioritário, imediato e diferenciado para a utilização, com segurança e autonomia, total ou assistida, dos espaços, mobiliários e equipamentos urbanos, das edificações, dos serviços de transporte, dos dispositivos, sistemas e meios de comunicação e informação, serviços de tradutor e intérprete da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS.

O apoio psicopedagógico também é realizado pelo coordenador em conjunto com os docentes do curso e do NDE, de forma que alunos com deficiência possam ser atendidos em suas necessidades, por exemplo, ampliação de materiais, aplicação de avaliações considerando um tempo maior para alunos com déficit de atenção, hiperatividade ou autismo.

A acessibilidade virtual e comunicacional também é garantida aos alunos da Instituição, na medida em que a coordenação de curso e o NDE, juntamente com a Equipe Multidisciplinar, acompanham os alunos que necessitam de materiais acessíveis e encaminham a demanda para o setor de Produção de Materiais Didáticos/Setor de informática para que sejam produzidos e disponibilizados aos alunos.

- **Acessibilidade institucional e apoio psicopedagógico**

Em virtude do número significativo e crescente de alunos com deficiências (autismo, dislexia, depressão, pânico, déficit de atenção etc.) e dos pedidos de apoio do corpo docente, a IES deu início em 2015, a uma busca por caminhos e orientações profissionais para estruturar uma área de suporte psicopedagógico, baseado na Cultura da Inclusão no Ensino Superior.

Diversos professores relataram suas dificuldades em lidar com situações críticas que ocorrem em sala de aula decorrentes desta falta de conhecimento e orientação. Após algumas conversas e reuniões com alguns professores foi realizado um levantamento junto a profissionais e empresas especializadas na área de Inclusão, sobre o mapeamento, identificação e discussão de casos específicos de alunos na IES.

De todas as conversas e entrevistas realizadas, o Colégio Graphein foi o que demonstrou conhecimento técnico e abordagem humanista frente às questões da inclusão. Josef Vanboim, ex-aluno do curso de Administração da instituição e diretor desse colégio, possui um conhecimento singular e uma equipe capacitada e atuante em termos de Inclusão. O Colégio Graphein é uma escola diferenciada que atende alunos com necessidades especiais, de grau leve, moderado e severo, por meio de programas singulares, nos quais cada aluno possui um programa de ensino único e adequado às capacidades e necessidades individuais.

Entendendo que esta cultura de inclusão social, deveria ser iniciada por meio de uma conversa com os profissionais da área, a primeira iniciativa aconteceu em 2016, durante a Semana das Artes. Após esse primeiro encontro, outros professores se interessaram pelo tema e formou-se um Grupo Operativo para pensar e discutir sobre a formação dos professores e demais profissionais da IES interessados e comprometidos com a temática.

Em virtude da pandemia de COVID-19, a criação do Núcleo de Acessibilidade (NACE - FAAP) se deu no início do ano de 2021, quando as atividades do grupo de trabalho foram retomadas e as discussões sobre elaboração do regulamento, plano de ação e ações de capacitação institucional foram concretizadas.

1.14 Tecnologias da Informação e da Comunicação – TIC – no processo de ensino e aprendizagem

O Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) é um sistema formado por soluções integradas de gerenciamento de aprendizagem, conhecimento e conteúdos on-line, utilizando ferramentas que permitem a interação entre o aluno e o professor-tutor e entre os outros alunos do curso, como os fóruns de discussão, wikis, chats, webconferências, autoavaliação e avaliação entre alunos, blogs, diários, quiz eletrônicos acessíveis no computador e dispositivos móveis.

O Canvas é um Sistema de Gestão de Aprendizado baseado em SaaS que pode ser escalonado de forma automática para atender à necessidade crescente de instituições que

oferecem o ensino presencial ou exigem uma mudança para um modelo on-line. A Canvas Learning Management Platform é um ecossistema de aprendizado aberto e extensível e, por isso, permite que a Instituição construa o ambiente de aprendizado digital atendendo aos desafios únicos por ela enfrentados.

O Canvas é composto por um poderoso conjunto de produtos de aprendizado, altamente integrados, que permitem à Instituição obter as funcionalidades das quais precisa. Dessa forma, simplifica o ensino, eleva o aprendizado, expandindo as tecnologias tradicionais de aprendizagem.

Visa trabalhar de forma simples, priorizando a organização de conteúdos, atividades e avaliações. Utiliza, para isso, os “Módulos” do Canvas, os quais auxiliam na gestão dos recursos e na orientação para os alunos e para o aprendizado personalizado, objetivando a agilidade na entrega do aprendizado.

A plataforma facilita o aprendizado dos alunos, não importando onde estejam. O acesso pode ser feito por meio de smartphones, tablets e/ou computadores.

Quanto à segurança, o Canvas foi projetado para alcançar um alto nível de segurança por prover uma forma descomplicada e usual para autenticação de usuários, acesso ao sistema e permissões hierárquicas baseadas em funções. O Canvas foi projetado para suportar as políticas internas de segurança da própria Instituição e para prover rigorosa proteção contra intrusões internas ou externas. Ele reforça o sistema de segurança apresentando um simples modelo de segurança para usuários finais. Isso, porque pesquisas mostram que, se usuários têm que passar por muitos passos de segurança, eles irão tentar encontrar maneiras de burlar a segurança completamente.

O Canvas permite a criação de conteúdos em formatos HTML, publicação de arquivos em diversos formatos, como textos, apresentações, planilhas eletrônicas, PDF, incorporação de multimídia, além da criação de atividades, tarefas, provas eletrônicas, fóruns etc., fazendo com que os alunos estejam mais engajados no aprendizado.

A disponibilidade dos materiais pode ser feita pelas diversas ferramentas e canais de comunicação, permitindo ao professor tornar as discussões e o feedback mais rápidos aos alunos.

O Canvas possibilita ao docente arquivar e compartilhar o conteúdo de um semestre para o próximo, além de facilitar a criação dos elementos de aprendizado, oferecendo um repositório de objetos de aprendizagem, o Canvas Commons, que permite aos docentes, tutores e à equipe localizar, importar e dividir seus recursos com outros professores da Instituição.

O Canvas é móvel e leva o ensino e o aprendizado para além da aprendizagem presencial. Oferece aplicativos da plataforma para estudantes (Canvas Student) e professores (Canvas Teacher), proporcionando a interação entre corpo docente e alunos onde e quando quiserem. O Canvas quebra as barreiras tradicionais de ensino de forma simples e segura, fazendo o que a Instituição precisa que ele faça e de uma maneira bem fácil de usar. Sempre disponível, a qualquer momento e onde quer que se esteja.

Quanto aos métodos de avaliação, o Canvas integra facilmente recursos educativos abertos para que seja implementada a metodologia que melhor se encaixa no objetivo da Instituição de Ensino. É possível utilizar o método de Avaliação Tradicional ou Avaliação Baseada em Competências, Aprendizagem Baseada em Projetos ou Sala de Aula Invertida. Dessa maneira, configura-se como uma plataforma digital que permite que o ensino e o aprendizado aconteçam tanto na sala de aula como fora dela.

O docente ainda tem a possibilidade de personalizar o Canvas para atender ao modelo de avaliação desejada. Ao oferecer a possibilidade de várias configurações, o que se procura não é mudar o processo de ensino/avaliação de cada professor, mas sim facilitá-lo.

No processo de ensino-aprendizagem, estudos mostram que o ensino colaborativo tem um grande impacto no sucesso dos alunos. Baseado nisso, o Canvas fornece ferramentas para a construção de verdadeiras comunidades e ajuda a aumentar as interações dentro e fora da sala de aula, permitindo uma fácil comunicação entre professores e alunos assim como entre grupos de estudantes.

Para que seja realizado o acompanhamento dos alunos, o Canvas oferece ferramentas de análise. Elas permitem não só identificar e interagir com os alunos mas também tratar, de forma individualizada, aqueles que talvez precisem de mais ajuda e atenção em determinados períodos.

O Canvas Analytics fornece às principais partes interessadas (incluindo instrutores, administradores e alunos) informações simples de visualizar e de analisar o progresso e o sucesso dos alunos, além de dados sobre programas de ensino e das instituições. O Analytics agrega painéis personalizados de cada usuário para a avaliação de desempenho. Os alunos podem verificar os seus resultados e os professores podem monitorar suas salas. Os administradores podem analisar programas, e todos os dados podem ser facilmente exportados através da API para a preparação e o processamento de dados customizados.

O Canvas favorece, por meio de sua interface, a criação de grupos de alunos ou grupos de atividades. Permite ainda que o docente, ao fazer uso de arquivos CSV, crie os grupos manualmente mediante importação de usuários.

Quanto à administração, o Canvas possibilita a criação de diversas subcontas, o que facilita a administração de Coordenadores e Diretores, uma vez que não se fazem necessárias suas inscrições nas disciplinas para que tenham acesso. Um perfil é aplicado na conta e, automaticamente, ele pode analisar todo material que está sendo publicado pelos professores.

Para promover e estimular as discussões, o Canvas disponibiliza a funcionalidade de se criar um grupo de comunidade em torno de perguntas ou declarações instigantes, para envolver as pessoas espontaneamente ou em intervalos programados.

É possível também configurar lembretes de e-mail manuais e automatizados para ajudar a manter os alunos informados sobre prazos e novos cursos disponíveis.

Durante o período de pandemia do COVID-19 a IES adquiriu e utilizou diversas plataformas e ferramentas tecnológicas como o Canvas, Microsoft Office 365, Microsoft Teams, Adobe e reforçou a contratação de outras como Zoom e Cisco Webex, As tecnologias de informação e comunicação possibilitaram a realização de videoconferências e acesso aos laboratórios de forma *online* via plataforma síncronas permitindo que alunos e professores realizassem a troca de informações por áudio e vídeo por meio das aulas e demais atividades ministradas de forma remota. A contratação dessas ferramentas também permitiu a continuidade das atividades acadêmicas, de atendimento aos alunos e dos setores administrativos da IES.

A instituição planeja o crescimento do uso das ferramentas e plataformas tecnológicas com a continuidade e melhoria da utilização das plataformas Canvas/Zoom/Teams/Cisco Webex para uso dos professores em suas aulas, bem como o desenvolvimento e capacitação de novos treinamentos e tutoriais das novas funcionalidades (atualizações) das plataformas adotadas, como por exemplo: Provas *online* (Canvas), Quis (Zoom), Breakout Rooms(Zoom), criação de estúdio para gravações de aulas EaD com Lightboard.

1.15 Equipe multidisciplinar e material didático instrucional

O material didático, tanto do ponto de vista da abordagem do conteúdo quanto da forma, é concebido de acordo com os princípios epistemológicos, metodológicos e políticos

explicitados nos Projeto Pedagógico de Curso, de modo a facilitar a construção do conhecimento e mediar à interlocução entre aluno e professor.

O processo de elaboração, produção e controle do material didático tem seu início na concepção do curso, com a atuação, em conjunto, da Coordenação de Curso, do Núcleo Docente Estruturante (NDE), dos professores autores e da Equipe Multidisciplinar.

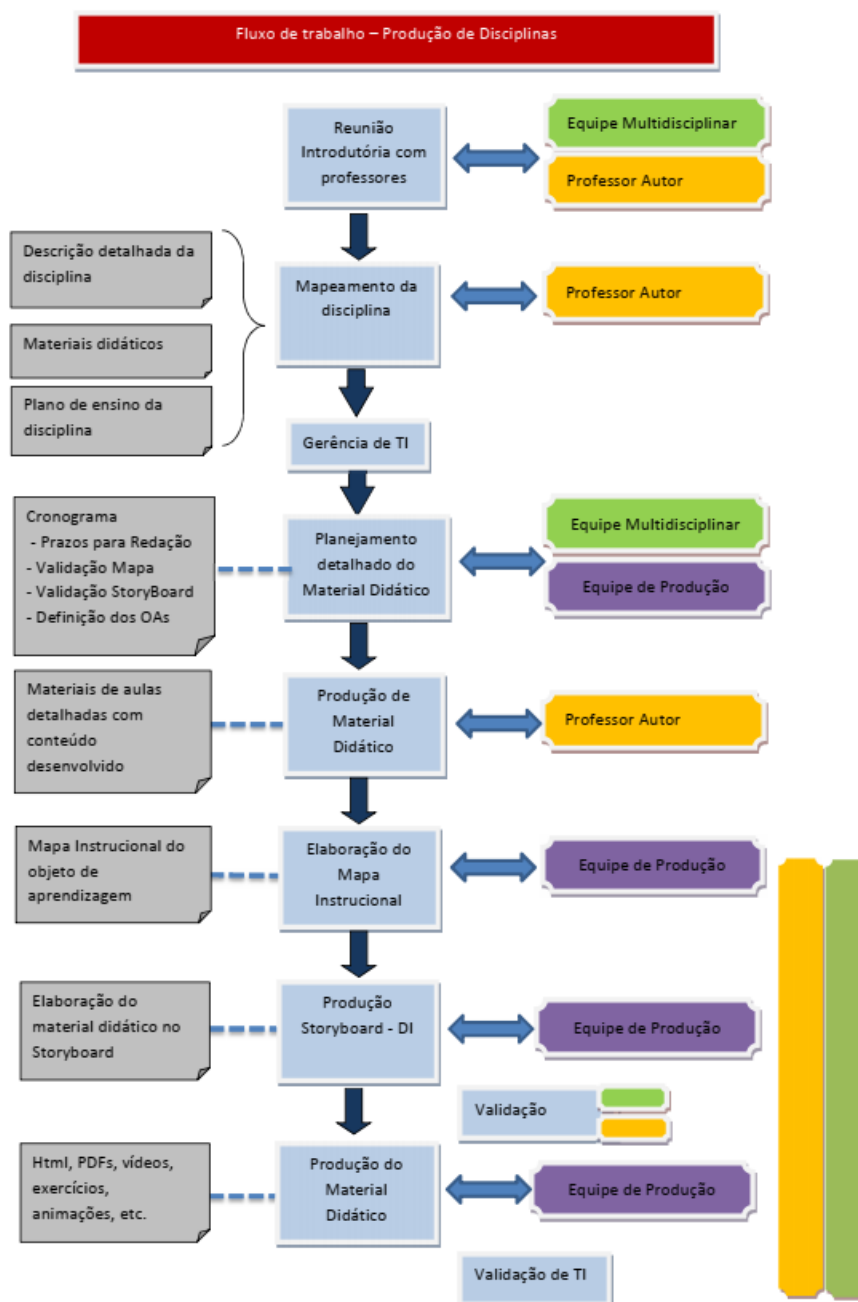
Em consonância com o Projeto Pedagógico de Curso, o material didático deve desenvolver habilidades e competências específicas, recorrendo a um conjunto de mídias compatível com a proposta e com o contexto socioeconômico do público-alvo.

O coordenador do curso, juntamente com o NDE, sugere os professores que serão responsáveis pela elaboração do material e dos recursos didáticos. Os professores autores são escolhidos para integrar a equipe que fará a produção do material didático considerando sua titulação, a experiência acadêmica e profissional relacionada às disciplinas que serão produzidas, e o Plano de Ensino.

Os materiais são especialmente elaborados e desenvolvidos pelos professores indicados, considerando os objetivos gerais e específicos do curso e da disciplina em questão, o perfil do egresso que se pretende formar e visando, principalmente, ao cumprimento das políticas de ensino da Instituição no que se refere à produção de um ensino de excelência.

O fluxograma a seguir demonstra o fluxo de trabalho da produção de disciplinas para a EaD bem como a participação da equipe multidisciplinar no processo.

Fluxograma 1 – Fluxo de trabalho para produção de disciplinas - EaD



Os materiais e recursos didáticos produzidos contemplam o plano de ensino da disciplina, o perfil do egresso descrito no PPC e bibliografia e os indicadores de qualidade para produção desses materiais.

A elaboração do material didático dá-se a partir da definição dos conteúdos por parte do NDE, bem como da decisão de se produzir roteiros de estudos baseados na bibliografia selecionada e validada.

O desenvolvimento de material didático e pedagógico pode contemplar:

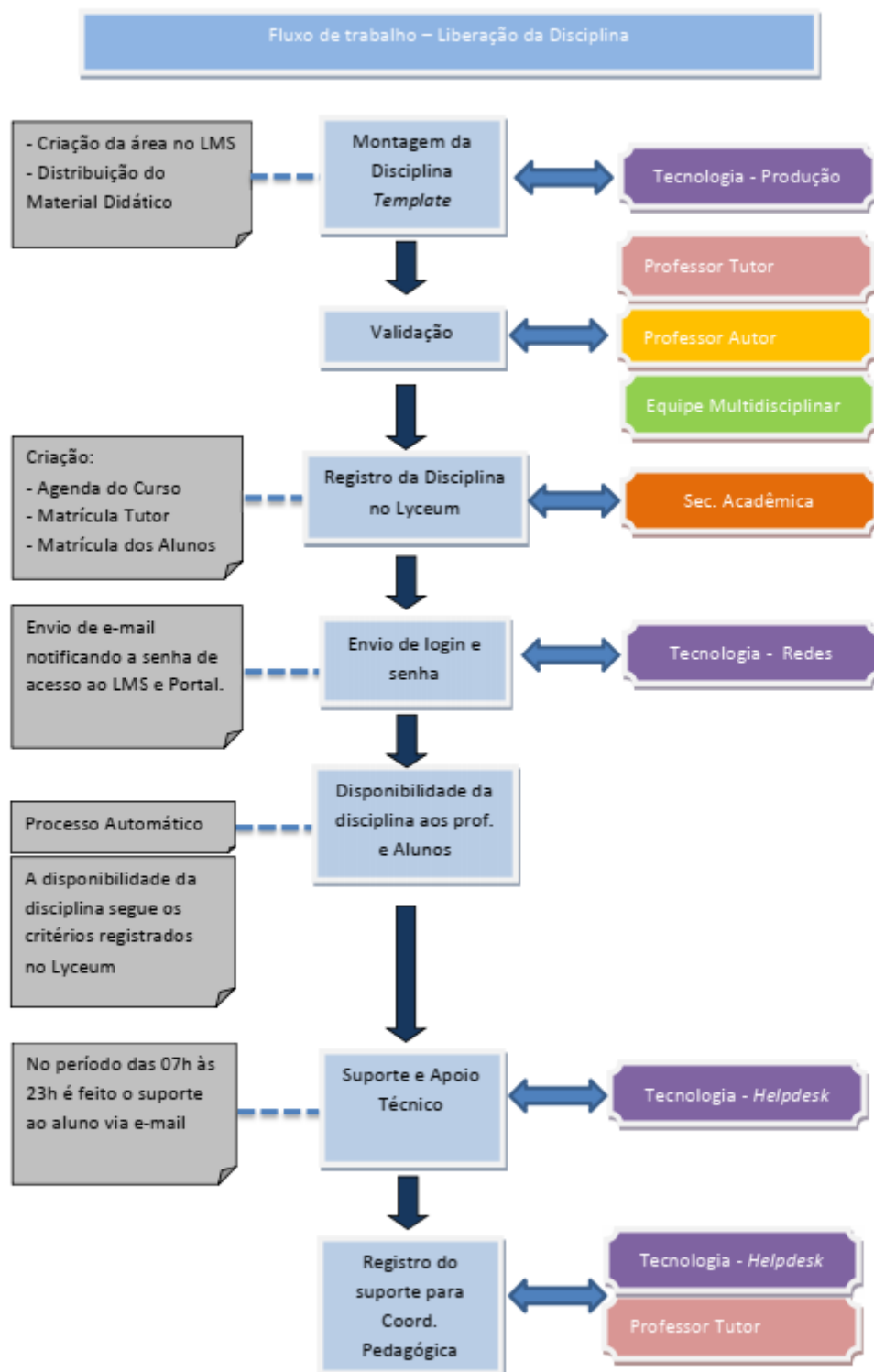
- . Material Impresso: apostilas e manuais.
- . Material Virtual: programas computacionais e recursos oferecidos pelo AVA, como fóruns, minha biblioteca, produção de textos, atividades e exercícios e webconferências.
- . Videoaulas: gravações realizadas de acordo com a organização das disciplinas em cada semestre.
- . Objetos de Aprendizagem: Recursos didáticos para a disponibilização de conteúdos interativos desenvolvidos por meio digital, como: jogos, simulações, cases e vídeos interativos.

Após a entrega dos materiais e dos recursos didáticos pelo professor-autor e a validação desses pelo coordenador de curso, o material produzido é encaminhado para a equipe de produção e a equipe de multimeios, que é constituída por profissionais de diferentes áreas de formação, tais como: designers instrucionais, cinegrafistas, editores de vídeo etc.

A diversidade de profissionais que compõem as equipes permite uma visão interdisciplinar do conteúdo produzido bem como o enriquecimento do material produzido, na medida em que a equipe pode sugerir a inclusão de ilustrações, tabelas, infográficos e outros recursos que são utilizados a favor da aprendizagem. A equipe multidisciplinar acompanha e orienta toda a produção, uma vez que é composta por professores e profissionais das diferentes equipes de produção.

O fluxograma a seguir demonstra o fluxo de trabalho para a conferência e a liberação de disciplinas para a EaD e a participação da equipe multidisciplinar no processo:

Fluxograma 2 – Fluxo de trabalho para conferência e liberação de disciplinas - EaD



Após a validação final do material produzido, ele é disponibilizado para o Setor de Informática efetivar a publicação dos itens no AVA. Essa etapa envolve criação da disciplina

e turmas, configuração do calendário da disciplina (datas, prazos, pontuação), estruturação dos avisos da disciplina, conteúdos de orientação didática, publicação do material didático, videoaulas, atividades narradas e atividades avaliativas e de interação, como fóruns, exercícios de sistematização, avaliação, entre outras.

As atualizações e/ou alterações do material didático são orientadas pelo Coordenador do Curso e acompanhadas pelo NDE e pela Equipe Multidisciplinar.

1.16 Convênios e parcerias

O Centro Universitário Armando Alvares Penteado possui convênios com diversas instituições nacionais e internacionais que contribuem para o incremento das atividades acadêmicas e desenvolvimento da comunidade acadêmica como um todo. Os convênios geralmente são realizados de forma descentralizada por meio de setores, tais como:

- **FAAP Social:** responsável pelos convênios, planejamento e execução das múltiplas ações sociais, contribuindo de forma significativa para a construção das ações extensionistas curriculares, estabelecendo a interlocução com os gestores, coordenadores de curso, NDE's, professores e alunos, de modo a favorecer os projetos que envolvem a comunidade acadêmica e a formação dos alunos.

- **Departamento de Internacionalização:** começou as atividades em 2002 com o estabelecimento do programa de mobilidade acadêmica. Em seguida, vários programas para brasileiros e para estrangeiros foram criados com sucesso e, depois de 17 anos do processo de internacionalização, podem ser contabilizadas parcerias nos cinco continentes, em mais de 50 países, com convênios de dupla titulação ativos. Além disso, conta-se, ainda, a criação do Instituto Confúcio para Negócios FAAP, que aconteceu em julho de 2012. Os estudantes podem participar do Programa de Intercâmbio, que tem convênio com mais de 380 instituições em mais de 50 países do mundo. Do mesmo modo, o Programa recebe estudantes estrangeiros, transformando o campus em um território multicultural. Paralelamente a isso, o Setor de Internacionalização promove viagens de curta duração (nacionais e internacionais) – chamadas missões –, durante as quais os estudantes, acompanhados de professores, fazem uma imersão na cultura e na política dos países visitados e ainda têm contato com o mercado profissional do local, visitando empresas e conversando com especialistas.

- **Gestão de Carreiras:** cultiva parceria com empresas dos mais diversos segmentos, oferecendo oportunidades de estágios, vagas efetivas e programas de trainee,

além de todo o respaldo para a orientação profissional, desde a confecção de currículos, preparação para processos seletivos, informações sobre o mercado de trabalho, áreas de atuação, legislação e realizações de seleções internas para possíveis indicações às companhias.

- **A Associação dos Antigos Alunos da FAAP – AAAFAAP** - responsável pelas parcerias e convênios que garantem descontos para ex-alunos da Instituição como descontos exclusivos nos cursos de Pós-Graduação, no Teatro FAAP, na Livraria Cultura (via web). A Associação também faz a interlocução da instituição com líderes políticos e representantes e expoentes do mercado empresarial, promovendo agenda de palestras, eventos e outras atividades que são realizadas na FAAP.

2. Corpo Social e tutorial

2.1 Coordenação de Curso

A coordenação do **Curso de Design** é exercida pela Profa. Dra. Polise Moreira De Marchi, subordinada à Direção Acadêmica do Centro Universitário Armando Álvares Penteado

A Profa. Dra. Polise Moreira De Marchi possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1995), mestrado em Estruturas Ambientais Urbanas (2002) e doutorado em Projeto, Espaço e Cultura (2008) ambos pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Professora e Bolsista Produtividade CNPq em Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora (2016-2019). Tem experiência nas áreas de Cidade e Tecnologia, Design e Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: design de interação urbano, cidades inteligentes, processos e métodos em design, design e inovação, economia criativa, realidade aumentada, design circular e semiótica. Coordenou a área de Design Estratégico da ADA - Apple Development Academy (2016-2017) e o Centro de Inovações InovaCidades IBM no Centro Universitário Senac (2012-2019). Atua como designer e consultora em Comunicação, Design e Semiótica. Tem experiência de mais de 10 anos no setor corporativo na área de inteligência de negócio e informação. Professora doutora, pesquisadora e coordenadora do projeto Cidade Aumentada.

O regime de trabalho da Profa. Dra. Polise Moreira De Marchi, Coordenadora do **Curso de Design**, é de tempo integral, o que computa 40 horas semanais de trabalho na Instituição. Essa jornada compreende a gestão do curso, a interação com os professores - tutores e a equipe multidisciplinar; além do atendimento aos discentes e apoio psicopedagógico. Sua presença e representatividade nos órgãos colegiados do Curso (NDE e reunião com discentes) serão pautadas em um plano de ação documentado e compartilhado, emanado dos indicadores estabelecidos pela Diretoria Acadêmica.

2.2 Atuação do Coordenador

A presença do Coordenador do Curso é uma constante em relação à organização das ações acadêmicas que estão previstas e são desenvolvidas ao longo do curso.

As atribuições do Coordenador de curso estão previstas no Regimento Interno da Instituição e são descritas a seguir:

Art. 15 - São atribuições do Coordenador de Curso:

- I. convocar e presidir as reuniões da Coordenadoria de Curso;
- II. coordenar a elaboração e a execução do projeto pedagógico do curso, promovendo a integração vertical e horizontal das disciplinas, bem como as demais atividades inerentes ao perfeito funcionamento do curso;
- III. supervisionar e fiscalizar a execução das atividades programadas e o desempenho acadêmico dos professores do curso;
- IV. acompanhar a elaboração, dos planos de ensino dos diversos componentes curriculares;
- V. propor ao Diretor, após seleção, a admissão de professores e monitores;
- VI. representar o curso junto aos órgãos colegiados da Instituição;
- VII. apresentar anualmente à Direção relatório das atividades do curso;
- VIII. exercer as demais atribuições previstas em lei e neste Regimento.

Além das ações previstas em Regimento, o Coordenador do Curso tem suas atividades norteadas no plano de ação, cujo teor é aprovado por seus superiores e que possui vigência anual.

Esse documento é compartilhado com a equipe e dispõe de indicadores de desempenho da coordenação disponíveis e públicos. Há também o processo de avaliação da coordenação realizado pela CPA, que permite um acompanhamento do desempenho do coordenador.

Esse conjunto de ações permite uma gestão efetiva das potencialidades e das fragilidades da Coordenação, favorecendo a integração e a melhoria contínua do processo formativo.

2.3 Núcleo docente estruturante - NDE

O Núcleo Docente Estruturante (NDE) é o órgão responsável pela concepção, acompanhamento e consolidação do Projeto Pedagógico do Curso – PPC e é constituído

por 5 (cinco) professores pertencentes ao corpo docente do curso que devem atender aos seguintes critérios;

- ter, pelo menos, no mínimo três quintos de seus membros com titulação acadêmica obtida em programas de pós-graduação *Stricto Sensu*;

- ter todos os membros em regime de trabalho em tempo parcial ou integral na instituição, sendo pelo menos um quinto em tempo integral;

- a indicação dos membros do NDE deverá ser feita através de processo de indicação da Coordenadoria de Curso.

- os membros deverão permanecer por 3(três) anos no NDE, no mínimo, exceto por causa de força maior ou imprevista ou devido a desligamento do docente. A cada 3(três) anos, poderão ser substituídos até dois quintos dos membros do NDE de modo a assegurar continuidade no processo de acompanhamento do curso.

- o docente que porventura for nomeado para substituir outro, desligado do NDE antes do término do mandato de 3(três) anos, deverá permanecer com este status apenas até o término do mandato daquele que substitui, podendo participar normalmente no processo de renovação do NDE quando de sua realização.

As atribuições do NDE são: contribuir para a consolidação do perfil profissional do egresso do curso; zelar pela integração curricular interdisciplinar entre as diferentes atividades de ensino constantes no currículo; indicar formas de incentivo ao desenvolvimento de linhas de pesquisa e extensão, oriundas de necessidades da graduação, de exigências do mercado de trabalho e afinadas com as políticas públicas relativas à área de conhecimento do curso.

O NDE também é responsável por analisar o sistema de avaliação verificando se os objetivos elencados no PPC do curso estão sendo alcançados pelos alunos. Neste sentido, nas reuniões realizadas pelo NDE devem ser analisados os relatórios do AVA e os resultados das avaliações presenciais de modo que o grupo possa acompanhar o desempenho dos alunos e propor medidas corretivas quando for verificado que objetivos previstos não estão sendo alcançados.

Também deve-se considerar que o NDE deve estar atento pelo cumprimento de todos os diplomas legais pertinentes aos cursos tecnológicos e às novas demandas do mundo do trabalho que impliquem na atualização do Projeto Pedagógico do Curso – PPC.

O Núcleo reúne-se ordinariamente uma vez por semestre e, extraordinariamente,

sempre que convocado pelo Coordenador do Curso ou pela maioria de seus membros titulares.

A renovação dos membros do NDE será feita pela Coordenação do Curso de Design e aprovada pelo órgão Colegiado.

O NDE é regido por regulamento próprio com o detalhamento de todas as atividades, composição, regulação e gestão.

Os membros do NDE são docentes do **Curso de Design**, que exercem liderança acadêmica em seu âmbito, constatada na produção de conhecimentos na área, no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem, na experiência profissional e de mercado e no envolvimento com as questões educacionais da instituição.

O NDE é composto por 100% de professores com titulação obtida em programas de pós-graduação stricto sensu e 100% têm regime integral.

Atualmente compõem o NDE do **Curso de Design** os seguintes docentes:

Docente	Titulação	Jornada
Alessandra Cristina Bonilha Morau	mestrado	integral
Fabio Righetto	mestrado	integral
Georgia Kyriakakis	doutorado	integral
Milton Francisco Junior	mestrado	integral
Polise Moreira De Marchi	doutorado	integral

2.4 Funcionamento do colegiado de curso ou equivalente

A Coordenadoria de Curso da Instituição é o órgão equivalente ao colegiado na Instituição e tem sua constituição, regulamentação e composição previstas no Regimento Interno transcrito a seguir:

Art. 12 - A Coordenadoria de Curso, órgão colegiado de coordenação e assessoramento nas atividades de ensino, iniciação científica e extensão, é constituída:

- I. pelo Coordenador de Curso, seu Presidente nato;
- II. pelos professores titulares, adjuntos, associados e assistentes do curso;
- III. por um representante discente, na forma da lei, com mandato de um ano, vedada sua recondução ao cargo.

Art. 13 - A Coordenadoria de Curso reúne-se ordinariamente uma vez por semestre e, extraordinariamente, quando convocada pelo Coordenador do Curso, por iniciativa própria ou a requerimento de, pelo menos, um terço de seus integrantes.

Parágrafo único - Quando o Diretor estiver presente à reunião assumirá a presidência da mesma.

Art. 14 Compete à Coordenadoria de Curso:

- I. analisar o projeto pedagógico e o plano de atividades do curso propostos pelo Núcleo Docente Estruturante e encaminhá-lo à aprovação do Colegiado de Cursos;
- II. analisar os resultados das avaliações do curso;
- III. sugerir medidas que visem ao aperfeiçoamento e desenvolvimento do curso;
- IV. aprovar os critérios de avaliação fixados pelo Núcleo Docente Estruturante;
- V. opinar sobre assuntos pertinentes que lhe sejam submetidos pelo Diretor;
- VI. exercer as demais atribuições previstas em lei e neste Regimento.

As reuniões são registradas em atas para que seja possível ao grupo acompanhar a evolução dos processos e decisões tomadas coletivamente, bem como avaliar a execução das ações propostas de forma que seja possível adotar ações de melhoria.

2.5 Perfil Docente

O perfil docente previsto no Plano de Desenvolvimento Institucional é de um profissional que tenha como requisito mínimo a titulação de especialista, ressaltando-se que a primeira meta prevista no PDI é que ao longo do seu período de vigência o quadro de docentes seja composto majoritariamente por mestres e doutores.

Além da sólida formação acadêmica, a Instituição busca que o perfil docente da Instituição esteja alinhado a sua missão e que possa auxiliar no cumprimento dos objetivos declarados em seu PDI, quais sejam:

- Alicerçar os cursos entre os mais bem conceituados do país.
- Formar cidadãos atentos aos problemas sociais e suas soluções;
- Formar profissionais competentes e criativos na sua área profissional;

- Estimular o empreendedorismo e formar empreendedores;
- Incentivar a curiosidade científica; e,
- Promover o contato do aluno com a realidade do mercado.

Os docentes da Instituição também têm papel fundamental na construção do perfil do egresso, também declarado no PDI, e devem visar a formação de alunos que serão futuros profissionais aptos a:

- Reconhecer e definir problemas, equacionar soluções, pensar estrategicamente, introduzir modificações no processo produtivo, atuar preventivamente, transferir e generalizar conhecimentos e exercer, em diferentes graus de complexidade, o processo da tomada de decisão;
- Desenvolver expressão e comunicação compatíveis com o exercício profissional, inclusive nos processos de negociação e nas comunicações interpessoais ou intergrupais;
- Refletir e atuar criticamente sobre a sua esfera profissional, compreendendo sua posição e função nas estruturas organizacional e social;
- Ter iniciativa, criatividade, determinação, vontade política, constante interesse no aprender, abertura às mudanças e consciência da qualidade e das implicações éticas do seu exercício profissional;
- Desenvolver a capacidade de transferir conhecimentos da vida e da experiência cotidianas para o ambiente de trabalho e do seu campo de atuação profissional, em diferentes modelos organizacionais, revelando-se profissional flexível;
- Desenvolver capacidade para elaborar, implementar e consolidar projetos;
- Desenvolver capacidade para realizar consultoria, elaborar pareceres, realizar perícias.

Por fim, a Instituição tem uma forte ligação e relacionamento com o mercado de trabalho que se concretiza nas parcerias com empresas, empresas privadas, organizações do terceiro setor e a participação efetiva dos egressos na Instituição. Desta forma, a formação acadêmica é muito levada em consideração na contratação de novos docentes, mas a experiência profissional é fundamental dado o perfil da Instituição.

No que tange ao Curso de Design, o NDE definiu que a experiência acadêmica no ensino superior e a titulação do docente do curso são consideradas importantes, mas quando a disciplina conta com um enfoque de cunho prático profissional a experiência na prática do Design é essencial.

2.5.1 Quadro Docente

NOME	TITULAÇÃO	REGIME
ALESSANDRA CRISTINA BONILHA MORAU	Mestrado	Integral
ANTONIO SERGIO BICHIR	Mestrado	Horista
CARLOS ARMANDO CASTILHO	Especialização	Horista
CLEBER GAZANA	Mestrado	Horista
CLAUDIA ANDREOLI MUNIZ	Mestrado	Integral
DIDIANA PRATA DE LIMA BARBOSA	Mestrado	Horista
EDISON BARONE	Mestrado	Horista
FABIO RIGHETTO	Mestrado	Integral
FERNANDA JORDANI BARBOSA HARADA	Doutorado	Horista
FLAVIO LUIZ MATANGRANO	Mestrado	Horista
GEORGIA E. A. KYRIAKAKIS	Doutorado	Integral
HELIO PEKELMAN	Mestrado	Horista
JETHERO CARDOSO DE MIRANDA	Mestrado	Horista
JULIO CESAR DE FREITAS	Mestrado	Horista
LAURA CRISTINA PEREIRA FERREIRA	Mestrado	Horista
LILIAN OSMO	Mestrado	Horista
MARCELO CORDEIRO DE OLIVEIRA	Mestrado	Horista
MARCELO DE ALMEIDA WESTERMANN	Especialização	Integral
MARCELO JOSE OLIVEIRA DE FARIAS	Doutorado	Horista

MARCELO SUCCI DE JESUS FERREIRA	Mestrado	Horista
MARCIA CERQUEIRA DE AGUIAR	Mestrado	Horista
MARCIO AUGUSTO GIANNELLI	Mestrado	Horista
MARIA AUXILIADORA MENDES	Mestrado	Integral
MARILISE ORIO TONI	Especialização	Horista
MIGUEL DE FRIAS E VASCONCELLOS FILHO	Mestrado	Horista
MILTON FRANCISCO JUNIOR	Mestrado	Integral
PATRICIA H S FONSECA ROSSI DE RESENDE	Doutorado	Horista
POLISE MOREIRA DE MARCHI	Doutorado	Integral
VANIA PERROTI PIRES GRAZIATO	Mestrado	Horista
WALDEMAR ZAILLER JUNIOR	Mestrado	Horista

3. Infraestrutura

3.1 Espaço Físico

O Centro Universitário Armando Álvares Penteado está localizado no bairro de Higienópolis e possui uma infraestrutura bem planejada e composta por cinco prédios, que comportam todos os cursos e atividades oferecidas pela Instituição. A diversidade de cursos oferecidos pela Instituição e seu compromisso com a qualidade e excelência acadêmica resultam em uma infraestrutura que pode ser considerada referência no país.

A sede conta com prédios que são adequados às necessidades de cada um dos cursos oferecidos pela Instituição e nos quais estão presentes várias oficinas específicas, como, por exemplo, as voltadas aos cursos de moda, que contam com ateliês de costura e joalheria; os estúdios de rádio e TV, que são equipados com equipamentos de última geração como câmeras, ilhas de edição digital, teleprompters, softwares de edição de imagem; ou as salas equipadas com recursos computacionais e softwares de ponta, que atendem aos cursos de animação, artes visuais, cinema, entre outros.

É importante ressaltar que todas as oficinas e equipamentos disponíveis na Instituição podem ser utilizados por todos os alunos, independentemente do curso em que estiverem matriculados.

A Instituição tem alguns diferenciais em sua infraestrutura que devem ser destacados, como o Teatro FAAP, que sedia várias peças artísticas, e o Museu de Arte, que oferece uma exposição permanente de arte brasileira e outro espaço em que ocorrem as exposições temporárias.

O Centro Universitário Armando Álvares Penteado também possui um canal de TV e outro de rádio, cujas produções são feitas por professores e colaboradores e alunos dos diversos cursos da Instituição.

Para os alunos, existem algumas facilidades no campus, como a praça de alimentação, a academia, as quadras poliesportivas, um setor de internacionalização que presta auxílio aos estudantes que desejam fazer cursos ou intercâmbios no exterior, o setor de empreendedorismo, o setor de carreiras, que presta auxílio aos alunos que buscam estágios ou vagas em empresas conveniadas.

O acesso à Instituição é feito por meio de catracas eletrônicas que controlam o ingresso de alunos, colaboradores, docentes e visitantes, e todos os setores são

monitorados por câmeras de vigilância. A IES possui uma estrutura de manutenção predial e limpeza para todos os ambientes, bem como apoios específicos das áreas de suporte técnico das oficinas dos cursos, manutenção de equipamentos e tecnologia da informação.

O Centro Universitário FAAP possui um Plano de avaliação e manutenção periódica dos espaços, que é supervisionado e executado pelo setor de Infraestrutura e que prevê a inspeção e o controle de todos os ambientes, de forma que instalações atendem às necessidades institucionais.

3.1.1 Espaço de trabalho para docentes em tempo integral

As condições de trabalho e os ambientes próprios aos professores de tempo integral são adequados e possibilitam o total desempenho de todas as atividades atribuídas.

Atualmente, o Centro Universitário possui professores de tempo integral que ocupam cargos na Gestão da IES, além de outros que atuam nas áreas de ensino, pesquisa e extensão.

Os professores que ocupam cargos de gestão (Coordenação de Curso de Administração e Coordenação do Núcleo de Pós-Graduação, de Pesquisa e de Extensão) possuem salas individuais devidamente equipadas com computadores e móveis.

Os demais professores possuem uma sala compartilhada, composta por 17 estações de trabalho, 25 armários individuais e equipamentos eletrônicos, além de uma sala de reuniões anexa. Além disso, os professores de tempo integral utilizam a sala de reuniões e a sala de atendimento no espaço próprio da Instituição.

3.1.2 Espaço de trabalho para o coordenador

Os coordenadores de curso contam com sala de trabalho individual climatizada, que está equipada com computador/notebook, acesso à internet, telefone e armário para guarda de pertences pessoais.

A sala do coordenador de curso permite que ele possa fazer o atendimento individual ou de pequenos grupos de alunos assim como atendimento aos professores-tutores.

3.1.3 Sala coletiva de professores

Os professores têm a sua disposição uma grande sala que conta com sofás, cadeiras, ambiente climatizado e sistema wi-fi. A sala dos professores possui armários para uso individual e guarda de pertences pessoais. A sala dos professores conta, ainda, com apoio técnico-administrativo próprio que auxilia os docentes em suas demandas vinculadas às necessidades institucionais. A infraestrutura dedicada aos professores e aos tutores, tanto na parte arquitetônica quanto tecnológica, é considerada diferenciada, na medida em que preza pelo conforto e pelos recursos de comunicação.

3.1.4 Salas de aula

Todas as salas de aula estão equipadas com ar-condicionado central, com temperatura controlada; equipamento de som (microfone e caixas de som); recursos computacionais; projetor de multimídia; tela de projeção retrátil; quadro branco; apagadores e canetas especiais; carteiras com acento e encosto com espuma injetada e revestida em tecido; e, prancheta revestida em fórmica, mesa e cadeira (também estofada e revestida em tecido) para professor. As salas também possuem um suporte de inspetoria que fica à disposição nos andares e presta atendimento aos professores e alunos.

3.2 Acesso dos alunos a equipamentos de informática

A instituição possui 24 (vinte e quatro) laboratórios de informática distribuídos pelos prédios da Instituição, dos quais alguns são de uso específico dos cursos e outros, de livre acesso aos alunos, colaboradores e professores. A descrição dos laboratórios e softwares utilizados pela IES encontra-se no anexo deste PPC.

3.3 Laboratórios

3.3.1 Laboratórios de Formação Específica

O **Curso de Design** conta com os seguintes laboratórios de formação específica, destinados às disciplinas de projeto, disciplinas instrumentais e atividades extraclasse em que os alunos desejam aprimorar ou realizar as demandas ministradas pelos professores e/ou orientadores, principalmente aquelas relacionadas a outras áreas do conhecimento, considerando o Projeto Pedagógico Institucional. São eles:

IDENTIFICAÇÃO	INFRAESTRUTURA	DESCRIÇÃO
OFICINA TÊXTIL	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Reúne bandeiras de tecidos nacionais, catálogos de moda, birôs de estilo e estamperia, cartelas de cores, mostruários de aviamentos e um tear manual para treinamento de nossos alunos. Acervo com padrões construtivos de fios e tecidos para pesquisas de tendências passadas e prospecção de futuras, bem como laboratório de criação de novas texturas. SALA: 1i18.
OFICINA DE JOALHERIA	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Destina-se à aprendizagem técnica do processamento de metais preciosos ou não, gemas, pedrarias etc., visando à confecção de peças de joalheria ou modelos em metal de pequenas dimensões. SALA: 1i24.
SALA DE DESENHO	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Sala equipada com ar-condicionado central, com temperatura controlada por controle remoto, projetor de multimídia, tela de projeção retrátil, quadro branco, apagadores e canetas especiais, pias, cadeiras, pranchetas, mesa e cadeira para o professor. SALA: 1110
SALA DE DESENHO	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Salas equipada com ar-condicionado central, com temperatura controlada por controle remoto, projetor de multimídia, tela de projeção retrátil, quadro branco, apagadores e canetas especiais, pias, cadeiras, pranchetas, mesa e cadeira para o professor. SALAS: 1102 // 1104 // 1112 // 1114
SALA DE DESENHO	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Sala equipada com ar-condicionado central, com temperatura controlada por controle remoto, projetor de multimídia, tela de projeção retrátil, quadro branco, apagadores e canetas especiais, pias, cadeiras, pranchetas, mesa e cadeira para o professor. SALA: 1106.
OFICINA DE GRAVURA - SERIGRAFIA	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Destinam-se à aprendizagem das técnicas de preparo, gravação e impressão de serigrafias em diversos materiais. SALA: 1122.
OFICINA DE GRAVURA - ESTAMPARIA	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Destinam-se à aprendizagem das técnicas de preparo, gravação e impressão de estamperia em tecidos. SALA: 1116.
OFICINA DE GRAVURA - XILOGRAVURA E LITOGRAVURA	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Destinam-se à aprendizagem das técnicas de preparo, gravação e impressão de xilogravuras, litogravuras, serigrafias, gravuras em metal e estamperia em tecidos. SALAS: 1108; 1118.
OFICINA DE GRAVURA - METAL	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Destinam-se à aprendizagem das técnicas de preparo, gravação e impressão de gravuras em metal em diversos tipos de materiais. SALAS: 1120
OFICINA DE CERÂMICA	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Destina-se à demonstração e aplicação de técnicas como moldes perdidos; tacelados; fundições em barbotina, resina, silicone, entre outras; massa plástica; patina etc. SALA: 1S05.
OFICINA DE MODELAGEM	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Destina-se à demonstração e aplicação de técnicas como moldes perdidos; tacelados; fundições em barbotina, resina, silicone, entre outras; massa plástica; patina etc. SALA 1S03.

OFICINA DIGITAL DE	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	No sentido de oferecer ao aluno a possibilidade de realização de pequenos protótipos, foi criado um espaço dotado de copiadora 3D que operada por um técnico realiza trabalhos em diversos materiais para ilustrar os trabalhos acadêmicos. SALA: 1S07.
OFICINA MADEIRA DE	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Destinam-se à aprendizagem técnica do processamento de materiais como madeira, laminados, plásticos etc., com vistas à confecção de modelos tridimensionais, protótipos, maquetes e trabalhos artísticos. SALAS: 1S04 E 1S06.
SALA DE APOIO PARA TRABALHOS EM ANDAMENTO	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Destina-se para guardar os trabalhos em andamento e Materiais que serão utilizados nas Oficinas de Madeira e Metal. SALA: 1S08.
OFICINA DE METAL DE	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Destina-se à aprendizagem do processamento de metais ferrosos em chapas, perfis compostos ou extrudados, mediante técnicas de caldeiraria leve (corte, dobra, solda e fundição) visando a confecção de modelos tridimensionais, protótipos e trabalhos artísticos. Oferece aos alunos a possibilidade de execução de operações diversas em vários tipos de metais, tais como, latão, bronze, cobre, aço inox, alumínio e aço carbono, em chapas ou perfis tubulares, atendendo a limites prévios. SALA: 1S10.
LABORATÓRIO DE FOTOGRAFIA	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Studio de fotos com câmeras (15 máquinas analógicas e 20 máquinas digitais), iluminação, laboratórios de ampliação, e revelação e uma sala para aulas teóricas. SALA: 1115
LABORATÓRIO DE FOTOGRAFIA DIGITAL	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Laboratório com software para tratamento de fotos em sistema digital. SALA 1125
LAB. DE ENSAIOS DE MATERIAIS - 4S14	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Sala equipada com ar-condicionado central, com temperatura controlada por controle remoto, projetor de multimídia, tela de projeção retrátil, banquetas, bancadas, quadro branco, apagadores, mesa e cadeira para o professor. Destina-se à aprendizagem técnica de assuntos relacionados à análise das estruturas dos materiais de diversas especificações. SALA: 4S14
LAB. DE AUTOMAÇÃO - 4S08	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Sala equipada com ar-condicionado central, com temperatura controlada por controle remoto, projetor de multimídia, tela de projeção retrátil, banquetas, bancadas, quadro branco, apagadores, mesa e cadeira para o professor, bancadas de sistema hidráulico e pneumático. Destina-se à aprendizagem técnica de assuntos relacionados à análise do fluxo dos hidráulicos e pneumáticos SALA: 4S08
LAB. DE MECANICA DOS FLUIDOS - 4S06	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Sala equipada com ar-condicionado central, com temperatura controlada por controle remoto, projetor de multimídia, tela de projeção retrátil, banquetas, bancadas, quadro branco, apagadores, mesa e cadeira para o professor, bancadas de sistema hidráulico e pneumático. Destina-se à aprendizagem técnica de assuntos relacionados à análise do fluxo dos hidráulicos e pneumáticos SALA: 4S06
LAB. DE USINAGEM - 4S04	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Sala equipada com ar-condicionado central, com temperatura controlada por controle remoto, projetor de multimídia, tela de projeção retrátil, banquetas, bancadas, quadro branco, apagadores, mesa e cadeira para o professor, bancadas máquinas de usinagem e CNC. SALA: 4S04
LAB. DE ESTUDOS E PROTÓTIPOS - 4S10	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Sala equipada com ar-condicionado central, com temperatura controlada por controle remoto, projetor de multimídia, tela de projeção retrátil, cadeiras, mesas, quadro branco, apagadores, mesa e cadeira para o professor, trabalhos de conclusão de curso, equipamentos para construção de sistemas de movimento. SALA: 4S10
LAB. DE ANÁLISE DIMENSIONAL E DE FORMA - 4S12	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Sala equipada com ar-condicionado central, com temperatura controlada por controle remoto, projetor de multimídia, tela de projeção retrátil, banquetas, bancadas, quadro branco, apagadores, mesa e cadeira para o professor. Destina-se à aprendizagem técnica de assuntos relacionados à análise das dimensões dos produtos e análise da forma. SALA: 4S12
LAB. DE TEC CONSTRUÇÃO - 4S02	Espaço Para Aula Prática (Laboratório, Consultório, Oficina, Núcleo de Prática, Hospital)	Sala equipada com ar-condicionado central, com temperatura controlada por controle remoto, projetor de multimídia, tela de projeção retrátil, banquetas, bancadas, quadro branco, apagadores, mesa e cadeira para o professor. Destina-se à aprendizagem técnica de assuntos relacionados à análise do solo, materiais de construção, análise de compressão, análise de tração e análise de impacto. SALA: 4S02

3.4 Biblioteca

A missão da Biblioteca é coletar e disseminar informação, fornecendo apoio bibliográfico, por meio de seu acervo constantemente atualizado, ao corpo discente, ao corpo docente, aos funcionários e ex-alunos da Instituição.

O objetivo é ser um lugar de aprendizagem permanente, contribuindo efetivamente, por meio de seu acervo e recursos informacionais, para a formação do seu usuário, em um mundo em que informação e conhecimento fazem toda a diferença.

Registrada na categoria de Biblioteca Universitária, seu número de registro no Conselho Regional de Biblioteconomia - 8ª Região é 0893. Participa do convênio de Empréstimos entre Bibliotecas, firmado entre Bibliotecas de São Paulo.

A Biblioteca está localizada no prédio 2 e permanece à disposição de seus usuários de segunda a sexta feira, das 7h30 às 22h00, e aos sábados, das 8h00 às 14h00. A Sala de Leitura está localizada no prédio 2 e permanece à disposição de seus usuários de segunda a sexta feira, das 7h00 às 22h00, e aos sábados, das 8h00 às 14h00. O acesso ao acervo é livre. A consulta ao catálogo é feita pelas estações da rede interna e pela internet.

Proporciona atendimento a pesquisadores em geral, reservando-se o direito de emprestar seu material bibliográfico impresso e audiovisual aos professores, alunos, ex-alunos associados à AAAFAAP, funcionários e usuários de outras instituições mediante formulário de Empréstimo Entre Bibliotecas (EEB).

O acervo abrange todas as áreas de interesse dos cursos ministrados na IES. É composto por obras de referência (enciclopédias, dicionários e obras raras), livros, periódicos, normas técnicas, trabalhos acadêmicos (teses, dissertações e trabalhos de conclusão de curso), multimeios (Blu-rays, DVDs, CDs, audiolivros e vídeos), catálogos, folhetos, bases de dados on-line, além de mapas e plantas.

3.4.1 Formas de Atualização e Expansão do Acervo

O acervo bibliográfico é atualizado constantemente através de compras, doações e permutas, segundo os seguintes critérios:

- bibliografias básicas e complementares dos cursos de acordo com as informações contidas no plano de ensino;
- solicitações do corpo docente;
- análise de catálogos referentes aos lançamentos de títulos de livros e periódicos realizados pelos docentes da área;
- análise de demanda dos títulos disponíveis, verificação da necessidade de adquirir exemplares adicionais por meio de estatísticas de empréstimos realizadas semestralmente para melhor atender aos usuários;
- permutas com outras instituições, visando aumentar o número de títulos de periódicos;
- doações aceitas apenas de autores, editoras em geral e professores da FAAP;
- atualização dos temas objetos de estudo, além de publicações destinadas a subsidiar projetos de pesquisa e extensão e Trabalhos de Conclusão de Cursos¹ que são enviados semestralmente pelos cursos de graduação e cursos de Pós-Graduação à Biblioteca;

Para pesquisa dos materiais, conta com 13 terminais de consulta que permitem a impressão da localização e facilitam a busca das obras nas estantes.

O usuário tem livre acesso ao acervo e, em sua maior parte, incluindo livros e referências, está ordenada pela Classificação Decimal Universal (CDU), sendo substituída pela Classificação Decimal de Dewey (CDD) e pela Classificação Decimal de Direito (CDDir). O processamento técnico das obras segue as normas mais recentes do Código de Catalogação Anglo Americano (AACR2R). Os catálogos, teses, dissertações, CDs, mapas e plantas são ordenados por numeração sequencial, também sendo substituídos por CDD, conforme a chegada de aquisições. Os periódicos são organizados por ordem alfabética de acordo com os títulos.

A consulta e o empréstimo de materiais estão informatizados, o que permite a rápida e eficiente localização de obras e controle do acervo. Todo material deve, obrigatoriamente, passar pelo balcão de atendimento para ser emprestado.

¹ Os trabalhos de conclusão de curso são, hoje, mantidos e guardados de acordo com a Portaria nº 1.224, de 18 de dezembro de 2013.

O material de referência, composto por dicionários, códigos, enciclopédias etc., bem como os periódicos e trabalhos de conclusão de curso estão disponíveis para empréstimo diário. As obras raras e as normas técnicas estão disponíveis para consulta local e com condições de empréstimo diferenciadas.

3.4.2 Horário de Funcionamento

A Biblioteca está localizada no prédio 2 e permanece à disposição de seus usuários de segunda a sexta-feira das 7h30 às 22h00 e aos sábados das 8h00 às 14h00. A Sala de leitura, também no prédio 2, pode ser utilizada nos mesmos horários.

3.4.3 Serviços Oferecidos

A Biblioteca FAAP oferece auxílio à pesquisa presencial, consulta local ao acervo, COMUT, Empréstimo Entre Bibliotecas (EEB), orientação à busca nas bases de dados EBSCO (com aproximadamente 6.600 periódicos com texto completo) e Minha Biblioteca. Por meio do site, disponibiliza consultas ao acervo físico e on-line, solicitações de malote da Unidade de Pós-Graduação em Ribeirão Preto, renovações e reservas. Por meio do aplicativo, possibilita consultas e renovações.

Bases de Dados:

EBSCO

Art & Architecture Complete: artes, design, arquitetura.

Business Source Complete: área de negócios, incluindo marketing, administração, contabilidade, finanças e economia.

Communication & Mass Media Complete: comunicação e a mídia de massa.

Fonte Acadêmica: ênfase em economia, história, direito, literatura, filosofia, administração pública, entre outras.

Humanities International Complete: (ciências humanas) todos os dados do Humanities International Index.

International Bibliography of Theatre & Dance with Full Text: ferramenta para o estudo de teatro e áreas de artes performáticas.

International Security & Counter Terrorism Reference Center: informações sobre praticamente cada dimensão de segurança e antiterrorismo.

Legal Collection: atualidades, estudos atuais, pensamentos e tendências do mundo jurídico.

Regional Business News: negócios regionais cobrindo todas as áreas urbanas e rurais nos EUA.

World Politics Review: especialidades nos assuntos de jornalismo, organizações de pesquisa, universidades, governo e outros.

A plataforma da EBSCO, o EBSCOHost, disponibiliza áudio (leitura) para que o usuário possa ouvir textos em HTML. Após clicar no ícone texto completo em HTML, basta clicar no botão LISTEN que se encontra abaixo do título do texto.

O único idioma disponível nesta funcionalidade é o inglês, com a possibilidade de escolha (inglês americano, australiano ou britânico). Possibilita ajuste de velocidade do áudio e download do artigo para o formato MP3.

Modos de acesso

Nos campi da FAAP: sem necessidade de senha

Link: <http://search.ebscohost.com>

Acesso remoto

· Alunos da Graduação: <http://www.faap.br/> - Serviços on-line – Graduação – Login

· Alunos da Pós-Graduação: <http://www.faap.br/> - Serviços online – Pós –

Login

· Docentes: <http://www.faap.br/> - Serviços online – Professores – Login

●Acervo Virtual:

Além do acervo físico disponível no polo sede, os alunos do **Curso de Design** também contam com o acervo virtual da Minha Biblioteca que é uma empresa formada por um consórcio de cinco importantes editoras (Editora Saraiva, Atlas, GEN, Grupo A e Manole). Conta com aproximadamente 6.300 títulos em todas as áreas do conhecimento.

Os títulos estão disponíveis em texto integral, podendo ser acessados 24 horas por dia em 07 dias por semana.

A empresa também disponibiliza, em sua base de dados, a ferramenta LER EM VOZ ALTA, que utiliza os recursos de vozes do navegador, permitindo que o usuário possa escutar o conteúdo.

Modo de acesso:

Nos campi da FAAP e acesso remoto: inserindo usuário e senha.

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/>

BIBLIOTECA CENTRAL E UNIDADES - 2020		
Livros - Area do conhecimento - (CNPQ)	Títulos	Volumes
1 – Ciências Exatas e da Terra	3877	6861
2 – Ciências Biológicas	369	588
3 – Engenharias	6392	10117
4 – Ciências da Saúde	747	1022
5 – Ciências Agrárias	129	170
6 – Ciências Sociais Aplicadas	39095	57361
7 – Ciências Humanas	8423	12118
8 – Linguística, Letras e Artes	15775	20866
9 – Outros	16	19
TOTAL	74823	109122

Fonte: Pergamum – Dados até dezembro / 2020

Dados do acervo da Biblioteca FAAP

BIBLIOTECA CENTRAL E UNIDADES - ACERVO GERAL - 2020	
Tipo de material	Títulos
Catálogos e folhetos	7286
Jornais	8
Livros	74848
Material audiovisual: VHS / DVD / CD / Audiolivro / Blu-ray	8850
Normas técnicas	330
Periódicos	1068
TCCs	933
Teses / Dissertações	129
Mapas / Plantas	116
TOTAL	93568
<i>Fonte: Pergamum – Dados até dezembro / 2020</i>	

TOTAL GERAL DO ACERVO - 2020	
TITULOS	96911
EXEMPLARES	223794
<i>Fonte: Pergamum – Dados até dezembro / 2020</i>	

4. Gestão do curso e os processos de avaliação interna e externa

O Projeto Pedagógico do Curso deverá ser avaliado, internamente, pelo NDE e pela CPA:

- **Avaliação do NDE:** o Núcleo Docente Estruturante, composto por no mínimo 05 (cinco) professores e organizado segundo Regulamento próprio, será responsável, entre outras coisas, por:

- criar e difundir as diretrizes do projeto pedagógico, estabelecendo uma cultura institucional;

- acompanhar a implantação do PPC para, em um processo de avaliação, garantir a constante melhoria das condições de ensino; e,

- propor modificações sempre que julgar necessário.

- **Avaliação da CPA:** a avaliação do Projeto Pedagógico do Curso é parte decisiva do processo de autoavaliação e enfoca a concepção do currículo, a organização didático-pedagógica, práticas pedagógicas e as práticas institucionais. Dentre as questões que são avaliadas, pode-se identificar: a sistemática e periodicidade da revisão curricular, os critérios que orientam o trabalho de revisão, a correspondência do currículo e programas ao perfil esperado do egresso e a maneira como as diretrizes curriculares foram incorporadas pelo PPC.

O Relatório da CPA é encaminhado para a Instituição, no momento em que é anexado no e-MEC.

Com as mudanças introduzidas pela Nota Técnica INEP/DAES/CONAES nº 065, de 09 de outubro de 2014, a CPA definiu que: a Instituição A Faculdade Armando Alvares Penteado possui 24 (vinte e quatro) laboratórios de informática distribuídos pelos prédios da Instituição, dos quais alguns são de uso específico dos cursos e outros, de livre acesso aos alunos, colaboradores e professores. A descrição dos laboratórios e softwares utilizados pela IES encontra-se no anexo deste PDI.

deve entregar anualmente, até o final do mês de novembro, cópia de todos os documentos, próprios de cada relatório parcial e relatório final, para serem analisados, objetivando verificar se as recomendações que foram indicadas anteriormente estão sendo

seguidas e as fragilidades estão sendo corrigidas.²

Os alunos são sensibilizados e orientados para a Avaliação Institucional por meio de email da instituição e/ou particular. No acesso ao portal online, os alunos também podem ter o conhecimento necessário para participarem do processo da avaliação institucional. Todos os computadores da instituição são programados para que no primeiro acesso, o usuário tenha contato com o informativo da avaliação institucional. Os alunos têm acesso remoto aos formulários e podem participar da avaliação institucional na IES ou nos lugares que acharem mais adequados de acordo com sua rotina pessoal e disponibilidade.

As pesquisas de opinião dos corpos: docente; técnico-administrativo, e, egressos são aplicadas eletronicamente sempre no 2º semestre letivo e o resultado, das mesmas, é disponibilizado no *Canvas* e a cópia física fica disponível na sala da CPA. Já, as pesquisas de opinião aplicadas ao corpo discente (avaliação institucional e avaliação docente) são realizadas semestralmente e o processo de disponibilização é o mesmo.

Os resultados da CPA são encaminhados para o corpo gestor com as orientações de melhoria. Caberá ao gestor divulgar os resultados junto ao seu coletivo e propor um plano de ação a fim de dirimir os problemas identificados e potencializar as ações avaliadas positivamente. O plano de ação é compartilhado com a CPA para acompanhamento dos processos de mudança.

Periodicamente é realizada, pelos membros da CPA, uma revisão das pesquisas no sentido de adequar cada questionário a realidade do momento. Algumas revisões são feitas em razão dos comentários que os participantes, das pesquisas, deixam registrados.

- **Avaliação Externa:** além das avaliações internas, de acordo com a legislação vigente, o curso estará sujeito, também, à avaliação externa por uma Comissão de Especialistas "*ad hoc*"³

² Com o processo de aditamento de unificação das mantidas, a nova CPA está redefinindo o calendário de entrega dos materiais para a elaboração do relatório a ser postado no sistema e-MEC em março de 2019.

³ O resultado das avaliações dessas avaliações deverá dar suporte à elaboração do Relato Institucional.

Referências Bibliográficas

ABRAHÃO, Julia Issy. Et al. **Ergonomia e usabilidade** - Em ambiente virtual de aprendizagem. São Paulo: Blucher, 2012.

AGAMBEN, G. **O que é o contemporâneo e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.

AGNER, Luiz. **ErgoDesign e arquitetura de informação: Trabalhando com o usuário**. Senac Rio, 2018.

AL-HUMAIRI, Amir N. Saud; MAJDI, Hasan Sh. **BIOMATERIALS: Multidisciplinary Approaches and Their Related Applications**. White Falcon Publishing, 2020.

ALMEIDA, Gustavo S. G. de.; SOUZA, Wander B. de. **Engenharia dos polímeros: tipos de aditivos, propriedades e aplicações**. São José dos Campos: Editora Erica, 2014.

ALMEIDA, Mario de Souza. **Elaboração de Projeto, TCC, Dissertação e Tese. Uma abordagem simples, prática e objetiva**. São Paulo: Editora Atlas, 2014.

ALON, URI. **An Introduction to Systems Biology: Design Principles of Biological Circuits**. CRC Press, 2019.

AMBROSE, Gavin, e Paul Harris. **Fundamentos de Design Criativo**. 2nd edição. Grupo A, 2014.

ANDERSON, Chris. **Makers: A nova revolução industrial**. Elsevier, 2012.

ANEM, Márcia. **Design dialógico: gestão criativa, inovação e tradição**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016;

ANG, T.; SZLAK, C. **Fotografia digital: uma introdução**. São Paulo: Senac, 2007;

ANGROSINO, M. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre: Artmed.

ANTONELLI, Paola. **Safe: Design takes on risk**. New York: Moma, 2005.

ARMSTRONG, Paul. **Dominando as tecnologias disruptivas: aprenda a compreender, avaliar e tomar melhores decisões sobre qualquer tecnologia que possa impactar o seu Negócio**, Autêntica Business. 2019.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. 13. ed. São Paulo: Pioneira, 2000.

AROUCHA, Bruno Zimmerle Lins. **Design da informação**. InterSaberes, 2021.

ARRUDA, A. J. V.(Org.) **Design e inovação social**. São Paulo: Blücher, 2017.

ARRUDA, Amilton J. V. **Design & Complexidade**. Editora Blucher, 2017.

- ARRUDA, Amilton. **Métodos e processos em biônica e biomimética: a Revolução Tecnológica pela natureza.** São Paulo, Blucher, 2018 (PDF openaccess) <https://www.blucher.com.br/livro/detalhes/metodos-e-processos-em-bionica-e-biomimetica-a-revolucao-tecnologica-pela-natureza-1471/design-148>;
- ARRUDA, Eucidio. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais.** Porto Alegre: Bookman, 2014.
- ASCENCIO, A. F. G.; CAMPOS, E. A. V. de. **Fundamentos da programação de computadores.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.
- ASHBY, M.; JOHNSON, K. **Materiais e design: arte e ciência da seleção de materiais no design do produto.** Rio de Janeiro: Campus Elsevier, 2010.;
- ASIMOV, Isaac. **Cronologia das ciências e das descobertas.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1993.
- BAR-COHEN, Yoseph (Ed.). **Biomimetics: biologically inspired technologies.** New York: Taylor & Francis, c2006;
- BARANAUSKA, Maria Cecília, C. et al. **Codesign de Redes Digitais.** Grupo A, 2013.
- BARDi, Lina Bo. **Maneiras de Expor - Arquitetura Expositiva de Lina Bo Bardi.** São Paulo: Museu da casa Brasileira, 2014.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara.** Nova Fronteira, 2018; BASS, Jeniffer. **Saul Bass: A Life in Film & Design,** Laurence King, 2011;
- BATISTA, Claudia, R. et al. **Design para acessibilidade e inclusão.** Editora Blucher, 2017.
- BAUDRILLARD, Jean. **A arte da físicoição.** Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.
- BAUER, M.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som. Um manual prático.** Petrópolis: Vozes, 2010.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.** Editora Zouk, 2012.
- BENTLEY, Frank. **Building Mobile Experiences,** MIT Press, 2012.
- BENYUS, Janine M. **Biomimética: inovação inspirada pela natureza.** 4. ed. São Paulo: Cultrix, 2009.
- BERARDI. **Depois do futuro.** São Paulo: Editora Ubu, 2019.
- BERGER, John. **Para entender uma fotografia.** Cia Das Letras, 2017.
- BEST, K. **Fundamentos de gestão do design.** Porto Alegre: Bookman, 2012.

- BIELING, Tom. **Design (&) Activism: Perspectives on Design as Activism and Activism as Design**. Mimeses Internacional, 2019.
- BISTAGNINO, Luigi. **Design sistemico. Progettare la sostenibilità produttiva e ambientale**. Slow Food. 2009.
- BONSIEPE, G. **Design Como Prática de Projeto**. São Paulo: Blucher, 2012;
- BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blücher, 2013.
- BONSIEPE, Gui. **Do material ao digital**. Blucher, 2015.
- BORNSTEIN D. **Como mudar o mundo: empreendedores sociais e o poder das novas ideias**. [S.l.]: Estrela Polar, 2007.
- BRAGA, M. C. (Org.). **O papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional**. São Paulo: Senac, 2011.
- BRAIDA, F. ; NOJIMA, V. L. **Por que design é linguagem?** Juiz de Fora: Funalfa; UFJF, 2016.
- BRATTON, Benjamin H. **The Stack: On Software and Sovereignty**, MIT Press, 2016.
- BRAUNGART, Michael; MCDONOUGH, William. **Cradle to cradle: criar e reciclar ilimitadamente**. São Paulo: G. Gili, 2014.
- BRIDGER, Darren. **Neuro Design: Neuromarketing Insights to Boost Engagement and Profitability**. Kogan Page. 2017.
- BROWN, Henry T. **507 movimentos mecânicos, mecanismos e dispositivos**. Blucher, 2019.
- BROWN, T. **Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Campus; Elsevier, 2010.
- BROWN, Tim. **Change by design**. NY, HarperCollinsPublishers, 2009.
- BRUNO, Latour. **Diante de Gaia. Oito conferências sobre a natureza no Antropoceno**. São Paulo/Rio de Janeiro: Ubu Editora, 2020.
- BURDEK, B. E. **Design: história, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006;
- BURNETT, B.; EVANS, D. **O Design da sua vida: como criar uma vida boa e feliz**. Rio de Janeiro: Rocco, 2017.
- CAMARGO, Liriane Soares de Araújo de. **Arquitetura da informação - Uma abordagem prática**. Editora: Grupo Gen. 2011.

- CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da Modernidade**. São Paulo: Edusp, 2003.
- CARÁ, Milene. **Do desenho industrial ao design no Brasil: uma bibliografia crítica para a disciplina**. Blucher, 2010.
- CARDOSO, R. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Blücher, 2008.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.
- CARDOSO, R. **O design brasileiro antes do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.
- CARERI, F. **Walkscapes: o caminhar como prática estética**. São Paulo: Gustavo Gili Brasil, 2013;
- CARVALHO, S. **Caderno de ética no design**. São Paulo: ADG Brasil, 2010.
- CASTELLS, Manuel. **Fim de milênio - A Era da Informação - vol. 3**. Paz e Terra, 2020.
- CASTILHO, Sonia S. **Arte de Expor. Curadoria Como Exoposis**. NAU. 2015.
- CASTILLO, Sonia Salcedo del. **Cenário da Arquitetura da Arte: Montagens e Espaços de Exposições**. São Paulo: Martisn Fontes, 2008.
- CAUQUELIN, Anne. **Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- CHASE, R. **Economia compartilhada**. São Paulo: HSM do Brasil, 2015.
- CHRISTENSEN, Clayton M. **The Innovator's Dilemma: When New Technologies Cause Great Firms to Fail**. Harvard Business Review Press 2016;
- CLARKE, Alison. **Design Anthropology: Object Cultures in Transition**. Bloomsbury Academic. 2017.
- CLARKE, Alison. **Victor Papanek. Designer for the Real World**. MIT press, 2021.
- CLASIE. Ian. **Portfólio Digital de Design: um Guia Prático Para Apresentar Seus Trabalhos Online**. Blucher, 2011.
- CNI- Confederação Nacional da Indústria. **Bioeconomia: uma agenda para o Brasil**. – Brasília: CNI, 2013, https://books.google.com/books/download/Bioeconomia_uma_agenda_para_o_Brasil.pdf?id=515RCgAAQBAJ&output=pdf;
- CONSOLO, Cecilia. **MARCAS: design estratégico. Do símbolo à gestão da identidade corporativa**. Editora Blucher, 2015.

- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: A psicologia do alto desempenho e da felicidade**. Objetiva, 2020.
- CUFFARO, Daniel F.; PAIGE, Douglas. BLACKMAN, Carla J.; LAITURE, David; COVERT, Darrell E.; SEARS, Lawrence M.; CUFFARO, AMY, Nehez. **Process, Materials, and Measurements**. United States of America. Peter King & Company, 2006.
- CURY, Marília Xavier. **Exposição: Concepção, Montagem e Avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.
- D'AGOSTINI, Douglas. **Design de sinalização**. Editora Blucher, 2017.
- DAWKINS, R. **O Relojoeiro Cego**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001;
- DEBORD, Guy. **Sociedade do espetáculo**. Editora Contraponto, 2007.
- DERDYK, Edith (Org.). **Disegno, desenho, desígnio**. São Paulo: SENAC, 2007.
- DOCZI, G. **O poder dos limites: harmonias e proporções na natureza, arte e arquitetura**. São Paulo: Mercuryo, 1990.
- DONALD A. Norman. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006; HOBBSAWM, E. J. **A era das revoluções: 1789 - 1848**. 25. ed., rev. São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- DORMER, P. **Os significados do design moderno: a caminho do século XXI**. Porto: Centro Português de Design, 1995.
- DRESCH, Aline, et al. **Design Science Research**. Grupo A, 2020.
- DUARTE, Fábio, **Do átomo ao Bit. Cultura em transformação**. Anna Blume;
- DUARTE, Fabio; ALVAREZ, Ricardo **Urban Play: Make-Believe, Technology, and Space**. MIT PRESS. 2021.
- DUARTE, Nancy. **Apresentações convincentes**. Editora Sextante. 2018;
- DUARTE, Nancy. **DataStory: Explain Data and Inspire Action Through Story**. Portfolio. 2019.
- DUARTE, Nancy. **Slide: ology: The Art and Science of Creating Great Presentations**. Portfolio. 2008.
- DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming**. The MIT Press 2013.
- ESPOSITO, Elisa. **Fungos: uma Introdução à Biologia, Bioquímica e Biotecnologia**. Educ's, 2010.

- ESTEVEES, Ricardo, FARIAS, Priscila. **O Design Brasileiro de Tipos Digitais: a Configuração de um Campo Profissional**. São Paulo: Blucher, 2010.
- EVANS, Eric. **Domain-Driven Design: Atacando as complexidades no coração do software**. Alta Books. 2016.
- EZZI, Gelson; DOLCE, Oswaldo; MACHADO, Antonio. **Geometria plana: conceitos básicos**. São Paulo: Atual, 2008.
- FACCA, C. A. **O design como pesquisador: uma abordagem metodológica da pesquisa aplicada ao design de produtos**. São Paulo: Blücher Acadêmico, 2011.
- FARR, Douglas. **Urbanismo Sustentável: Desenho Urbano com a Natureza**. Porto Alegre: Bookman, 2013;
- FARREL, Joyce. **Lógica e Design de programação: Introdução**. Cengage Learning, 2009;
- FASCIONI, Ligia. **O Design do Designer**. Ciência Moderna. 2007.
- FEATHERSTONE, M. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.
- FERNANDES, Fabiane Rodrigues. **Design de Informação: Base para a disciplina no curso de Design**. Editora Grin Verlag, 2014.
- FERRARA, Lucrecia D'Alessio. **Comunicação espaço cultura**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FERRARA, Lucrecia D'Alessio. **Comunicação, mediações, interações**. Paulus Editora. 2018;
- FERROLI, Paulo Cesar Machado. **Fabricação para designers: uma abordagem de integração projeto/manufatura**. Itajaí: Univali, 2006.
- FLUSSER, V. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Rio de Janeiro: Cosac & Naify, 2007.
- FLUSSER, Vilem. **Filosofia Da Caixa Preta Ensaio Para Uma Futura Filosofia Da Fotografia**. Relume Dumará, 2019.
- FLUSSER, Villem. **O mundo codificado - Por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac&Naif, 2007.
- FONSECA, Ana Angélica Sampaio e; CARVALHO, ANtonio Pedro ALves de; PEDROSO, Gilberto de Menezes (Org) **Geometria descritiva: noções básicas**. 5.ed Salvador: Quarteto, 2006.

- FONSECA, Joaquim D. **Tipografia & Design gráfico**. Grupo A, 2011.
- FORTY, A. **Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- FRAGA, Simone C. Levorato. **Reciclagem de materiais plásticos: aspectos técnicos, econômicos, ambientais e sociais**. São José dos Campos: Editora Erica, 2014.
- FRANK, Malcolm, et al. **O Que Fazer Quando Máquinas Fazem Tudo**. Editora Alta Books, 2018.
- FRECH, Thomas Ewing; VIERCK, Charles J. **Desenho técnico e tecnologia gráfica**. 8ed. Porto Alegre: Globo, 2005.
- FREITAS, Ana Luiza C. **Design e Artesanato - Uma Experiência de Inserção da Metodologia de Projeto de Produto**. Editora Blucher, 2017.
- FRUTIGER, Adrian. **Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado**. São Paulo, Martins Fontes, 2007.
- FRY, B.; REAS, C. **Processing a programming handbook for visual designers and artists**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- FUAD-LUKE, Alastair. **Design Activism**. Routledge, 2013.
- GALVÃO, Joni; ADAS, Eduardo. **Superapresentações: Como vender ideias e conquistar audiências**. Panda Books. 2011.
- GANDELMAN, H. **De Gutemberg à internet: direitos autorais das origens à era digital**. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- GEHL, Jan. **A vida na cidade: como estudar**, São Paulo:Perspectiva. 2018.
- GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. Perspectiva, 2013.
- GEORGESCU-ROEGEN, N. **O decrescimento: entropia, ecologia, economia**. São Paulo: Senac, 2012.
- GODDARD, Diana Twede. **Materiais para Embalagens**. São Paulo. Blucher, 2010.
- GOETHE, Johann Wolfgang von. **A Metamorfose das Plantas**. Edipro, 2019.
- GOMES, Elisabeth; BRAGA, Fabiane. **Inteligência competitiva em tempos de big data**. 2017.
- GOUVEA, Teresa Cristina Vannuci. **Design e economia circular**. SENAI-SP, 2020.
- GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: UNESP, 2005.

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames**, São Paulo: Senac, 2019.;

GUIMARAES, Luciano. **A cor como informação. A construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores**. São Paulo: Annablume, 2000.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. São Paulo: Vozes, 2015.

HCD. **Human centered design: kit de Ferramentas**. Fundação Bill & Melinda Gates, 2010. Disponível em: http://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/portuguese_download/ideo_hcd_toolkit_complete_portuguese.pdf.

HIESINGER, Kathryn B. **Designs for Different Futures**. Yale University Press. 2019.

HOCKFIELD, Susan. **The Age of Living Machines: How Biology Will Build the Next Technology Revolution**, W. W. Norton & Company, 2019.

HOFFMANN, G et al.(orgs.) **Aprendizagem Digital** curadoria, metodologias e ferramentas para o novo contexto educacional. Porto Alegre: Pensa, 2021.

HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Princípios Universais do Design**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

HOLLIS, R. **Design gráfico: Uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

HSUAN_AN, Tai. **Design: Conceitos e Métodos**. Editora Blucher, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

IDA, Itiro. **Ergonomia - Projeto e Produção**. Editora Blucher, 2005.

ITO, Joi. **Disrupção e inovação: Como sobreviver ao futuro incerto**. Alta Books. 2017.

JALLAGEAS, Neide, LIMA, Celso. **VKhutemas desenho de uma revolução**. São Paulo: Kinoruss, 2020.

JOHNSON, S. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

JOHNSON, S. **Emergência: a dinâmica de rede em formigas - cérebros - cidades e softwares**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

JUNIOR, N. B. **A era da iconofagia: reflexões sobre imagem, comunicação, mídia e cultura**. São Paulo: [s.n.], 2005.

JUROSZEK, S. P.; CHING, F. D. K. **Representação gráfica para desenho e projeto**. Barcelona: Gustavo Gili, 2001; SPECK, Henderson José,

KANDE, Eric R. **Princípios de Neurociências**. AMGH, 2014.

- KANDINSKY, W. **Ponto e linha sobre plano**. Coleção A. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- KAPTELININ, V.; BONNIE, N. I. **Acting with Technology. Activity Theory and Interaction Design**. Massachusetts: MIT Press, 2006.
- KATZ, Joel. **Designing Information: Human Factors and Common Sense in Information Design**. John Wiley & Sons, 2012.
- KAZAZIAN, Thierry (Org.). **Design e desenvolvimento sustentável: haverá a idade das coisas leves**. São Paulo: SENAC, 2009.
- KIMINAMI, Claudio S.; CASTRO, Walman B. de.; OLIVEIRA, Marcelo F. de. **Introdução aos processos de fabricação de produtos metálicos**. São Paulo: Blucher, 2018.
- KLEIN, Cornelis; DUTROW, Barbara; MIZUSAKI, Ana M. P.; GANDINI, Antonio L. **Manual de Ciência dos Minerais**. São Paulo: Bookman, 2011.
- KLEON, Austin. **Mostre seu trabalho!: 10 maneiras de compartilhar sua criatividade e ser descoberto**. Rocco. 2017.
- KLITKOU, Antie. **From Waste to Value: Valorisation Pathways for Organic Waste Streams in Circular Bioeconomies**. Routledge, 2019.
- KOTLER, P. **Administração de marketing**. São Paulo: Pearson, 2000.
- KRENAK. Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. Cia das Letras, 2020.
- KRENAK. Ailton. **O amanhã não está à venda**. Cia das Letras, 2020.
- KRUCKEN, Lia. **Design e território: valorização de identidades e produtos locais**. São Paulo: Studio Nobel, Sebrae, 2009.
- KUHN, T. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectivas, 2017.
- LACOURT, H. **Noções e fundamentos de geometria descritiva: ponto, reta, planos, métodos descritivos, figuras em planos**. Rio de Janeiro: LTC;
- LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2007.
- LEFTERI, Chris; **Making it: Manufacturing Techniques for Product Design**. London. Laurence King Publishing Ltd, 2007.
- LEFTERI, Chris. **Materiais em design: 112 Materiais para Design de Produtos**. Editora Blucher, 2017.
- LEITE, Carlos, AWAD, Juliana di C. M.. **Cidades Sustentáveis, Cidades Inteligentes: Desenvolvimento Sustentável num Planeta Urbano**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

- LEONHARD, G. **Tecnologia versus humanidade: o confronto futuro entre a máquina e o homem**. São Paulo: Future, 2019.
- LESKO, Jim. **Design Industrial – Guia de Materiais e Fabricação**. São Paulo. Blucher, 2012.
- LEVY, Jaime. **Estratégia de UX: Técnicas de Estratégia de Produto Para Criar Soluções Digitais Inovadoras**, Novatec, 2021.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.
- LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Princípios universais do design**. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- LIDWELL, W.; IDA, Itiro. **Ergonomia - Projeto e Produção**. Editora Blucher, 2005.
- LIMA, Alessandro. **Design de personagens para games next-gen**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2011.
- LIMA, Marco Antonio Magalhães, **Introdução aos Materiais e Processos para Designers**. Rio de Janeiro. Editora Ciência Moderna Ltda, 2006.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Cia letras, 2015.
- LIRA, Valdemir Martins. **Princípios dos Processos de Fabricação Utilizando Metais e Polímeros**. São Paulo. Blucher, 2017.
- LOWDERMILK, Travis. **Design Centrado no Usuário**, Novatec Editora, 2013.
- LUPTON, E. **O design como storytelling**. Editora Gustavo Gili, 2020.
- LUPTON, E.; MILLER, A. **Design, escrita e pesquisa: a escrita no design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- LUPTON, Ellen (Org.). **Tipos na tela: um guia para designers, editores, tipógrafos, blogueiros e estudantes**. São Paulo: G.Gili, 2015.
- LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott (Org.). **ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008;
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.
- LUPTON, Ellen. **Health Design Thinking: Creating Products and Services for Better Health**. MIT Press, 2020.
- LUPTON, Ellen. **The Senses: Design Beyond Vision**. Princeton Architectural Press, 2018.

- MACGONIGAL, Jane. **A realidade em Jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.
- MAGRANI, Eduardo. **A Internet das Coisas**, Editora FGV, 2018.
- MAGRANI, Eduardo. **Entre dados e robôs: Ética e privacidade na era da hiperconectividade**, Arquipélago Editorial, 2019.
- MALDONADO, Tomás. **Cultura, Sociedade e técnica**. São Paulo: Blucher, 2012.
- MALDONADO, Tomás. **Design, Nature, and Revolution: Toward a Critical Ecology**. University of Minnesota Press, 2019
- MANCUSO, Stefano. **A planta do mundo**. São Paulo: Ubu, 2021
- MANCUSO, Stefano. **Revolução das plantas: um novo modelo para o futuro**. São Paulo: Ubu, 2019.
- MANGOLIN, Victor. **A política do artificial. Ensaios e estudos sobre design**. Editora Civilização Brasileira, 2014.
- MANOVICH, L. **The language of new media**. Massachusetts: MIT Press, 2002.
- MANZINI, E. **Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-Papers, 2008. v.1. (Cadernos do Grupo de Altos Estudos).;
- MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo: Edusp, 2002.
- MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. E-Papers. 2008.
- MANZINI, Ezio. **Design. Quando Todos Fazem Design**, Porto Alegre: Unisinos, 2017.
- MARCHESI JUNIOR, Isaías. **Desenho Geométrico**. 16ed. São Paulo" Ática, 2002.
- MARÓSTICA, Neiva. **Inteligência de mercado**. Cengage Learning; 2ª edição. 2021.
- MCCANDLESS, David. **Information is Beautiful**. Collins, 2013.
- MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem: Understanding Media**. Cultrix, 1969.
- MEIRELLES, I. **Design for information: an introduction to the histories, theories, and best practices behind effective information visualizations**. Massachusetts: Rockport Publishers, 2013.
- METZL, Jamie. **Hackeando Darwin**, Faro Editorial, 2020.

MILLÀN, A. L. **Gestión por Competencias y Ocupaciones**. Sevilha: Universidade de Sevilha, Apostila, 1999, p.3.

MIODOWNIK, Mark. **De que são feitas as Coisas – 10 Materiais que constroem o nosso mundo**. São Paulo. Blucher, 2015.

MITCHELL, W. J. **E-topia: a vida urbana, mas não como a conhecemos**. São Paulo: Senac, 2002.

MONTENEGRO, Gildo A. **Geometria descritiva**. São Paulo: Blucher, 2015.

MONTGOMERY, Elliot; WOEBKEN, Chris. **Extrapolation Factory - Operator's Manual: Publication Version 1.0 - Includes 11 Futures Modeling Tools**. Createspace Independent Publishing Platform. 2016.

MOORE, Graham. **Nanotecnologia para embalagens**. Editora Blucher, 2010.

MOORE, M.; KEARSLEY, G. **Educação a distância: uma visão integrada**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

MORAES, D. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

MORAES, Dijon D. **Escritos de design: um percurso narrativo**. Editora Blucher, 2021.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2010.

MOREIRA, A. F. B.; SILVA, T. T. da (Orgs.). **Currículo, cultura e sociedade**. São Paulo: Cortez, 1995.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MORIN.E. **A cabeça bem-feita**. Repensar a reforma e reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

MOZOTA, B. B. de; KLÖPSCH, C.; COSTA, F. C. X. da. **Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

MUMFORD, L. **Técnica e civilização**. Lisboa: Antígona, 2001.

MUNHOZ.A. S. **Andragogia: a educação de jovens e de adultos em ambientes virtuais**. Curitiba:InterSaberes, 2017.

- MURRAY, J. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.;
- MUSSAK, E. **Metacompetência: uma nova visão do trabalho e da realização pessoal**. São Paulo: Gente, 2003.
- MYERSON, Jeremy. **Designing a World for Everyone: 30 Years of Inclusive Design**. Lund Humphries, 2021.
- NIELSEN, J.; LORANGER, H. **Usabilidade na Web: projetando websites com qualidade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- NORMAN, Don. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- NORMAN, Don. **O design do futuro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.
- OLIVEIRA, Joana Cabral, AMOROSO, Marta et. al. **Vozes vegetais: Diversidade, resistência e histórias da floresta**. São Paulo: Ubu Editora, 2021.
- ORÉFICE, Fernando. **Biomateriais: Fundamentos e Aplicações**. GUANABARA KOOGAN - GRUPO GEN, 2012.
- PAPANÉK, Victor J. **Diseñar para el mundo real: ecologia humana y cambio social**. Rosário: H. Blume, 1973.
- PAPANÉK, VICTOR. **Arquitectura e Design: Ecologia e ética**. Edições 70; 2017.
- PAPANÉK, Victor, HANNESSEN, James. **Nomadic Furniture**, Pantheon Books-Random House, 1973.
- PARISER, Eli. **O filtro invisível: O que a internet está escondendo de você**. São Paulo: Zahar. 2012;
- PATER, Ruben. **Políticas do design: Um guia (não tão) global de comunicação visual**. Ubu Editoras, 2020.
- PAZMINO, Ana Veronica. **Como se cria: 40 métodos para design de produtos**. Blucher, 2009.
- PEIXOTO, Virgílio Vieira. **Manual básico de desenho técnico**. Florianópolis: UFSC, 2009.
- PELTIER, Fabrice; SAPORTA, Henri. **Design sustentável: caminhos virtuosos**. São Paulo: SENAC, c2009.
- PENSAVENTO, Sandra Jatahy. **Exposições Universais**. São Paulo: Hucitec, 2004.
- PEREIRA JUNIOR, Antônio; LAMEIRA, Allan Pablo. **Neurodesign: o cérebro e a máquina**. Rio de Janeiro: Rio Book's, 2016.

PEREIRA, Andréa Franco; **Madeiras Brasileiras – Guia de Combinação e Substituição**. São Paulo. Blucher, 2020.

PEREIRA, Potyara Amazoneida P. **Política social: temas & questões**. Cortez, 2008.

PERRI, Eduardo Barbosa; SOUZA, Sérgio Augusto de. **Ensaio Mecânicos de Materiais Metálicos**. São Paulo. Blucher, 2000.

PETERS, O. **Didática do ensino a distância**. São Leopoldo, RS: Editora da Unisinos, 2001.

PEVSNER, Nikolaus. **Os pioneiros do desenho moderno: de William Morris a Walter Gropius**. São Paulo: Martinhs Fontes, 2002.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing: A Gestão do Projeto de Design**. Editora Blucher, 2017.

PIAZZA, Pier Vincenzo. **Homo biologicus: Como a biologia explica a natureza humana**. Bertrand Brasil, 2021.

PIGNATARI, D. **Informação, linguagem, comunicação**. São Paulo: Ateliê, 2008.

POYNOR, R. **Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

PREECE, Jr.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

RAND, Paul. **Conversas com Paul Rand**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

RAWORTH, Kate. **Economia Donut: Uma alternativa ao crescimento a qualquer custo**, Zahar, 2019.

REES, Martin. **Sobre o Futuro**. Editora Alta Books, 2021.

RIGSBY, Lana. in collaboration with EAGLEMAN, David. **A communicator's guide too the neuroscience of touch**. SAPPI NORTH AMERICA, Disponível em: https://cdn-s3.sappi.com/s3fs-public/sappietc/Sappi_Neuroscience_of_Touch.pdf

ROAM, Dan. **Blá blá blá: O que fazer quando palavras não funcionam**. Alta Books, 2013.

ROGERS, Scott. **Level UP: um Guia Para o Design de Grandes Jogos**. Blucher, 2013.

SALAS, L. A. **Conectivismo: Una teoría del aprendizaje en la era digital**. Saarbrücken, Alemanha: VDM Publishing, 2017.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos**. São Paulo: Blücher, 2012. V. 1.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blücher, 2012. v. 2.

- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blücher, 2012. v. 3.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blücher, 2012. v. 4.
- SAMARA, Timothy. **Ensopado de design gráfico: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layouts para designers gráficos**. São Paulo: Blucher, c2010.
- SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. São Paulo: Cosac & Naify, c2007.
- SANTA ROSA, José Guilherme; MATURANA, Humberto. R. **A árvore do conhecimento**. Palus Arena, 2001.
- SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2010.;
- SUDJIC, D. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.
- SANTAELLA, L. **Percepção: fenomenologia, ecologia, semiótica**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- SANTOS, Givanildo A. dos Santos. **Tecnologia dos materiais metálicos: propriedades, estruturas e processos de obtenção**. São Paulo: Erica Editora, 2014.
- SANTOS, Laymert G. dos. **Politizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética**. São Paulo: Editora 34, 2003.
- SANTOS, M. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. Rio de Janeiro: Record, 2000.
- SCHNEIDER, B. **Design uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Blücher, 2010.
- SCHUMANN, Walter. **Guia dos Minerais: características, ocorrência, utilização**. São José dos Campos: DISAL Editora, 2019.
- SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- SCHWAB, K. **A quarta revolução industrial**. São Paulo: Edipro, 2018
- SEGATO, Rita. **Crítica da colonialidade em oito ensaios: e uma antropologia por demanda**, Editora Bazar do Tempo, 2021.
- SENAI. **Processos produtivos de materiais cerâmicos**. São Paulo: Editora SENAI, 2016.
- SENNET, Richard. **O artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2008;
- SENNETT, Richard. **Juntos**. Record, 2012.

- SHANNON, E Thomas. **The Practical Guide to Experience Design: A Guidebook for Passionate, Curious, and Intentional People who Enjoy Designing for Humans**. Artificial Publishing, 2020.
- SHARDA, Ramesh; DELEN, Dursun. **Business Intelligence e Análise de Dados para Gestão do Negócio**. Bookman. 2019.
- SHEIDRAKE, Merlin. **A trama da vida: como os fungos constroem o mundo**. Fósforo Editora, 2021.
- SHIFFMAN, Daniel. **The Nature of Code**. Nature of Code, 2012.
- SILVA, Antonio Carlos da; SETZ, Luiz Fernando Grespan; VARGAS, Reinaldo Azevedo. **O Processamento Cerâmico sem mistério**. São Paulo. Blucher, 2022.
- SOBRAL, Wilma Sirlange. **Design de interfaces: Introdução**. Editora Érica, 2019.
- SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. Cia Das Letras, 2004.
- SOUZA, Draiton G. de. **Ética e Genética II**, EdiPUCRS, 2003.
- STALLYBRASS, Peter. **O casaco de Marx - Roupas, memória, dor..** Grupo Autêntica, 2007.
- STENGERS, I. **No tempo das catástrofes**. São Paulo: Cosac & Naify, 2015.
- SUBRAHMANIAN, Eswaran. **We Are Not Users: Dialogues, Diversity, and Design**, MIT Press. 2020.
- SUDJIC, D. **A linguagem das coisas**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.
- TADEU, Tomaz. **Antropologia do Ciborgue: As vertigens do pós-humano**. Autêntica, 2013.
- TALEB, Nassim Nicholas. **Anti-Frágil. Coisas que se beneficiam com o caos**. São Paulo: Objetiva, 2020.
- TEXEIRA, Fabricio. **Introdução e Boas Práticas em Ux Design**, Casa do Código, 2014.
- THACKARA, J. **Plano B: o design e as alternativas viáveis em um mundo complexo**. São Paulo: Saraiva; Vigília, 2008.
- TICKDORN, Marc, et al. **Isto é Design de Serviço na Prática: Como Aplicar o Design de Serviço no Mundo Real - Manual do Praticante**. Grupo A, 2019.
- TOMAZ, Tales. **Comunicação tecnológica e desmaterialização da economia**. Curitiba: Appris Ed., 2018.

- TRUBIANO, Franca, KOLBER, Susan, LIOR, Marta. **Bio/Matter/Techno/Synthetics: Design Futures for the More Than Human**. Actar, 2022.
- VAN HELVERT, Marianne. **The Responsible Object: A History of Design Ideology for the Future**. Valiz. 2017.
- VASCONCELLOS, Maria José. **Pensamento sistêmico: O novo paradigma da ciência**. Campinas: Papirus. 2018e.
- VÁSQUEZ, Adolfo. **Ética**. Civilização Brasileira, 2018.
- VASSÃO, C. A.; COSTA, C. Z. **Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade**. São Paulo: Blücher, 2010.
- VEIGA, J. E. da. **Desenvolvimento sustentável: o desafio do século XXI**. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.
- VEZZOLI, Carlo. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo: Edusp, 2002.
- VIRILIO, Paul. **A máquina de visão**. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1994/2002.
- VIRILIO, Paul. **O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2014.
- VOLPATO, Neri, **Manufatura Aditiva – Tecnologias e Aplicações da Impressão 3D**. São Paulo. Blucher, 2017.
- WAHL, Daniel Christian. **Design de culturas regenerativas**. 2. ed. Rio de Janeiro: Bambual, 2020.
- WEBB, Amy. **Os nove titãs da IA: como os gigantes da tecnologia e suas máquinas pensantes podem subverter a humanidade**, Alta Books, 2020.
- WISNIK, Guilherme. **Dentro do nevoeiro**. São Paulo/Rio de Janeiro: Ubu Editora, 2018.
- WOHLLEBEN. Peter. **A vida secreta das árvores**. Editora Sextante, 2017.
- WOHLLEBEN. Peter. **A vida secreta dos animais**. Editora Sextante, 2019.
- WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010
- ZANIN, Maria.; MANCINI, Sandro D. **Resíduos Plásticos e Reciclagem: aspectos gerais e tecnologia**. São Carlos: EDUFSCAR, 2015.
- ZANINI, W. **Vanguardas, desmaterialização, tecnologias na arte**. São Paulo, SP: Editora WMF Martins Fontes, 2018.

ZENID, Geraldo José. **Madeira: Uso sustentável na Construção Civil**. São Paulo. Instituto de Pesquisas Tecnológicas: SVMA, 2009.

Referências Bibliográficas Específicas| Legislação

APEX BRASIL. Disponível em: <http://www.apexbrasil.com.br/descubra-o-brasil>. Acesso em: 24 set. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Resolução nº 5, de 8 de março de 2004**. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf. Acesso em: 09 Dez 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **PORTARIA No 14, DE 3 DE JANEIRO DE 2020** Disponível em: https://download.inep.gov.br/educacao_superior/enade/legislacao/2020/portaria_n%2014_03012020_enade2020.pdf Acesso em: 09 Dez 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) **PORTARIA Nº 390, DE 23 DE AGOSTO DE 2021** Dispõe sobre diretrizes de prova e componentes específicos da área de Design, modalidade Bacharelado, no âmbito do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade), edição 2021. Disponível em: <https://anec.org.br/legislacao/portaria-no-390-de-23-de-agosto-de-2021/> Acesso em: 09 Dez 2021.

BRASIL. Ministério de Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior (MDIC); Agência de Promoção de Exportações e Investimentos (APEX - BRASIL). **Diagnóstico do Design Brasileiro**, 2014. Disponível em: https://www.gov.br/produtividade-e-comercio-exterior/pt-br/arquivos/dwnla_1435234546.pdf

FIRJAN. **Mapeamento da Industria Criativa no Brasil**. 2022. Disponível em: <https://www.firjan.com.br/economiacriativa/pages/Default.aspx>

