



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
 Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design
 Av. Joao Naves de Ávila, 2121, Bloco 11 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
 Telefone: 34 3239-4373 - <http://www.faued.ufu.br/> - faued@ufu.br



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	Gestão do Design						
Unidade Ofertante:	FAUED						
Código:	FAUED36002	Período/Série:	6º período		Turma:	D2	
Carga Horária:				Natureza:			
Teórica:	45	Prática:	0	Total:	45	Obrigatória:	(x)
						Optativa:	()
Professor(A):	Juliana Cardoso Braga				Ano/Semestre:	2022/2	
Observações:	Disciplina ofertada durante o período de 27 fevereiro a 29 de junho de 2023.						

2. EMENTA

Estudo dos fundamentos de Gestão do Design. Valor do design e sua relação com a marca, o marketing, a inovação e a estratégia. Gestão do design na prática, aspectos operacionais, funcionais e estratégicos.

3. JUSTIFICATIVA

O mundo contemporâneo apresenta elevado grau de competição, de mudanças e de adaptações constantes. Dentro desse contexto, os projetos e o design vêm assumindo um papel relevante dentro das organizações. Conforme MARGHANI (2011) no livro intitulado Modelo de Processo de Design, a abordagem do nível estratégico nas empresas é reconhecida na literatura como Gestão do Design ou Design Estratégico. Essas abordagens estão ligadas à administração por meio do marketing, *branding*, planejamento, ao gerenciamento de projetos e da produção. Assim, o design estratégico deve estar alinhado com os objetivos, os valores e a estratégia corporativa das empresas, visando a execução e a organização das estratégias, a coordenação e o controle do processo de produção e o resultado dessas ações. O codesign que incorpora contribuições dos usuários ao processo de design e a administração participativa faz com que os projetos devam ser executados por equipes interdisciplinares e integradas para que todas as tarefas sejam executadas com eficácia e eficiência, exigindo a prática do gerenciamento de projetos. A disciplina com caráter interdisciplinar e teórico fornece ao aluno conhecimento sobre a gestão do design nas organizações e sobre as relações ético-sociais que condicionam o desenvolvimento das atividades profissionais no campo do design.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Capacitar o discente para a gestão do design aplicada a projetos, produtos, serviços e processos, alinhando aos objetivos organizacionais da empresa no âmbito operacional, funcional e estratégico.

Objetivos Específicos:

Capacitar o discente para:

- Compreender a conceituação e os objetivos do gerenciamento de projetos;
- Identificar, compreender e aplicar os processos de gerenciamento de projetos e obras;
- Conhecer normas e diretrizes que garantam a qualidade no gerenciamento;
- Conhecer o código de ética profissional;
- Reconhecer e analisar os desafios da profissão e as atribuições de um designer;
- Saber planejar e elaborar projetos, cronogramas, orçamentos, contratos e outros;
- Conhecer as relações entre design, cliente, profissional;
- Identificar e analisar nas atividades e produtos de empresas e organizações e a relação com os conceitos estudados.

5. PROGRAMA

Módulo 01: Fundamentos da Gestão do Design

- A área do design;
- Design e desempenho empresarial;
- Qualidade total.

Módulo 02: O valor do Design

- Design e marketing (design como diferenciação: comportamento do consumidor; marcas);
- Design e inovação (design como coordenação: dimensão conceitual; P&D; tecnologia);
- Design e estratégia (design como transformação: posicionamento; 5 forças de Porter; cooperação e competição).

Módulo 03: Gestão do Design na prática

- Gestão operacional (gestão do projeto, orçamento, *briefing*, equipe, marca, política);
- Gestão funcional (administração do departamento de design, conhecimento, missão, tomada de decisão);
- Gestão estratégica do design (análise SWOT, *benchmarking*, portfólio empresarial, integração de estágios e visão sistêmica);
- A empresa de design; habilidades (criatividade, comunicação);
- Conceitos de Propriedade Intelectual (processos de registro, INPI).

6. METODOLOGIA

A disciplina será dividida em módulos semanais compostos por um conjunto de atividades presenciais (30h/a) e assíncronas (15h/a). A disciplina será ministrada com o apoio da plataforma Microsoft Teams.

6.1 Procedimentos metodológicos:

Aulas teóricas: apresenta a disciplina (objetivos, justificativa, programa e cronograma, metodologia, avaliação, bibliografia); o modo de organização da plataforma Teams; e o conteúdo programático estabelecendo uma relação entre teoria e prática com a apresentação de casos de estudo.

Material complementar: atividades de estudo realizadas pelos alunos para se prepararem para as aulas ou trabalhos. Exemplos: leitura de textos.

Atividades de estudo: Documentários, filmes e vídeos que complementam ou introduzem o conteúdo das webaulas abordando a problemática social, econômica e ambiental envolvendo o design de produtos e serviços.

Trabalhos: verificam o conhecimento adquirido pelo aluno sobre os conceitos, teorias e casos de estudo apresentados em cada módulo e validam o cumprimento de carga horária semanal pelo aluno. Os trabalhos envolverão: questionários (abertos e fechados), análise de conteúdo de vídeos ou documentários, apresentação de resumo das aulas por meio do bloco de anotações, realização e análise de casos de estudo.

Weborientação: reuniões realizadas pelo docente com grupos de alunos com o objetivo de orientar sobre a realização de trabalhos em data e horários previamente definidos.

Fórum de dúvidas: fóruns disponibilizados para cada módulo/aula para apresentar questionamentos ao professor ou tirar dúvidas e trocar informações com outros alunos sobre as aulas, estudos ou trabalho de cada semana. O fórum semanal será fechado para publicações dos alunos às 14h de cada segunda-feira e será respondido sempre na segunda-feira de cada semana, até as 18h.

6.2 Como acessar as atividades, material complementar e fórum de dúvidas no Microsoft Teams

- Criação ou uso de e-mail institucional UFU (id@ufu.br). Instruções para criação id@ufu.br: https://www.wiki.ufu.br/index.php/Procedimentos_para_a_criação_de_E-mail_@ufu.br_institucional_para_discentes
- Os alunos que já possuem e-mail institucional podem se cadastrar no Office utilizando o endereço de e-mail ...@ufu.br. Instruções para cadastro no Microsoft Office Educacional: <https://cutt.ly/edpYiR8>
- Faça o download do Teams no desktop para ter acesso a todos os recursos da plataforma.
- Clique no link de acesso da disciplina (clique no link apenas se estiver matriculado na disciplina): <https://teams.microsoft.com/l/team/19%3ar1AFvKvYLn4aMLR8xLjNOBYjGgimGaSNPRUsJi8NMn41%40thread.tacv2/conversations?groupId=aca7f6ca-7b63-44df-b9c8-a811f42447d4&tenantId=cd5e6d23-cb99-4189-88ab-1a9021a0c451>
- A aprovação do aluno no Teams será feita, presencialmente, na data da Aula 01.

6.3 Cronograma

27/02	Apresentação da disciplina (plano, cronograma, proposta de projeto, bibliografia). Início orientação e organização atividade (gestão do design na prática).
-------	---

06/03	Aula expositiva dialogada: Fundamentos da Gestão do Design, desafios projetuais e profissionais, a empresa de design, desempenho empresarial, Design e marketing (design como diferenciação: comportamento do consumidor; marcas).
13/03	Apresentação e casos de estudo de empresas de design (gráfico, produto e interiores). Preenchimento cadastro projeto de extensão SIEX.
20/03	Gestão do design na prática. Fases projetuais e organização de escritórios de design. Estratégias para captação de projetos. Gestão funcional (administração do departamento de design, conhecimento, missão, tomada de decisão). Gestão operacional (elaboração do <i>briefing</i>).
27/03	Gestão de projetos: Guia PMBOK e Project Model Canvas (PM Canvas); Gestão operacional (termo de abertura e controle de projetos; cronograma). Orientações para realização do evento Conecta Design – gestão do design na prática.
03/04	Gestão operacional: Aula expositiva dialogada sobre composição de preços. Atividade 1: Exercício sobre tabela de honorários (10 pontos)
10/04	Gestão operacional: Aula expositiva dialogada sobre elaboração de orçamento e contrato. Orientações para elaboração de orçamento e contrato. Orientações para realização do evento Conecta Design – gestão do design na prática.
17/04	Orientações para realização do evento Conecta Design – gestão do design na prática.
24/04	Aula expositiva dialogada: ética profissional. Orientações para realização do evento Conecta Design – gestão do design na prática.
08/05	Leitura do código de ética profissional (ABD, ADEGRAF) e realização de debate. Atividade 2: dois grandes grupos serão formados com a finalidade de discutir sobre o conteúdo dos códigos de ética profissional (um grupo deverá elaborar perguntas ao outro) (10 pontos).
15/05	Orientações para realização do evento Conecta Design – gestão do design na prática.
22/05	Conceitos de Propriedade Intelectual (processos de registro, INPI).
29/05	Realização do evento Conecta Design.
05/06	Entrega trabalhos sobre gestão operacional (orçamento- 15 pts; contrato- 15 pts).
12/06	Finalização do evento gestão do design na prática (elaboração certificados e relatório final de extensão). Semana de Bancas de TCC. Fechamento da disciplina e entrega de notas.
19/06	Período destinado a outras atividades acadêmicas. Bancas de TCC.
26/06	Período destinado a outras atividades acadêmicas. Lançamento de notas e faltas.

7. AVALIAÇÃO

Todos os trabalhos e apresentações serão avaliados. Serão estabelecidos conceitos que incluem variáveis como participação, atualização, qualidade, coerência, domínio do conteúdo, criatividade e integralização das tarefas propostas.

Atividades:

- Trabalho 1: Exercício sobre tabela de honorários; (10 pontos)
- Trabalho 2: Participação no debate sobre ética profissional; (10 pontos)
- Trabalho 3: Entrega de trabalhos de gestão operacional - orçamento (15 pontos) e contrato (15 pontos).
- Trabalho 4: Organização e realização do evento gestão do design na prática - projeto de extensão 45h (50 pontos).

Atividade avaliativa de recuperação de aprendizagem: o estudante que não obtiver o rendimento mínimo para aprovação e com frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) no componente curricular, poderá realizar uma atividade de recuperação da aprendizagem, por meio da revisão do trabalho 03.

Os trabalhos deverão ser submetidos por meio da disciplina criada na plataforma Microsoft Teams. Para ser aprovado, o aluno deve alcançar no mínimo 60 pontos considerando a soma das notas e frequência.

7.2 Frequência:

A frequência do aluno será verificada por meio da realização dos trabalhos que validam o cumprimento de **horas/aula** semanal. O aluno deve obter no mínimo 75% de frequência.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

BEST, Kathryn. **Fundamentos da gestão do design**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

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

PRAHALAD, C.K. **Competindo pelo futuro: estratégias inovadoras para obter o controle do seu setor e criar os mercados de amanhã**. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

Complementar

BELTRÃO, André. **Quanto custa meu design? Gestão financeira para freelancers**. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

BRUNNER, Robert; EMERY, Stewart. **Gestão estratégica do Design: Como um ótimo design fará as pessoas amarem sua empresa**. MBooks, 2009.

FINOCCHIO, José Júnior. **Project model Canvas: gerenciamento de projetos sem burocracia**. Rio de Janeiro: Campus, 2013.

STRUNCK, Gilberto. **Viver de Design**. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

TIDD, Joe; BESSANT, John; PAVITT, Keith. **Gestão da inovação**. Porto Alegre: Bookman, 2008.

9. **APROVAÇÃO**

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: ____/____/____

Coordenação do Curso de Graduação: _____