



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
 Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design  
 Av. Joao Naves de Àvila, 2121, Bloco 1I - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902  
 Telefone: 34 3239-4373 - <http://www.faued.ufu.br/> - [faued@ufu.br](mailto:faued@ufu.br)



## PLANO DE ENSINO

### 1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	<b>Projeto II</b>						
Unidade Ofertante:	Faculdade De Arquitetura e Urbanismo & Design						
Código:	FAUED39001	Período/Série:	2		Turma:		
Carga Horária:				Natureza:			
Teórica:	15H	Prática:	45H	Total:	60H	Obrigatória (X)	Optativa: ( )
Professor(A):	Juliano Cecílio Oliveira Gabriel H. Cruz Bonfim Isabella Gomes de Marco					Ano/Semestre:	2021/2
Observações:							

### 2. EMENTA

Metodologia projetual aplicada (ex. Löbach, Munari, Baxter e outros), ferramentas e técnicas de geração, sistematização e avaliação de ideias. Leitura e análise crítica de projetos de mobiliário e/ou objetos: construção de repertório. Ética e sustentabilidade projetual: conhecimento de materiais e seus impactos ambientais (papel, madeira, metal, fibras naturais e tecelagem). Projeto de produto na escala do corpo. Projetos de mobiliário e/ou objetos de baixa e média complexidade, considerando a linguagem plástica, ergonômica, tecnológica e sustentável do produto. Relações entre usuário, espaço e objeto. Técnicas de representação: do desenho à mão livre aos meios de digitais, colagens e vídeos. Desenvolvimento de modelos experimentais tridimensionais físicos. Design, processos criativos e conceitos.

### 3. JUSTIFICATIVA

A disciplina pretende proporcionar ao aluno a compreensão do Projeto de Mobiliário e do Objeto: concepção, geração de ideias, conceito de projeto, percepção do perfil do cliente bem como o detalhamento do Projeto. Dessa forma, o processo pedagógico visa à participação direta com o conteúdo programático da disciplina, na pesquisa preliminar e ao Projeto em si, para que o aluno se sinta apto a desenvolver os produtos solicitados em sua carreira profissional, pertinentes à sua formação.

### 4. OBJETIVO

#### Objetivo Geral:

A disciplina pretende proporcionar ao aluno a compreensão do Projeto de Mobiliário e do Objeto: concepção, geração de ideias, conceito de projeto, percepção do perfil do cliente bem como o detalhamento do Projeto. Dessa forma, o processo pedagógico visa à participação direta com o conteúdo programático da disciplina, na pesquisa preliminar e ao Projeto em si, para que o aluno se sinta apto a desenvolver os produtos solicitados em sua carreira profissional, pertinentes à sua formação.

#### Objetivos Específicos:

- Testar metodologias projetuais, ferramentas e técnicas de geração, sistematização e avaliação de ideias;

- Desenvolver capacidade crítica para análise das soluções conceituais tendo em vista os impactos ambientais, as questões ergonômicas, materiais e tecnologias aplicáveis ao mobiliário;
- Estimular a leitura e avaliação plástica, ergonômica, técnica, funcional e crítica do mobiliário, com base nos aspectos históricos, socioeconômicos e culturais;
- Explorar, de forma inovadora, técnicas e meios de representação para comunicar as soluções projetuais;
- Integrar conhecimentos adquiridos nas disciplinas do período e de períodos anteriores.

## 5. PROGRAMA

1. Leitura crítica de projetos de mobiliário e/ou objetos para a construção de repertório projetual;
2. Metodologias de projeto tradicionais (Löbach, Munari, Baxter, e outros) e contemporâneas (Design Thinking e Double Diamond): técnicas de determinação de necessidades, coleta e análise de dados, identificação de meios materiais e instrumentos de projeto;
3. Aplicação de técnicas de criatividade: brainstorming, analogia, MESCRAI, mapas mentais;
4. Ética e sustentabilidade projetual:
  - conhecimento de materiais (papel, madeira, metal, fibras naturais e tecelagem);
  - relação entre projeto e impactos ambientais;
  - Reflexões sobre ciclo de vida do produto.
5. Desenvolvimento de projetos de mobiliário e/ou objetos na escala do corpo:
  - Definição do perfil do usuário e análise preliminares por meio de técnicas de representação: personas, mapa mental, brainstorming, moodboard (painel semântico), dentre outros;
  - Definição da jornada do usuário para estudo do funcionamento do objeto;
  - Desenvolvimento de estudos e resultados por meio de esboços, desenho técnico, storyboard;
  - Desenvolvimento de maquetes físicas tridimensionais.
  - Entrega de memorial com o compilado do processo de projeto e resultado final da solução.

## 6. METODOLOGIA

As aulas serão divididas entre teóricas e práticas, em 4 módulos de ensino/aprendizagem. As aulas teóricas visam construir um referencial conceitual para o desenvolvimento das atividades práticas.

1. Aulas teóricas. Constituição do referencial teórico para o desenvolvimento da atividade prática. Poderão ocorrer através de seminários, debates, estudos dirigidos, aulas expositivas, exposições dialogadas, desenvolvimento de pesquisas. Os recursos didáticos disponíveis serão as plataformas digitais: encontros virtuais, apresentações em ppt;
2. Aulas práticas. Desenvolvimento de projeto, com orientação dos professores.

**A disciplina também contará com algumas atividades assíncronas para integralização da carga horária. Tais atividades serão combinadas durante o decorrer do semestre.**

### Módulo 1: Introdução - Cadeira Sedia – Enzo Mari

Exercício 1: Maquete da cadeira original em escala 1:5 (individual);

Exercício 02: Releitura da Cadeira Sedia, seguindo as seguintes etapas:

- (i) Pesquisa preliminar sobre intervenções/variações/ usos diversos da cadeira Sedia.
- (ii) Elaboração de ideias para a releitura, com base em ferramentas de visualização;
- (iii) Croquis do releitura
- (iv) maquete da releitura - escala 1:5.

O material conceitual de base será a madeira pinus.

### Módulo 2: Representações

Exercício 3: Pesquisa teórica sobre materiais, ferragens, processos de fabricação de mobiliário, em grupos.

Resultado: Apresentação de trabalho e entrega de material digital: 5 grupos – temas: grupo 1) madeira maciça; grupo 2) derivados de madeira (ex. chapa compensados, lâminas de madeira MDF, MDP, HDF, OSB e outros); grupo 3) ferragens (ex. pregos, parafusos, dobradiças, corrediças, e outros); grupo 4) processos de

fabricação de mobiliário (manual e semi-industrial), e grupo 5) processos de fabricação de mobiliário (digital).

Exercício 4: Desenho de mobiliário - aula preliminar sobre traços, cotas e textos explicativos sobre mobiliário.

Resultado: Desenho técnico da releitura/ intervenção/ modificação da cadeira Sedia (ex. 1) (individual).

Exercício 5: Protótipo cadeira releitura no LAMOP em grupos maiores (em grupos maiores).

### Módulo 3: Objeto

Exercício 6: Selecionar um objeto (podendo este ser oriundo da disciplina de Plástica II) que contenha apenas função estética, e elaborá-lo em uma nova proposta, que adicione função prática e funcional (em duplas).

Etapas:

(i) definição de persona para o objeto (realizar coleta e análise de dados (ex. análise de similares, e outros);

(ii) técnicas de criatividade p/ a proposta de transformação ex. mapa mental/conceitual, diagrama de afinidades)

(iii) croquis e maquetes de estudo em papelão ou papel rígido ou poliestireno expandido (EPS) - escala 1:5;

(iv) mock-up do objeto (individual)

### Módulo 4: Mobília

Exercício 7: Proposta de mobiliário para alguma demanda dentro da UFU (sta mônica) seguindo as etapas:

(i) definição de demanda

(ii) definição da metodologia de projeto (DD ou DT)

(iii) definir os objetos específicos para realizar a coleta de dados; dados a serem analisados; rotina do usuário;

(iv) definir as ferramentas/métodos de investigação, coleta, análise e projeto a serem utilizadas e inseri-las no cronograma. Ex.: roteiro do questionário para a entrevista (para auxiliar na definição da persona/ identificação de demanda);

(v) elaboração de cronograma do grupo com base nas ferramentas e metodologia.

Exercício 8: Execução do mobiliário com base no cronograma de cada grupo. O projeto deve conter:

(i) croquis e definição do design do mobiliário (Considerar o sistema de fabricação, montagem e desmontagem, segurança, facilidade de transporte, uso adequado do material garantindo o melhor aproveitamento do material selecionado. )

(ii) desenho técnico do mobiliário

(iii) mock-up do mobiliário

### CRONOGRAMA DAS ATIVIDADES

Sem.	Mês/Dia	Aula	Conteúdo
	<b>Maio/ 2022</b>		
qua	04/05	1	Módulo 1: Apresentação da disciplina. Introdução e Cadeira Sedia. • Cadeira Sedia – Enzo Mari. Vídeo e discussão ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zdzyiwlFaag&amp;list=PLDqi5yYP9gxCAOKQUt5SUegWQoGyAFDqA">https://www.youtube.com/watch?v=zdzyiwlFaag&amp;list=PLDqi5yYP9gxCAOKQUt5SUegWQoGyAFDqA</a> ) Leitura (para a semana seguinte): livro de Enzo Mari – Autoprogettazione (dia 19/07). Lançamento do Exercício 01: Maquete da cadeira Sedia – original – escala 1:5
sex	06/05	2	Exercício 01: Construção da Maquete da cadeira Sedia – original – escala 1:5 com orientações síncronas.

qua	11/05	3	Discussão do texto de Enzo Mari Análise da cadeira Sedia para subsidiar (re)desenho. Lançamento do Exercício 02: Releitura da Cadeira Sedia, seguindo as seguintes etapas: (i) Pesquisa preliminar sobre intervenções/variações/ usos diversos da cadeira Sedia. (ii) Elaboração de ideias para a releitura, com base em ferramentas de visualização; (iii) Croquis do releitura (iv) maquete da releitura - escala 1:5.
sex	13/05	4	Exercício 02: Execução das etapas (i) e (ii) com orientações síncronas para os alunos: (i) Pesquisa preliminar sobre intervenções/variações/ usos diversos da cadeira Sedia. (ii) Elaboração de ideias para a releitura, com base em ferramentas de visualização;
qua	18/05	5	Exercício 02: Execução da etapa (iii) e (iv) com orientações síncronas para os alunos: (iii) Croquis do releitura (iv) maquete da releitura - escala 1:5.
sex	20/05	6	Exercício 02: Continuação da etapa (iv) com orientações síncronas para os alunos: (iv) maquete da releitura - escala 1:5. Definir dimensões de todas as peças necessárias para a execução da cadeira, conforme tabela proposta por Enzo Mari.
qua	25/05	8	Módulo 2: Representações Aula teórica: Desenho de mobiliário. Lançamento do Exercício 03: Seminário (resultado de pesquisa teórica) sobre materiais, ferragens, processos de fabricação de mobiliário (estudantes).
sex	27/05	9	Exercício 03: Apresentação dos grupos (10”).
	<b>Junho/ 2022</b>		
qua	01/06	11	Exercício 04: Desenho técnico da cadeira releitura. Execução com orientações síncronas.
sex	03/06	12	Exercício 05: Protótipo cadeira releitura no LAMOP em grupos maiores (em grupos maiores).
qua	08/06	13	Exercício 05: Protótipo cadeira releitura no LAMOP em grupos maiores (em grupos maiores).
sex	10/06	14	Exercício 05: Protótipo cadeira releitura no LAMOP em grupos maiores (em grupos maiores).

qua	15/06	15	Apresentação da intervenção/variação da cadeira, com compilado das etapas do processo do exercício 2, exercício 4 e 5: (i) Pesquisa preliminar sobre intervenções/variações/usos diversos da cadeira Sedia; (ii) Elaboração de ideias para a releitura, com base em ferramentas de visualização; (iii) Croquis do releitura; (iv) maquete da releitura; (v) desenho técnico releitura (do exercício 4); (vi) protótipo releitura (do exercício 5) - incluir fotos do processo.
sex	17/06	-	Recesso
qua	22/06	16	Módulo 3: objeto Aula expositiva sobre 3 funções dos artefatos: identificando função estética, simbólica e prática. Revisão dos Métodos e ferramentas de pesquisa em Design. Manipulação da forma; exploração do volume; composição, etc. Lançamento do exercício 6: Selecionar objeto estético a ser transformado em funcional e iniciar processo de projeto: (i) definição de persona para o objeto; (ii) técnicas de criatividade para a proposta de transformação; (iii) croquis e maquetes de estudo (iv) mock-up do objeto (individual)
sex	24/06	17	Exercício 06: Execução das etapas (i), (ii) e (iii) com orientações síncronas para os alunos. (i) definir persona; (ii) técnicas de criatividade para a proposta de transformação; (iii) croquis e maquetes de estudo.
qua	29/06	18	Apresentação da Pesquisa preliminar do Exercício 6: Apresentação do objeto a ser transformado e processo de projeto: (i) definição da persona; (ii) técnicas de criatividade para a proposta de transformação; (iii) croquis e maquetes de estudo. Discussão para subsidiar o desenvolvimento das soluções; Seleção da forma bidimensional; manipulação da forma; exploração do volume; composição, etc.
	Julho/ 2022		
qua	01/07	19	Exercício 6: Reorganização das etapas (i), (ii) e (iii) de acordo com as orientações da aula anterior: (i) definir persona; (ii) técnicas de criatividade para a proposta de transformação; (iii) croquis e maquetes de estudo.
sex	06/07	20	Exercício 6: Execução da etapa (iv) com orientações síncronas para os alunos. (iv) mock-up do objeto (individual)
qua	08/07	21	Exercício 6: Execução da etapa (iv) com orientações síncronas para os alunos.

			(iv) mock-up do objeto (individual)
sex	13/07	22	Exercício 6: Entrega e apresentação da Memória de projeto, contendo todas as etapas (10'') (i) definição de persona para o objeto; (ii) técnicas de criatividade para a proposta de transformação; (iii) croquis e maquetes de estudo (iv) mock-up do objeto (individual) - evidenciar processo com fotos
qua	15/07	23	Módulo 4: Mobília Aula expositiva sobre conceitos de design de mobiliário. Aula expositiva sobre planejamento de projeto, criação de cronograma e metodologias como Design Thinking e Double Diamond.  Apresentar o Exercício 7: proposta de mobiliário para alguma demanda dentro do campus santa mônica seguindo as etapas: (i) definição de demanda (ii) definição da metodologia de projeto (DD ou DT) (iii) definir os objetos específicos para realizar a coleta de dados; dados a serem analisados; rotina do usuário; (iv) definir as ferramentas/métodos de investigação, coleta, análise e projeto a serem utilizadas e inseri-las no cronograma. Ex.: roteiro do questionário para a entrevista (para auxiliar na definição da persona/ identificação de demanda); (v) elaboração de cronograma do grupo com base nas ferramentas e metodologia.
sex	20/07	24	Exercício 7: Execução das etapas (i), (ii) e (iii) com orientação síncrona aos alunos: (i) definição de demanda (ii) definição da metodologia de projeto (DD ou DT) (iii) definir os objetos específicos para realizar a coleta de dados; dados a serem analisados; rotina do usuário;
qua	22/07	25	Exercício 7: Execução das etapas (iv) e (v) com orientação síncrona aos alunos: (iv) definir as ferramentas/métodos de investigação, coleta, análise e projeto a serem utilizadas e inseri-las no cronograma. Ex.: roteiro do questionário para a entrevista (para auxiliar na definição da persona/ identificação de demanda); (v) elaboração de cronograma do grupo com base nas ferramentas e metodologia.
sex	27/07	26	Exercício 8: Execução do mobiliário com base no cronograma de cada grupo. O projeto deve conter: (i) croquis e definição do design do mobiliário (ii) desenho técnico do mobiliário (iii) mock-up do mobiliário
	Agosto/ 2022		
qua	03/08	27	Exercício 8: Execução do mobiliário com base no cronograma de cada grupo. Orientação síncrona aos alunos

			O projeto deve conter: (i) croquis e definição do design do mobiliário (ii) desenho técnico do mobiliário (iii) mock-up do mobiliário
sex	05/08	28	Exercício 8: Execução do mobiliário com base no cronograma de cada grupo. Orientação síncrona aos alunos O projeto deve conter: (i) croquis e definição do design do mobiliário (ii) desenho técnico do mobiliário (iii) mock-up do mobiliário
qua	10/08	29	Exercício 8: Execução do mobiliário com base no cronograma de cada grupo. Orientação síncrona aos alunos. O projeto deve conter: (i) croquis e definição do design do mobiliário (ii) desenho técnico do mobiliário (iii) mock-up do mobiliário
sex	12/08	30	Exercício 6: Apresentação digital e entrega do memorial de projeto.
qua	17/08	31	BANCAS TCC
sex	19/08	32	BANCAS TCC

## 7. AVALIAÇÃO

A avaliação na disciplina de Projeto II ocorrerá de forma contínua durante todas as atividades solicitadas. Todas as entregas por etapas serão avaliadas assim como as pesquisas e leituras programadas:

- Teóricas: contribuição do aluno à construção e reflexão teórico-crítica na área de projeto - elaboração de textos (em grupo), sínteses e apresentações orais.

- Práticas: Os projetos serão desenvolvidos em grupo (avaliar número de alunos da disciplina) recebendo orientação docente. Os alunos serão avaliados quanto ao produto final dos exercício e quanto ao processo de desenvolvimento destes (participação em atividades práticas/síncronas virtuais, pontualidade, frequência)

Módulo 1:

- Exercício 1: Maquete Cadeira Sedia - 05pt
- Exercício 2: Desenho de releitura da Cadeira Sedia + Maquete - 10pt

Módulo 2:

- Exercício 3: Seminário sobre materiais, ferragens, processos de fabricação de mobiliário - 05pt
- Exercício 4: Desenho técnico releitura - 05pt
- Exercício 5: Protótipo da releitura - 20pt

**Módulo 3:**

- Exercício 6: Planejamento de projeto: de objeto estético ao funcional + mock-up - 25pt

**Módulo 4:**

- Exercício 7: Planejamento de projeto mobiliário para alguma demanda dentro da UFU (Sta Mônica) - 10pt
- Exercício 8: Desenho e mock-up do mobiliário para a UFU Santa Mônica - 20pt

OBS.: Proposta preliminar de plano que poderá sofrer alterações dependendo do número de alunos inscritos na disciplina e/ou acessibilidade do grupo para o cumprimento das etapas propostas.

Para os alunos que não obtiverem o rendimento mínimo para aprovação (60 pontos e 75% de frequência), será oferecida uma Atividade de Recuperação de Aprendizagem (ARA). Essa atividade será constituída de questões e tarefas que abordarão todo o conteúdo da disciplina. Para conseguir recuperar sua média final, o aluno precisa tirar, no mínimo, 60 (sessenta) pontos na ARA, caso contrário, será reprovado. Para os discentes que necessitarem realizar a ARA, a média final será de no máximo 60 pontos, mesmo que a nota obtida na ARA seja superior. A ARA será disponibilizada um dia após a apresentação do trabalho final da disciplina e o discente terá 3 (três) dias para a entrega. Caso a entrega não seja feita em 3 (dias), a ARA não terá validade.

## 8. BIBLIOGRAFIA

### Básica

BAXTER, Mike. Projeto de produto. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

LÖBACH, B. Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. Trad. Freddy Van camp São Paulo: Ed. Blucher, 2001.

TSATSAKIS, Ana Carolina. Proposta de livro-card como facilitador do aprendizado de ferramentas de Design. 2019. 177 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020. Disponível em <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/28244>.

### Complementar

BAXTER, Mike. Projeto de produto. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.

LÖBACH, B. Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. Trad. Freddy Van camp São Paulo: Ed. Blucher, 2001.

TSATSAKIS, Ana Carolina. Proposta de livro-card como facilitador do aprendizado de ferramentas de Design. 2019. 177 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020. Disponível em <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/28244>.

### **Websites:**

<http://www.maketools.com/>

<http://www.livrodesignthinking.com.br>

<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-15-years>

## 9. APROVAÇÃO

Aprovado em reunião do Colegiado realizada em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Coordenação do Curso de Graduação: \_\_\_\_\_

---

Documento assinado eletronicamente por **Isabella Gomes de Marco, Professor(a) Substituto(a) do Magistério Superior**, em 13/04/2022, às 16:37, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento





no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://www.sei.ufu.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3523179** e o código CRC **B0A2A27E**.