



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA



FICHA DE COMPONENTE CURRICULAR

CÓDIGO: -	COMPONENTE CURRICULAR: Métodos e Ferramentas de Design	
UNIDADE ACADÊMICA OFERTANTE: Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design		SIGLA: FAUED
CH TOTAL TEÓRICA: 15 horas	CH TOTAL PRÁTICA: 30 horas	CH TOTAL: 45 horas

1. **OBJETIVOS**

Capacitar o discente para aplicar os métodos e ferramentas de design no desenvolvimento de projetos de produtos e serviços. Conhecer e aplicar técnicas de criatividade em projetos. Estimular a visão sistêmica dos problemas, a representação gráfica das soluções, a interação em grupo e a comunicação. Desenvolver a visão crítica para análise dos processos de projeto e a visualização das etapas.

2. **EMENTA**

Estudo dos métodos e ferramentas de design que orientam os projetos de produto e de serviços, físicos e/ou virtuais. Técnicas de criatividade. Ferramentas de representação. Análise crítica dos métodos e ferramentas de design com vistas à identificação de modelos adequados aos diferentes contextos projetuais.

3. **PROGRAMA**

1. Metodologias de projeto em design:

- Bruno Munari, Mike Baxter, Bernd Lobäch, Bernhard Burdek, Gui Bonsiepe;
- Design Thinking (IDEO, d.School) e Double Diamond (Design Council/UK)

2. Técnicas de criatividade:

- Brainstorming, Mapa mental, Sinética, Biônica, Analogia, Metáfora, MESCRAI, 635, entre outros;

3. Métodos/Ferramentas de coletas e análise de dados:

- Observação, Observação Participante, Entrevistas, Estudos de Caso;
- Análise paramétrica, Análise de Similares, Análise Estratégica (swot analysis)

4. Métodos/Ferramentas de visualização das soluções/processos projetuais:

- Painel Semântico (*moodboard*, *imageboard*), Personas, Jornada do Usuário (*customer journey map*, *user journey map*), *Service Blueprint*, História em Quadrinhos (*storyboard*, *storytelling*), entre outros.

- System Map, Role Play, Actors Map, Service Prototype, Experience Prototype, entre outros.

4. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

LOBÄCH, Bernd. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

STICKDORN, Marc. SCHNEIDER, Jakob (org.). **Isto é design thinking de serviços**: fundamentos, ferramentas, casos. Porto Alegre: Bookman, 2014.

5. BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. (trad. Itiro lida). São Paulo: Blucher, 1998.

KALBACH, J. **Mapeamento de experiências**: guia para criar valor por meio de jornadas, blueprints e diagramas. 1. ed. Ed. Alta Books, 2017.

LUPTON, Ellen (org.). **Intuição, ação, criação graphic design thinking**. São Paulo: G. Gilli, 2013.

MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. **Universal methods of design**. Beverly: Rockport Publishers, 2012.

SANTA ROSA, José Guilherme; MORAES, Anamaria de. **Design participativo**: técnicas para a inclusão de usuários no processo ergodesign e interfaces. Rio de Janeiro: Rio Books, 2012.

6. APROVAÇÃO

Cristiane Pereira de Alcântara
Coordenadora do Curso de Graduação em
Design

Juliano Carlos Cecílio Batista Oliveira
Diretor da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e
Design



Documento assinado eletronicamente por **Juliano Carlos Cecilio Batista Oliveira, Diretor(a)**, em 18/05/2022, às 10:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Cristiane Pereira de Alcântara, Coordenador(a)**, em 18/05/2022, às 14:33, 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, informando o código verificador **3608230** e o código CRC **746FE184**.