



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	ACE Codesign						
Unidade Ofertante:	FAUED						
Código:	FAUED31400	Período/Série:	2024-2	Turma:	D		
Carga Horária:				Natureza:			
Teórica:	0	Prática:	90	Total:	90	Obrigatória():	Optativa()
Professor(A):	Lucas Farinelli Pantaleão				Ano/Semestre:	2024-2	
Observações:							

2. EMENTA

Ações de Co-design que articulem o ensino, a pesquisa e a extensão. Vivências colaborativas entre a Universidade e a Sociedade.

3. JUSTIFICATIVA

Codesign ou Design Colaborativo refere-se à criatividade mútua entre designers e pessoas não treinadas em design trabalhando juntas no processo de desenvolvimento de um determinado projeto. Design centrado no ser humano compreende o ato de priorizar o atendimento de necessidades reais de um determinado usuário (ser humano), a partir da compreensão de uso e de contextos específicos em todas as etapas de criação de um determinado projeto. Neste contexto, a Atividade Curricular de Extensão justifica-se pelo desenvolvimento de projetos e de assessorias técnicas e est/éticas voluntárias no âmbito da atuação prática do co-design aplicado. Além de impactar na formação ético-cidadã, acadêmica, profissional e pessoal do estudante UFU, ações de prestação de serviço voluntário contribuem para a interação dialógica e a troca de saberes entre a universidade e a sociedade.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Propiciar ao aluno a vivência em atividades de extensão relacionadas ao Co-design. Promover vivências de formação acadêmica, pessoal e profissional do aluno junto à comunidade.

Objetivos Específicos:

- Oferecer 15 (quinze) ações extensionistas de prestação de serviços voluntários em design à comunidade externa à UFU;
- Desenvolver 2 (dois) produtos de design em prol da sociedade;
- Compilar, redigir e registrar relatório das ações desenvolvidas pelo projeto.

5. PROGRAMA

1. Planejamento Estratégico:

- Co-gestão Estratégica;
- Co-gestão Tática;
- Co-gestão Operacional.

2. Proposta de Valor:

- Co-pesquisa Exploratória;

Co-pesquisa de Necessidades;
Co-pesquisa de Oportunidades.

3. Projeto Conceitual:

Co-criação de Referências;
Co-criação de Alternativas;
Co-criação de Ideias.

4. Sistema Produto-Serviço:

Co-produção de Projeto;
Co-produção de Artefatos, Protótipos, Produtos e/ou Serviços;
Co-produção do Lançamento (Evento/Divulgação).

Cronograma:

Dia/mês	Programa
12/12	Apresentação da ACE-Codesign;
19/12	Documentação; Registro e relatórios;
06/02	Prática: processo, atendimento, desenvolvimento, vivências;
13/02	Prática: processo, atendimento, desenvolvimento, vivências;
20/02	Prática: processo, atendimento, desenvolvimento, vivências;
27/02	Roda de Conversa: AE01;
06/03	Prática: processo, atendimento, desenvolvimento, vivências;
13/03	Prática: processo, atendimento, desenvolvimento, vivências;
20/03	Prática: processo, atendimento, desenvolvimento, vivências;
27/03	Roda de conversa AE02; Recuperação;
01/05	Dia do Trabalho;
08/05	Reposição de aula; Bancas;
15/05	Término do prazo para lançamento de notas e faltas referentes a 2024/2;
22/05	Período destinado a outras atividades acadêmicas.

6. METODOLOGIA

A atividade será desenvolvida pelos discentes individualmente ou em duplas. Com base em métodos e ferramentas de design centrado no ser humano os discentes UFU deverão colaborar com a sociedade. Para isso devem prospectar na comunidade externa à UFU um ou mais possíveis beneficiários que queiram participar de uma ação co-criativa. A ação pode ser a prestação de um serviço (de design) ou o desenvolvimento de um produto/artefato. Ao final da ação os discentes devem fotografar e/ou filmar o processo, redigir um breve memorial descritivo e encaminhar para o professor-pesquisador compilar os resultados das ações e relata-los a partir da perspectiva das Ciências Sociais Aplicadas, de modo a fechar o ciclo indissociável entre ensino-pesquisa-extensão. Face a impossibilidade de previsão das ações que serão propostas pelos discentes uma transcrição mais detalhada das atividades constará apenas no relatório final. Os discentes podem, por exemplo, prestar o serviço de criação de uma comunicação visual ou de uma solução de logística ou ainda o desenvolvimento de um produto para um determinado participante da comunidade externa (trabalhador informal, cliente fictício, pequena empresa, etc.), que aceite atuar como protagonista durante o desenvolvimento colaborativo e co-criativo do produto/serviço.

7. AVALIAÇÃO

Todas as atividades serão desenvolvidas individualmente ou em duplas:

AE01 (40pts): ação extensionistas de prestação de serviço voluntário em design e/ou desenvolvimento de produto de design em prol da sociedade;

RODA DE CONVERSA 01 (10Ppts): os estudantes deverão contar como foi a experiência da AE01.

AE02 (40pts): ação extensionistas de prestação de serviço voluntário em design e/ou desenvolvimento de produto de design em prol da sociedade;

RODA DE CONVERSA 01 (10Ppts): os estudantes deverão contar como foi a experiência da AE02.

Avaliação de recuperação: Estudantes que não obtiverem o rendimento mínimo para aprovação (60 pontos e 75% de frequência) poderão refazer, em tempo, a(s) atividade(s) em que não obtiveram nota ou que obtiveram nota insuficiente.

A avaliação levará em conta a atuação do discente na proposição da atividade extensionista que deverá registrar as ações com fotos (JPG) e/ou vídeos acompanhado de relatório descritivo (*doc.), incluindo ao menos 01 (uma) *Selfie* ao final da ação para comprovação factual. A avaliação terá caráter quantitativo-qualitativo e seguirá os seguintes critérios: Aspectos simbólicos (significado pessoal/criatividade); Aspectos técnicos (adequação/propósito), Aspectos est/éticos (conceito/pregnância); Rodas de Conversa (diálogo).

Obs.: A avaliação poderá ser feita utilizando formulário a ser respondido de modo anônimo onde constem questões objetivas e questões de transcrição livre para que o respondente possa expressar suas impressões pessoais a respeito da ação.

8. BIBLIOGRAFIA

Básica

BRAGA, Marcos da Costa. **O papel social do design gráfico:** história, conceitos & atuação profissional. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2011.

BRAUNGART, Michael. **Cradle to cradle:** criar e reciclar ilimitadamente. São Paulo: Ed. Gustavo Gili, 2013.

STRUNCK, Gilberto. **Viver de design.** São Paulo: 2AB, 2007/2010.

Complementar

AMBROSE, Gavin. **Fundamentos de design criativo.** Porto Alegre: Bookman, 2012.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade.** São Paulo: Blucher, 2011.

BROWN, Tim. **Design thinking:** uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Campus, 2010.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: CosacNaify, 2012.

VASSÃO, Caio Adorno. **Metadesign:** ferramentas, estratégias e ética para a complexidade: o metadesign é um meio de se construir a simplicidade a partir da complexidade. São Paulo: Blucher, 2010.

9. APROVAÇÃO

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

Coordenação do Curso de Graduação: _____



Documento assinado eletronicamente por **Lucas Farinelli Pantaleão**, **Coordenador(a)**, em 25/02/2025, às 17:23, 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 **6028726** e o código CRC **72EA2DC5**.