



PLANO DE ENSINO

1. IDENTIFICAÇÃO

Componente Curricular:	Métodos e Ferramentas de Design							
Unidade Ofertante:	Faculdade De Arquitetura e Urbanismo e Design							
Código:	FAUED31102	Período/Série:	1o.	Turma:	A1			
Carga Horária:					Natureza:			
Teórica:	15h	Prática:	30h	Total:	45h	Obrigatória()	Optativa()	
Professor(A):	Viviane dos Guimaraes Alvim Nunes					Ano/Semestre:	2025.01	
Observações:								

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. JUSTIFICATIVA

Estudar as metodologias, os métodos e as ferramentas de representação utilizados pelo design, para compreender os processos projetuais e as informações necessárias ao desenvolvimento das soluções, sejam elas de produto e/ou de serviço, físicas ou virtuais.

4. OBJETIVO

Objetivo Geral:

Capacitar o discente para aplicar os métodos e ferramentas de design no desenvolvimento de projetos de produtos e de serviços.

Objetivos Específicos:

- 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.

5. PROGRAMA

Módulo 1. Metodologias de projeto em design

- Etapas de projeto. Estudo de métodos e autores diversos:
 - Bruno Munari, Mike Baxter, Bernd Lobäch, Bernhard Burdek, Gui Bonsiepe e outros

- Design Thinking (IDEO, d.School) e Double Diamond (Design Council/UK)
- Design Participativo
- Exercícios para a prática dos métodos

Módulo 2. Técnicas de criatividade

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

Módulo 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)

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

6. METODOLOGIA

As atividades programadas para a disciplina incluem:

- Aulas expositivas com o uso de recursos de quadro branco, ppt;
- Dinâmicas para a prática de métodos, criatividade e uso de ferramentas;
- Leitura de textos e Seminário sobre métodos e ferramentas.

MÊS		ATIVIDADES DESENVOLVIDAS
JUNHO	aula	
10/06	1	Semana de Recepção de Calouros
17/06	2	Apresentação da disciplina: conteúdo, abordagem, metodologia e proposta de atividades/ exercícios. Aula expositiva sobre Metodologias tradicionais de projeto de produto. Bruno Munari; Mike Baxter; Bernd Lobäch; Bernhard Burdek; Gui Bonsiepe. Próxima aula: Leitura preliminar de textos para a próxima aula. Design Thinking e Double Diamond. (dividir grupos)
20/06*		<i>Atividade acadêmica orientada - leitura preliminar para discussão em aula do dia 24/06 (atendimento à carga horária da disciplina, conforme Resolução CONGRAD No 158, de 24/02/2025)</i>
24/06	3	Aula dialogada sobre metodologias contemporâneas de Projeto: Design Thinking (IDEO, d.School) e Double Diamond. Discussão.
JULHO		
01/07	4	Dinâmica em sala de aula a partir da leitura dos textos e da aula dialogada anterior. Montagem de painel síntese. (Ex.1)
08/07	5	Aula expositiva. Introdução à abordagem o Design Participativo e do Design Centrado na vida.
15/07	6	Aula expositiva sobre métodos de criatividade. Brainstorming/Brainwritting, Mapa mental, Sinética, Biônica, Analogia, Metáfora, MESCRAI, 635, World Café, 5W1H e outros. Seleção de 3 temas para preparação de Dinâmica 1 (Ex.2), na próxima aula.

17/07*		<i>Atividade acadêmica orientada - preparação de dinâmica a ser aplicada em aula do dia 22/07 (atendimento à carga horária da disciplina, conforme Resolução CONGRAD No 158, de 24/02/2025)</i>
22/07	7	Execução da Dinâmica 1 de aplicação das técnicas de criatividade (com os 3 grupos escolhidos pela classe), conduzidas pelos grupos. Discussão da experiência.
29/07	8	Aula expositiva sobre métodos de coleta e análise de dados. Entrevista, observação, sondas culturais; análise de similares, estudos de caso, análise swot e outros. Seleção de 3 temas para preparação de Dinâmica 2 (Ex. 3) por 3 grupos, na próxima aula.
AGOSTO		
05/08	9	Execução da Dinâmica 2 de aplicação das técnicas de coleta de dados (com os 3 temas escolhidos), conduzidas pelos grupos. Discussão da experiência.
12/08	10	Aula expositiva sobre métodos de visualização de dados. Painel Semântico, Personas, Jornada do Usuário, Service Blueprint, História em Quadrinhos. Seleção de 3 temas para preparação de Dinâmica 3 (Ex. 4) por 3 grupos, na próxima aula.
19/08	-	Reposição de aula de sexta-feira em todos os campi.
26/08	11	Execução da Dinâmica 3 de aplicação das técnicas de visualização de dados (com os 3 temas escolhidos), conduzidas pelos grupos. Discussão da experiência.
SETEMBRO		
02/09	12	Aula sobre ferramentas de visualização e análise: Protótipo, Mapa de Sistemas (System Map)/Mapa de Atores (Actors Map), Role Play, Prototipagem de Serviços (Service Prototype). Seleção de 3 temas para preparação de Dinâmica 4 (Ex. 5) por 3 grupos na próxima aula.
09/09	13	Execução da Dinâmica 4 de aplicação das técnicas de visualização e análise (com os 3 temas escolhidos), conduzidas pelos grupos. Discussão da experiência.
16/09	14	Avaliação individual sobre metodologias e ferramentas de design. Em sala de aula.(Ex. 6)
23/09	15	Previsão de atividade de recuperação.

7. AVALIAÇÃO

A disciplina explora conteúdos teóricos e sua aplicação na prática para o desenvolvimento e visualização de projetos. A avaliação compreende a participação nas atividades previstas: leitura de texto, dinâmicas em sala de aula e entregas das atividades, tanto em grupo quando individualmente.

Ex. 1: Discussões dos textos e Painel-síntese = 16p (em grupo)

Ex. 2: Dinâmica 1 = 15p (métodos de criatividade de design)

- Planejamento - preparação prévia do material (7pt)
- Facilitação - organização, condução da atividade (8pt) com a classe
- Resultado obtido - entrega dos grupos (4pt)*

Ex. 3: Dinâmica 2 = 15p (métodos de coleta de dados)

- Planejamento - preparação prévia do material (7pt)
- Facilitação - organização, condução da atividade (8pt) com a classe

- Resultado obtido – entrega dos grupos (4pt)*

Ex. 4: Dinâmica 3 = 15p (métodos de visualização de dados)

- Planejamento - preparação prévia do material (7pt)
- Facilitação – organização, condução da atividade (8pt) com a classe
- Resultado obtido – entrega dos grupos (4pt)*

Ex. 5: Dinâmica 4 = 15p (métodos de visualização e análise)

- Planejamento - preparação prévia do material (7pt)
- Facilitação – organização, condução da atividade (8pt) com a classe
- Resultado obtido – entrega dos grupos (4pt)*

Ex. 6: Avaliação individual = 25p

OBS. 1: os Exercícios 2 a 5 contarão com um total de 12 dinâmicas de planejamento/facilitação e participação. Cada grupo/aluno será avaliado uma vez quanto ao planejamento/facilitação (15pt) da dinâmica e 11 vezes quanto ao resultado obtido (4pt) pela participação da dinâmica proposta pelos demais grupos. Dessa forma, a soma de pontos das atividades é igual a 59ptos.

OBS. 2: Para ser aprovado, o/a discente deve alcançar o mínimo de 60 pontos na soma das notas e possuir no mínimo 75% de frequência. O/a discente que, tendo obtido 75% de frequência, não atingir 60 pontos, poderá realizar atividade de recuperação.

8. 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.

Complementar

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. (trad. Itiro Iida). 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.

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>.

POZATTI, M.; BERNARDES, M.M.S.; LINDEN, J.C.S.V. Avaliação de soluções geradas a partir de Métodos de Design voltados para a Inovação. **UFRGS: Design & Tecnologia**. 12, 2016. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/382/179>

Websites/webgrafia:

<http://www.servicedesigntools.org>

<http://servicedesigntoolkit.org>

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

9. APROVAÇÃO

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

Coordenação do Curso de Graduação: _____



Documento assinado eletronicamente por **Gabriel Henrique Cruz Bonfim, Presidente**, em 17/07/2025, às 09:58, 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 **6441552** e o código CRC **44255843**.