

MISSÃO DA FACULDADE ENERGIA

Formar profissionais competentes e eficientemente preparados para atuar no mercado, aptos a prever, antecipar e intervir positivamente nas mudanças e oportunidades.

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

| | | | |
|--|--|--|------------------------------------|
| CURSO Design | UNIDADE CURRICULAR História e Evolução do Design | | CRÉDITOS 3 |
| CARGA HORÁRIA 60 | MODULO 1 | CURRÍCULO 2018-2 | DATA DE APROVAÇÃO 2018-2 |
| PROFESSOR DA UNIDADE CURRICULAR Marta Cristina Goulart Braga | | CONTATO marta.braga@fean.com.br | |
| PROFESSOR RESPONSÁVEL PELO PIM Claudio Sausen Mallmann | | CONTATO claudio.mallmann@fean.com.br | |

2. SOBRE A UNIDADE CURRICULAR**2.1 EMENTA**

O que é design: definição e conceitos básicos relacionados. Campo de atividade. Relação do design com outras áreas de conhecimento. Design e aspectos humanos, culturais, artísticos, tecnológicos, ambientais e sociais. Origem, história, teoria e estética do design em seus contextos socioculturais, antropológicos, artísticos e filosóficos. Design no Brasil.

Conceito de design. Principais áreas de atuação do designer. Aspectos distintivos do design. Design como área multidisciplinar e interdisciplinar. Design e meio ambiente. Estudo da história e das teorias do Design em seus contextos socioculturais, antropológicos, artísticos e filosóficos. Design no Brasil.

2.2 OBJETIVOS

Capacitar o aluno ao juízo crítico sobre os conceitos, aspectos básicos relacionados ao design e sua história, bem como a compreender o design como área multidisciplinar e interdisciplinar. Propiciar ao aluno visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade. Estimular a criatividade a partir do conhecimento das características estético formais dos movimentos e escolas de design.

2.2.1 Competências

- Interpretar de forma crítica o uso do design no decorrer do curso e quando do desempenho da sua atividade
- Reconhecer o contexto situacional para a tomada de decisões, estimulando a pro-atividade, solidariedade e autonomia.
- Demonstrar colaboração, cooperação, iniciativa e respeito no trabalho em equipes, grupos e redes, atuando com responsabilidade social.
- Demonstrar conceitos, ideias e soluções de maneira clara e expressiva.

2.2.2 Habilidades

- Conectar os conhecimentos históricos, estéticos e/ou culturais com as demais disciplinas e no percurso do projeto de design (produtos, sistemas e/ou serviços);
- Demonstrar sensibilidade e empatia a questões históricas, estéticas e culturais;
- Demonstrar ética e crítica, estando atento às demandas individuais, sociais e ambientais;
- Construir diálogo e prática de convivência, compartilhando saberes e conhecimentos;
- Estruturar o trabalho em equipe, de forma flexível e colaborativa;
- Construir e articular argumentos e contra-argumentos consistentes em situações sócio comunicativas;
- Interpretar e produzir textos com clareza e coerência.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Introdução ao design:

1. Definição e conceito básicos relacionados ao design.
2. Design e necessidades humanas.
3. Principais áreas de atuação do designer.
4. Aspectos distintivos do design.
5. Design como área multidisciplinar e interdisciplinar.
6. Design e meio ambiente.
7. Design como cultura material e imaterial.
8. Funções básicas do design.
9. Objetos do design: categorias dos produtos industriais e objetos do design gráfico.

História do design:

10. Origens do Design: pré-industrial
11. Revolução Industrial.
12. Industrialização e implicações éticas e estéticas no design.
13. Movimentos: Artes e Ofícios.
14. O sistema americano: padronização e intercâmbio de componentes.
15. Art Nouveau
16. Deutscher Werkbund.
17. Revolução e Vanguarda (1914 a 1940): Futurismo, Cubismo, Construtivismo, Dada, De Stijl e Bauhaus. Influências no Design Gráfico.
18. Escola de Ulm e funcionalismo.
19. Produção em massa e Fordismo. Cultura do consumo.
20. A década de 30: Streamline americano.
21. Design e reflexões: utilidade, uso, forma, função, estética, significado e valores.
22. A década de 60, o design italiano e crítica ao moderno.
23. Moderno e Pós-moderno: reflexões sobre a mudança de paradigma no design.
24. Final dos anos 60, anos 70, anos 80, anos 90, atualidades e tendências.
25. 2.16.Design no Brasil.

4. METODOLOGIA

Aula expositiva dialogada. Leituras com debates. Pesquisa. Dinâmica. Apresentação de seminário. Redação de texto. Elaboração de diagramas: linha do tempo, mapa mental. Trabalhos prático a partir de releitura. Problemática. Aprendizagem colaborativa. Apresentação de slides. Apresentação de Vídeos. Visitas a exposições de artes.

5. REFERÊNCIAS

5.1 BÁSICAS

DENIS, C. Rafael. Uma introdução à história do design. 2a ed. Rev. e amp. São Paulo: Edgar Blucher, 2004.
HOLLIS, Richard. Design Gráfico. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
VILLAS-BOAS, André. O que é e o que nunca foi design gráfico. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

5.2 COMPLEMENTARES

MORAES, D. de. Limites do design. São Paulo: Studio Nobel, 1999.
FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico. São Paulo: Rosari, 2006.
FLUSSER, Vilém. O mundo codificado. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

5.3 EXTRAS

ANASTASSAKIS, Zoy. O Design brasileiro através do espelho: Lina Bo Bardi, Aloisio Magalhães e a questão da contextualização cultural na historiografia do Design no Brasil. **Anales del IAA**, [s. l.], v. 43, n. 1, p. 81–93, 2015. Disponível em: <http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2362-20242013000100007&lng=en&tlng=en>. Acesso em: 3 fev. 2019.

DAICHENDT, G. James. The Bauhaus artist-teacher: Walter Gropius's philosophy of art education. **Teaching Artist Journal**, [s. l.], v. 8, n. 3, p. 157–164, 2010. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15411796.2010.486748>>. Acesso em: 3 fev. 2019.

LANDIM, PC. **Design, empresa, sociedade** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. 191 p. ISBN 978-85-7983-093-8. Available from SciELO Books. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/vtxgm/pdf/landim-9788579830938-02.pdf>>. Acesso em : 3 fev. 2019.

TRIGGS, T. Graphic **Design History**: Past, Present, and Future. *Design Issues*, [s. l.], v. 27, n. 1, p. 3–6, 2011. Disponível em: <<http://search-ebcohost-com.ez46.periodicos.capes.gov.br/login.aspx?direct=true&db=iih&AN=57201398&lang=pt-br&site=ehost-live&authtype=ip,cookie,uid>>. Acesso em: 3 fev. 2019.