

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 Projeto Experimental		CRÉDITOS 3
CARGA HORÁRIA 60	MÓDULO 1	CURRÍCULO 2018-2	DATA DE APROVAÇÃO 2018-2
PROFESSOR DA UNIDADE CURRICULAR Claudio Sausen Mallmann		CONTATO claudio.mallmann@fean.com.br	
PROFESSOR RESPONSÁVEL PELO PIM Claudio Sausen Mallmann		CONTATO claudio.mallmann@fean.com.br	

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

Reconhecer os principais métodos em Design. Definir os conceitos de criação, inovação e criatividade. Identificar os Bloqueios e Desbloqueadores para a geração de ideias e o processo de criação. Reconhecer e aplicar de forma prática técnicas de geração ideias e técnicas criativas. Os processos criativos e seu uso no Design

2.2 OBJETIVOS

Estimular o comportamento criativo dos alunos através do uso de técnicas voltadas a resolução de problemas.

2.2.1 Competências

- Identificar o perfil criativo individual
- Reconhecer o processo de criação e os bloqueios que podem ocorrer
- Demonstrar a compreensão do processo de resolução de problemas,
- Demonstrar o trabalho em equipe, a gestão de tempo, o registro e a organização frente a uma demanda de cliente.

2.2.2 Habilidades

- Fazer uso de técnicas para resolução de problemas.
- Estruturar junto ao aluno o pensamento analítico e à síntese.
- Experimentar o processo e a forma para criar flow.
- Experimentar o processo de produção de um projeto de baixa complexidade

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceituação de criação, inovação e criatividade.

Criatividade dentro da metodologia de projeto.

Comportamento criativo.

Processo de desenvolvimento da criatividade.

Bloqueios e obstáculos à criatividade.

Técnicas e ferramentas individuais e grupais: brainstorm, mapa mental, escrita livre, cardsorting, desenho a partir de forma, painel de referências, diário de ideias, fotocomposição, elaboração de paleta de cores, etc.

4. METODOLOGIA

A metodologia utilizada será a participativa, onde os aprendizes estarão a todo momento realizando atividades onde serão postos em prática os conhecimentos adquiridos, além disso serão realizadas dinâmicas, jogos e discussões que permitirão o aprofundamento dos conceitos apreendidos. Serão ainda utilizados recursos audiovisuais bem como a disposição da sala para trabalhos em grupo.

5. REFERÊNCIAS

5.1 BÁSICAS

ALENCAR, Eunice Soriano de. O processo de criatividade: produção de idéias e técnicas criativas. São Paulo: Makron Books, 1999.

BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo – um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. 2ª ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2006.

FUENTES, Rodolfo. A prática do design gráfico: uma metodologia criativa. São Paulo: Rosari, 2006. (Col. Fundamentos do Design)

5.2 COMPLEMENTARES

OECH, Roger Von. Um “toc” na cuca -técnicas para quem quer ter mais criatividade na vida. 13ª ed. São Paulo: Editora de Cultura, 1988.

PRESSFIELD, Steven. A guerra da arte - supere os bloqueios e vença suas batalhas interiores de criatividade. São Paulo: Ediouro, 2005.

DE MASI, Domenico. O ócio criativo. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

DE BONO, Edward. Os seis chapéus do pensamento. Rio de Janeiro: Sextante, 2008.

PREDEBO, José. Criatividade: abrindo o lado inovador da mente. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

DI NIZO, Renata. Foco e criatividade: fazer mais com menos. São Paulo: Summus, 2009.

5.3 EXTRAS

Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). The concept of flow. In Snyder, C. R., & Lopez, S. J. (Ed.). Oxford handbook of positive psychology. Oxford University Press, USA. 89-105. Disponível em: <http://eweaver.myweb.usf.edu/2002-Flow.pdf>

RAMOS, Daniela Karine; NUNES MARTINS, Patrícia. A FUNÇÃO DO DESIGN NOS JOGOS EDUCATIVOS: IMERSÃO, IDENTIDADE E AFETIVIDADE. Libros Universidad Nacional Abierta y a Distancia, [S.I.], p. 75-83, oct. 2016. Disponible en: <<http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/book/article/view/2656>>. Fecha de acceso: 12 feb. 2019

ANTUNES, Jeferson et al. CICLO CRIATIVO DE JOGOS COLABORATIVOS: UM MÉTODO PARA CRIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS. HOLOS, [S.I.], v. 2, p. 424-437, jun. 2018. ISSN 1807-1600. Disponível em:

<<http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/3298>>

Acesso em: 13 fev. 2019. doi:<https://doi.org/10.15628/holos.2018.3298>.

FORCELINI, Franciele et al. As técnicas de criatividade no processo de design. Temática, v. 14, n. 01, 2018.

Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/37953>

LOPES, Ronan Anacleto; TODA, Armando Maciel; BRANCHER, Jacques Duílio. A preliminary study about gamification intrinsic and extrinsic motivators in single and multiuser environments. Brazilian Journal of Computers in Education, v. 23, n. 03, p. 164, 2015. Disponível em:

https://www.researchgate.net/profile/Armando_Toda/publication/288854447_Um_estudo_preliminar_sobre_conceitos_extrinsecos_e_intrinsecos_do_processo_de_Gamification/links/57e3b3d708ae054b20be16d6/Um-estudo-preliminar-sobre-conceitos-extrinsecos-e-intrinsecos-do-processo-de-Gamification.pdf