

### I - IDENTIFICAÇÃO

Disciplina Optativa: Introdução ao Design	Nível: Ensino Médio	Ano: 2020
Professor: Larissa Trintin Pereira	Semestre: 1º semestre	
Carga horária semestral: 40 horas/aula	Carga horária semanal: 02 horas/aula	

### II - COMPETÊNCIAS

As disciplinas optativas, considerando o Projeto Educativo do Brasil Marista e as Matrizes Curriculares de Educação Básica do Brasil Marista, contribuem para fomentar o desenvolvimento da:

- **Competência acadêmica:**

Capacidade de se apropriar, construir e mobilizar conhecimentos, evocando, relacionando e aplicando saberes prévios para dar respostas diante de situações novas, e em contextos diferenciados. Implica, portanto, a transposição didática, que significa a conversão de saberes científicos e cotidianos em saberes escolares. Essa competência promove alta qualidade nos projetos acadêmicos, ao mobilizar e inserir os sujeitos no processo de aprendizagem significativa, facilitando a identificação de questões e problemas essenciais e o empenho na busca das respostas.

- **Competência ético-estética:**

Capacidade de se apropriar, construir e mobilizar valores, atitudes, linguagens e saberes que se pautem e apliquem critérios de justiça social, promovendo o respeito à diversidade, à solidariedade, à equidade e ao diálogo intercultural. Essa competência promove a sensibilidade, a criatividade e a alteridade, ao inserir os sujeitos em processos de aprendizagens e práticas social, cultural e artisticamente mais relevantes.

- **Competência tecnológica:**

Capacidade de se apropriar, construir e mobilizar linguagens, recursos, artefatos, mídias e tecnologias, contribuindo para a investigação, análise, produção, avaliação, tomada de decisão, colaboração, edição, avaliação e comunicação de saberes, de conhecimentos. Essa competência promove o conhecimento e utilização das tecnologias no planejamento, gestão e avaliação das atividades de aprendizagem.

- **Competência política:**

Capacidade de se apropriar, construir e mobilizar saberes, conhecimentos, atitudes e valores de convivência, participação e negociação com diferentes sujeitos e em contextos diversos. Essa competência sustenta o vínculo entre os membros da comunidade, no exercício da cidadania, reforçando a consciência da interdependência entre as competências individuais e coletivas, implicadas na construção de aprendizagens.

### III – EMENTA

Estudo sobre Design e seus principais elementos, conceitos e processos de desenvolvimento. Conhecimentos de projeto, criação, arquétipos, persona, logomarca, croqui de moda, personagens para games e cores.

#### IV – OBJETIVOS GERAIS

Proporcionar o conhecimento das etapas de desenvolvimento do design através de atividades práticas aprendidas ao longo do programa. Desenvolver um projeto prático através dos processos de criação apresentados na disciplina.

#### V – PROGRAMA

**Aula 1:** Apresentação da disciplina. Princípios do Design. Dinâmica em grupo sobre princípios do Design. Troca de ideias a respeito do tema e da ementa.

**Aula 2:** Tipos de design e seus mercados de trabalho. Dinâmica em grupo sobre tipos de design e suas características.

**Aula 3:** Design e Criatividade. Processo criativo de um Design. Atividade de moodboard de tema para Projeto Integrador.

**Aula 4:** Design e Arquétipos. Dinâmica em grupo sobre arquétipos. Atividade de moodboard de arquétipo para Projeto Integrador.

**Aula 5:** Design e Personas. Definição de persona para o desenvolvimento do Design. Atividade de moodboard de persona para Projeto Integrador.

**Aula 6:** Design de Logomarcas. Dinâmica em grupo de brainstorm de logomarcas. Atividade de moodboard de logomarca.

**Aula 7:** Elementos do Design. Atividade de reconhecimento dos elementos do Design em Logomarcas.

**Aula 8:** Briefing para Design. Atividade de desenvolvimento de briefing para Design de Logomarcas.

**Aula 9:** Desenvolvimento de logomarca do Projeto Integrador.

**Aula 10:** Técnicas de desenho de corpo para croqui de moda e personagens de games e HQs. Atividade de desenho de esboço de corpo.

**Aula 11:** Técnicas de desenho de rosto para croqui de moda e personagens de games e HQs. Atividade de desenho de rosto e expressões faciais.

**Aula 12:** Atividade de prática de desenho de personagem e pose de croqui de moda.

**Aula 13:** Desenvolvimento do desenho do personagem ou croqui de moda do Projeto Integrador.

**Aula 14:** Círculo cromático. Sensações e simbologia das cores. Dinâmica em grupo sobre cores.

**Aula 15:** Cartela de cores e materiais aplicadas ao Design. Desenvolvimento de cartela de cores e materiais do Projeto Integrador.

**Aula 16:** Desenvolvimento do protótipo da fantasia do personagem ou peça de roupa em escala menor.

**Aula 17:** Desenvolvimento da fantasia do personagem ou peça de roupa em tamanho real.

**Aula 18:** Desenvolvimento da fantasia do personagem ou peça de roupa em tamanho real.

**Aula 19:** Produção fotográfica para Design. Enquadramento, foco e composição. Fotografia do Design criado para o Projeto Integrador.

**Aula 20:** Apresentação dos Projetos Integradores desenvolvidos.

#### VI – METODOLOGIA

O aprendizado será desenvolvido através de aulas teórico-práticas que envolvem dinâmicas em grupo, atividades em duplas, trios e individuais. Ao longo do programa serão apresentados conhecimentos técnicos e práticos para o aluno executar em aula os processos de desenvolvimento de um projeto.

#### VII – AVALIAÇÃO

O desenvolvimento do estudante será acompanhado durante todo o decorrer da disciplina. Ao final, todos deverão apresentar um design desenvolvido realizando os processos de criação indicados no decorrer da disciplina.

**VIII – BIBLIOGRAFIA:**