



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
COORDENADORIA DE PROJETOS E ACOMPANHAMENTO CURRICULAR
DIVISÃO DE DESENVOLVIMENTO CURRICULAR

FORMULÁRIO PARA CRIAÇÃO E/OU REGULAMENTAÇÃO DE DISCIPLINA

(X) **Regulamentação** (se a disciplina está prevista no Projeto Pedagógico)

() **Criação/Regulamentação** (se a disciplina não está prevista no Projeto Pedagógico)

1. Unidade Acadêmica que oferta a Disciplina (Faculdade, Centro, Instituto, *Campus*):

Campus de Quixadá

2. Departamento que oferta a Disciplina (quando for o caso):

--

3. Curso(s) de Graduação que oferta(m) a disciplina

Código do Curso	Nome do Curso	Grau do Curso ¹	Currículo (Ano/Semestre)	Caráter da Disciplina ²	Semestre de Oferta ³	Habilitação ⁴
406	Design Digital	Bacharelado	2015.1	Optativa	8	--

4. Nome da Disciplina:

Prototipação Rápida

5. Código da Disciplina (preenchido pela PROGRAD):

QXD0208

6. Pré-Requisitos	Não (X)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

7. Correquisitos	Não (X)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

8. Equivalências	Não (X)	Sim ()	
		Código	Nome da Disciplina/Atividade

9. Turno da Disciplina (é possível marcar mais de um item):

(X) Matutino

(X) Vespertino

() Noturno

¹ Preencher com *Bacharelado, Licenciatura ou Tecnólogo*.

² Preencher com *Obrigatória, Optativa ou Eletiva*.

³ Preencher quando obrigatória.

⁴ Quando eletiva, preencher com a habilitação ou ênfase a que se vincula a disciplina.

10. Regime da Disciplina: Semestral Anual Modular**11. Justificativa para a criação/regulamentação desta disciplina – Máximo de 500 caracteres**

(mostrar a importância da área / do conteúdo para a formação do aluno, a pertinência da disciplina na integralização curricular e outros aspectos):

Uma parte importante da criatividade de um designer é pensar sobre como ele pode prototipar rapidamente e obter feedback sobre as suas idéias, pois a primeira idéia que se tem quase nunca é a melhor. Como designer, o aluno pode aprender mais quando ele está criando e obtendo feedback de várias alternativas de design idealizadas. O trabalho final quase sempre se beneficia do processo iterativo de pensar de forma ampla para, a partir de vários ajustes, se obter o design certo. Prototipagem também é uma ótima maneira de conseguir um senso comum em toda a equipe de projeto e outras partes interessadas. Designers podem responder muitas perguntas apenas construindo simples protótipos. A disciplina examina formas de protótipos em papel, tela, vídeo, etc. para testar ideias.

12. Objetivo(s) da Disciplina:

- Apresentar técnicas da prototipação rápida tradicional da área de design
- Apresentar técnicas de *design thinking*
- Discutir níveis de fidelidade dos protótipos (baixa, média e alta fidelidade)
- Discutir a importância e os benefícios a prototipação no desenvolvimento iterativo.
- Aplicar projeto e avaliação a partir de protótipos
- Usar protótipos para demonstrar projetos interativos

13. Ementa:

Prototipagem rápida como processo de fabricação, tecnologias de prototipação rápida, principais processo de prototipação rápida (líquido, sólido e pó), exemplos de aplicação de prototipação rápida, ideação, esboço, técnicas de criatividade e modelagem rápida.

14. Descrição da Carga Horária

Número de Semanas:	Número de Créditos:	Carga Horária Total:	Carga Horária Teórica:	Carga Horária Prática:
16	4	64 horas	32 horas	32 horas

15. Bibliografia Básica (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 03 títulos):

VOLPATO, Neri; AHRENS, Carlos Henrique (Editor). **Prototipagem rápida: tecnologias e aplicações**. São Paulo: Blucher, 2007.. 272p. ISBN-13: 9788521203889 ISBN-10: 8521203888 (broch.).

MELO, Adriana; RICARDO Abelheira. **Design Thinking & Thinking Design**. São Paulo: Novatec, 2015. ISBN: 978-85-7522-453-3

CHUA, C.K.; LEONG, K.F.; LIM, C.S., **Rapid Prototyping: Principles and Applications**. 3rd ed. World Scientific, 2010.

16. Bibliografia Complementar (sugere-se a inclusão de, pelo menos, 05 títulos – de acordo com instrumento de avaliação de Curso de Graduação, INEP/maio-2012 ou legislação posterior):

COOK, Eric. **Prototyping**. 1 ed. Cherry Lake Publishing, 2015. 32 pg. ISBN 1631888692. ISBN-13: 978-1631888694.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de interação: além da interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. ISBN 9788582600061 (broch.).

SNYDER, Carolyn. **Paper prototyping**: The fast and easy way to design and refine user interfaces. Morgan Kaufmann, 2003. ISBN-13: 9781558608702 ISBN-10: 1558608702

MARDAN, Azat. **Rapid Prototyping with JS**: Agile JavaScript Development. CreateSpace Independent Publishing, 2014. ISBN-10: 1499738064 ISBN-13: 978-1499738063

BUDDE, Reinhard et al. **Prototyping: an approach to evolutionary system development**. Softcover reprint of the original 1st ed. 1992. Springer, 2011. ISBN-10: 3642768229 ISBN-13: 978-3642768224

17. Aprovação do Colegiado do Departamento (quando for o caso)

Data de Aprovação:	<hr/> Chefe(a) do Departamento Assinatura e Carimbo
---------------------------	--

18. Aprovação do(s) Colegiado(s) de Curso(s)

Código do Curso:	Data de Aprovação:	<hr/> Coordenador(a) do Curso Assinatura e Carimbo
-------------------------	---------------------------	---

19. Aprovação do Conselho da Unidade Acadêmica

Data de Aprovação:	<hr/> Diretor(a) da Unidade Acadêmica Assinatura e Carimbo
---------------------------	---

20. Aprovação do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão (Câmara de Graduação)

Data de Aprovação:	<hr/> Presidente(a) da Câmara de Graduação Assinatura e Carimbo
---------------------------	--

Orientações para tramitação do processo:

Deve ser aberto e encaminhado processo à Pró-Reitoria de Graduação / Câmara de Graduação, contendo: 1) Ofício(s) informando a data de aprovação da criação e/ou regulamentação da(s) disciplina(s) pela Coordenação do Curso, pelo(s) Departamento(s) envolvido(s) – se for o caso – e pela Direção da Unidade Acadêmica; 2) Formulário para Criação e/ou Regulamentação de Disciplina integralmente preenchido, com assinaturas, datas e carimbos solicitados.

ANEXO - Descrição do Conteúdo e Carga Horária

Descrição do Conteúdo e Carga Horária				
Unidades e Assuntos das Aulas			Nº de Horas Teóricas	Nº de Horas Práticas
14. Descrição da Carga Horária				
Número de Semanas: 16	Número de Créditos: 4	Carga Horária Total: 64h	Carga Horária Teórica: 64h	Carga Horária Prática: -