

---

## CARACTERIZAÇÃO DE ATIVIDADE ACADÊMICA

### Identificação

**Atividade Acadêmica:** 010545 - Pensamento Projetual e Criativo

**Período Letivo:** 2026/1

**Carga Horária Total:** 60 horas-aula

**Créditos Acadêmicos:** 04

**Distribuição da Carga Horária:**

Teoria: 60 horas-aula

### Competências

Mobilizar competências de diferentes áreas de conhecimento, em uma perspectiva sistêmica e transdisciplinar, através de processos imaginativos, criativos e inventivos a fim de agregar valor à sociedade.

Interagir de modo proativo e solidário, de modo a projetar coletivamente soluções para problemas das comunidades, em distintos contextos socioculturais.

Compreender o conceito de criatividade e fundamentos operacionais de diferentes 'culturas criativas de projeto' de modo a produzir operação consciente de seus métodos.

Desenvolver projetos em todas as suas fases – problematização, concepção, desenvolvimento analítico e expressão formal e comunicacional.

Reconhecer o próprio saber e buscar o desenvolvimento contínuo como forma de construir uma compreensão reflexiva e crítica sobre o mundo contemporâneo.

Desenvolver práticas que expressem consciência ambiental, tecnológica, sustentável e cidadã, promovendo transformações sociais no contexto de atuação, buscando identificar oportunidades de projetos inovadores para organizações.

Explorar o potencial de comunicação das diferentes formas sociais de linguagem.

Expressar-se através de linguagem formal na descrição dos processos e na formalização de respostas de projeto.

Exercitar, de forma ética, crítica e proativa, o gerenciamento de processos compartilhados de projeto, considerando vínculos, atores e recursos envolvidos.

Reconhecer a potencialidade criativa do trabalho colaborativo, a partir da identificação e combinação de diferentes conhecimentos, experiências e perspectivas em relação ao projeto.

### Conhecimentos

Fundamentos de expressividade: linguagens, estudo da cor, desenho manual, desenho digital e outras formas

e técnicas expressivas.

Criatividade aplicada ao projeto: exemplos e práticas dos modos operativos de culturas criativas.

Design Estratégico: como método projetual criativo dedicado à elaboração estratégica e à inovação.

Design Estratégico: exercitação dos processos metaprojetuais e de elaboração de cenários.

Projeto e cocriação: dinâmicas e organização de processos compartilhados de projeto como forma de mediação de saberes e interação social.

Meios e linguagens digitais como apoio à construção, à expressividade e à comunicação dos processos de projeto.

Desenvolvimento de projeto a partir de vínculos de demanda: leituras das realidades, organização dos processos e formalização de respostas de projeto.

### **Metodologias, técnicas e recursos de ensino e aprendizagem**

As aulas online são projetadas considerando a aprendizagem ativa dos alunos, a partir de uma abordagem investigativa, desafiadora e colaborativa. Que poderão utilizar fóruns para o desenvolvimento de discussão assíncronas e troca de material entre os participantes e web conferências para ampliação de discussões síncronas (dentro do AVA). Para expansão e aprofundamento dos conhecimentos, utilizam-se um conjunto de ferramentas: Arquivos para postagem e compartilhamento; Portfólio individual para registro de dúvidas e apreensões pessoais em relação a atividade; Página Wiki para desenvolvimento de atividades de escrita colaborativa; Questionários para composição de questões e resposta cujo material é armazenado em uma base de dados; Tarefas para implementação e descrição de atividades com possibilidades de entrega em arquivo ou texto on-line; Lições com roteiros que permitem a disponibilização de conteúdo em forma de páginas seguidas por perguntas; além disso, aulas remotas (gravação de vídeos das aulas e eventos realizados pela Universidade que são disponibilizados no AVA).

### **Metodologias, técnicas e recursos de avaliação**

A avaliação da aprendizagem, de caráter contínuo e processual, será realizada de forma presencial (consolidada no Grau B) e pelo acompanhamento do desenvolvimento da aprendizagem do aluno articulada as atividades à distância (Grau A). Serão utilizados instrumentos e metodologias variadas, caracterizados, em sua concepção, pela interdisciplinaridade e contextualização de conhecimentos como: participação crítica e reflexiva em fóruns; estudos de casos; projetos de aprendizagem; elaboração de produções textuais, e provas.

### **Bibliografia básica**

MANZINI, Ezio. Design quando todo mundo faz design: uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo, Editora Unisinos, 2017.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo, Martins Fontes, 2008.

SCHÖN, Donald. Educando o profissional reflexivo. Porto Alegre, Ed. Artmed, 2003.

### **Bibliografia complementar**

---

CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

CELASCHI, Flaviano; DESERTI, Alessandro. **Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata**. Roma: Carocci, 2007.

BONO, Edward De. **O pensamento criativo**: Como adquiri-lo e desenvolvê-lo. Petrópolis: Vozes, 1970.

HALLAWELL, Philip. **Mão livre**: a linguagem do desenho. São Paulo, Melhoramentos, 2000.

SCALETSKY, Celso. **Design estratégico em ação**. São Leopoldo, Ed. Unisinos, 2016.