

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE DESIGN

Organização:
Roberto Werneck Resende Alves
Glaucinei Rodrigues Corrêa
Marcos Breder Pinheiro

Um Ensaio
DA PRAXIS
PROJETO GRADUAÇÃO
design produto e ambientes
2009



Barbacena
EdUEMG - Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais
2012

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Reitora: Janete Gomes Barreto Paiva

Vice-Reitor: Dijon de Moraes Junior

Chefe de Gabinete: Ivan Arruda

Pró-Reitor de Planejamento, Gestão e Finanças: Mário Fernando

Valeriano Soares

Pró-Reitora de Pesquisa e Pós-Graduação: Magda Lúcia Chamon

Pró-Reitora de Ensino e Extensão: Neide Wood Almeida

ESCOLA DE DESIGN

Diretor: Roberto Werneck Resende Alves

Vice-Diretora: Jacqueline Ávila Ribeiro Mota

CURSO DE DESIGN DE PRODUTO

Coordenador: Marcelo Amianti

DEPARTAMENTO DE PLANEJAMENTO E PROJETO

Chefe: Beatriz Martins da Costa Furtado de Oliveira

CRÉDITOS

Organização: Roberto Werneck Resende Alves

Glaucinei Rodrigues Corrêa

Marcos Breder Pinheiro

Coordenação projeto Gráfico: Marcio Lambert

Projeto gráfico: Quantum Design Integrado

Fotos: José Luiz do Carmo, Rogério de Souza, Paulo Miranda

Revisão de texto: André Meyerewicz

Tratamento de imagem: Antônio Augusto Vieira de Melo Matos

Agradecimento: Ponteio Lar Shopping

EdUEMG - EDITORA DA UNIVERSIDADE

DO ESTADO DE MINAS GERAIS

Coordenação: Daniele Alves Ribeiro

Revisão: Daniele Alves Ribeiro

FICHA CATALOGRÁFICA

Universidade do Estado de Minas Gerais. Escola de Design.

Um ensaio da práxis : projetos de graduação 2009 / Universidade do Estado de Minas Gerais. Escola de Design - Barbacena : EdUEMG, 2009.

92 p. : il.

Apresentação dos trabalhos dos alunos do curso de Design de Produto de 2012.

ISBN 978-85-62578-13-7

1. Design de Produto. I. Universidade do Estado de Minas Gerais. Escola de Design. II. Título.

CDU: 7.05

Elaborada por: Marcos Antônio de Melo Silva - Bibliotecário CRB6: 2461

ESCOLA DE DESIGN - Av. Presidente Antônio Carlos, 7545 Bairro São Luiz | CEP 31270-010

Belo Horizonte | Minas Gerais | Brasil

Tel: (31) 3439-6520

E-mail: escola.design@uemg.br

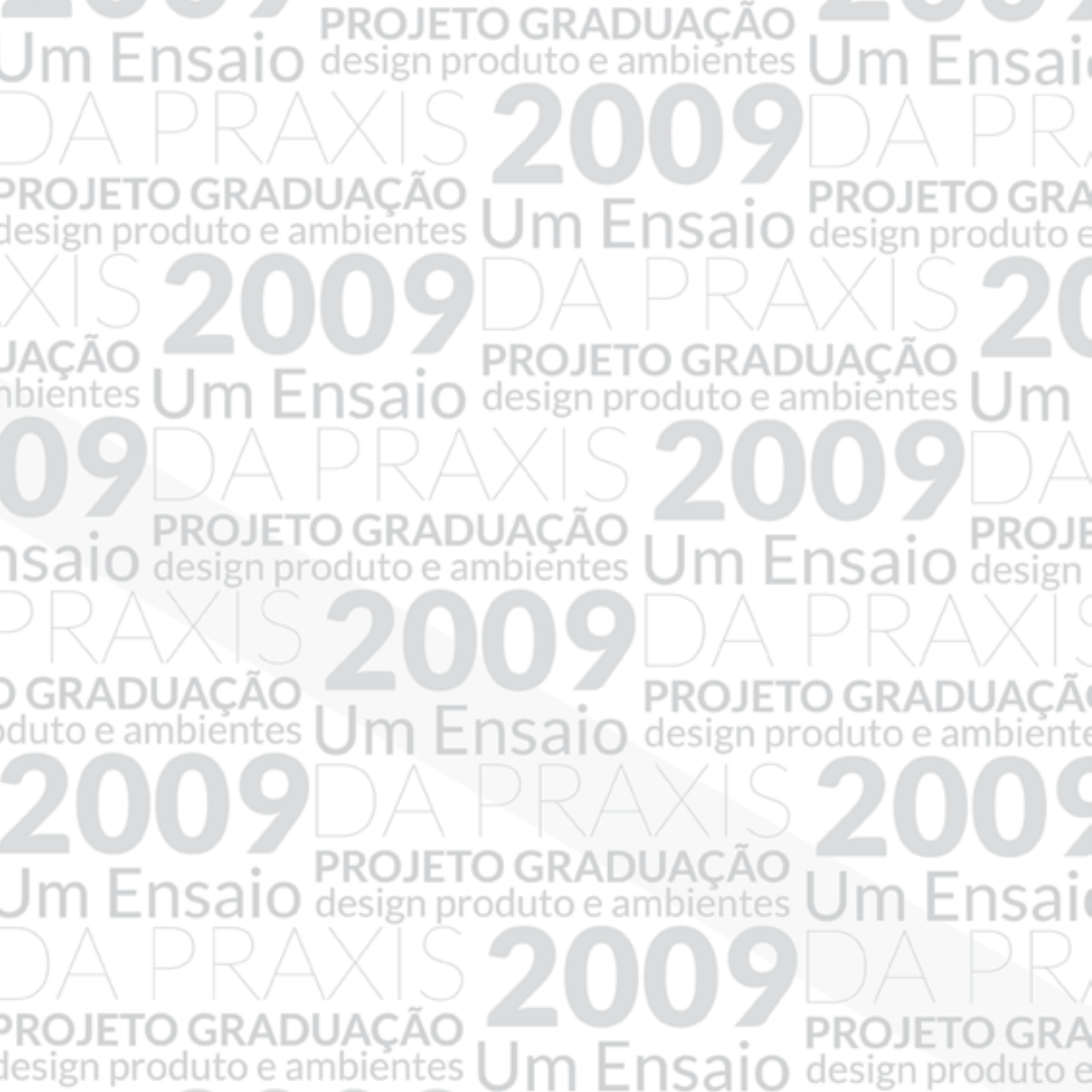
www.ed.uemg.br

Os nomes comerciais apresentados são citados apenas para conveniência do leitor, não havendo preferência por parte da UEMG por este ou aquele produto comercial.

A autoria e propriedade dos projetos aqui publicados são de exclusiva responsabilidade dos alunos que os desenvolveram.

Sumário

05	Palavra da Universidade do Estado de Minas Gerais
06	Palavra da Escola de Design
07	Palavra Presidente da FRA
08	Projetos Design de Produto - BH
56	Projetos Design de Produto - Ubá
68	Projetos Design de Ambientes - BH
80	Professores Orientadores
86	Cursos da Escola de Design
87	Centros de Pesquisa e Extensão
88	Centro de Extensão
90	Parceiros da Escola de Design





Janete Gomes Barreto Paiva
Reitora da UEMG

O PROJETO DE GRADUAÇÃO / 2009

É incontestável que as políticas públicas desencadeadas nos últimos anos têm trazido significativos frutos. Entretanto, segundo Cunha e Pinto (2009), “a estrutura curricular, de formação profissional e acadêmica do Brasil, corre o risco de isolar-se em relação às inovações ocorridas no mundo, cada vez mais globalizado e internacionalizado, se não atualizar suas perspectivas epistemológicas e pedagógicas. A dimensão da qualidade está a exigir estudos e pesquisas que auxiliem indicadores mais adequados ao que se espera da educação superior [...]”.

O Projeto de Graduação/2009, desenvolvido pela Escola de Design/UEMG, traz experiências que rompem com a tradição cartesiana de ensino e aprendizagem, pois exigem dos professores reconfiguração de saberes e reconhecimento da necessidade de transformar as relações sociais com seus alunos. Na afirmativa de Tardif (2002), citado por Cunha e Pinto (2009), “é por isso que a pedagogia é feita de dilemas e tensões, de negociações e estratégias de interação, [...] ensinar é fazer escolhas, constantemente, em plena interação com os alunos”. Essas escolhas dependem da experiência dos sujeitos, do contexto temporal e espacial do ensino, das convicções subjacentes ao trabalho e, por consequência, de situações que, por serem únicas, exigem respostas diferenciadas.

O Projeto de Graduação da ED demonstra esta inovação nos processos de ensinar e aprender.



Roberto Werneck Resende Alves - Diretor
Jacqueline Ávila Ribeiro Mota - Vice-Diretora

O PROJETO DE GRADUAÇÃO / 2009

A Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais apresenta a cada ano significativas novidades que merecem ser registradas. Desta vez, darei ênfase sobre a minha satisfação em ver graduar a primeira turma do curso de Design de Produto fora de sede, em Ubá.

Há quatro anos iniciamos este curso com a promessa de mantermos a mesma qualidade do ensino oferecido em Belo Horizonte. A luta foi e está sendo muito grande para mantermos o prometido, mas com a perseverança de todos, conseguiremos atingir os nossos objetivos.

Quem teve a oportunidade de visitar a mostra dos trabalhos da disciplina Projeto de Graduação dos alunos formados no curso de Ubá, pôde perceber que os produtos desenvolvidos e prototipados tiveram soluções inteligentes, pois conciliaram fatores de usabilidade, custos, público alvo, produção e logística.

Outro fato de grande representatividade neste ano de 2009 foi a classificação de seis de nossos alunos em um concurso de design de móveis, de conceituado reconhecimento no país; a nossa Escola de Design foi a instituição de ensino, no âmbito nacional, que mais obteve alunos classificados, considerando, principalmente, que a metade desses alunos pertencia ao curso de Belo Horizonte e a outra metade formada por alunos de Ubá.



Aluísio Pimenta
Presidente da Fundação Renato Azeredo

O PROJETO DE GRADUAÇÃO / 2009

A Universidade do Estado de Minas Gerais – UEMG é a menina dos meus olhos. Em seu seio ubertoso viceja a Escola de Design, hoje um centro da mais aplaudida competência na formação de profissionais que se destacam por saberem aliar a teoria à prática.

Os projetos que a Escola de Design vem incentivando têm o condão de transformar conceituações estéticas em produtos utilitários destinados à apuração da qualidade de vida do ser humano.

Venho acompanhando, com carinho e entusiasmo, o desinibido caminhar de nossa escola. Tenho compulsado os projetos e eles são dotados daquela energia que estimula o desafio, a aventura e a descoberta de novas propostas descompromissadas do já estereotipado e repisado.

Vejo fervilhante o inconformismo do espírito jovem que - mesmo avançado em anos - induz à invenção, à inovação e à garimpagem de parâmetros surpreendentes. É no cultivar da universidade que o conhecimento, qual semente frutífera, instiga a mente humana a progredir na arte e na tecnologia para o benefício de toda a sociedade. Vale, aqui, rememorar o princípio estético grego “kalós kai agathós”, belo e bom.

PROJETOS
DESIGN DE PRODUTO BH



CAMA MULTIFUNCIONAL

Adriano Moreira de Queiroz

Orientador: José Luiz do Carmo



O tamanho reduzido das moradias populares exige móveis projetados especialmente para pequenos espaços, adequando-se às necessidades de seus moradores. Nesse sentido, foi desenvolvida a cama multifuncional: um móvel que permite, além da função de repouso, a realização de tarefas ligadas à escrita ou estudo.

A cama possui uma mesa retrátil que, quando não utilizada, fica embutida - o que permite um melhor aproveitamento do espaço do quarto. Montada em três módulos (vão livre, prateleira com corrediças e mesa) com placas de MDP (material ecologicamente correto). A cama se constitui em um móvel prático, versátil, resistente e visualmente agradável.



Albert Yuri
Orientador: José Nunes Filho

CANTINHO DO BEBÊ

Com intenção de propiciar conforto, segurança e mobilidade em espaços pequenos, foi criado o Cantinho do Bebê. Trata-se de um berço multifuncional (para crianças do 0 a 2 anos de idade) que procura traduzir em suas formas as ideias de proteção, carinho e cuidado. O berço possui

uma base curvada (que remete ao colo materno) e uma estrutura em acrílico que propicia uma visão ampla e envolvente. O móvel também conta com dois opcionais (trocador de fraldas e cadeirinha) que podem ser adquiridos para aumentar sua funcionalidade.





LINHA DISCO

Inspirada nos anos 1980 foi criada a Linha Disco, que consiste em uma linha de joias destinada ao público jovem que se identifica com as vanguardas. As joias são feitas de aço inox colorido e também de cristais, de modo que se instaure um diálogo pautado nas interferências de um material sobre o outro. A diversidade de cores que o aço inox permite (verde, púrpura, azul, marrom, bronze, entre outras) junto aos cristais propiciam formas, texturas, cores que resultam num efeito único jamais experimentado na joalheria. A linha vai de encontro às pessoas que gostam de experimentações e novidades.



**Ana Carolina Pinto
Rodrigues de Paula**
Orientadora: Ana Luiza
Cerqueira Freitas



Ana Paula da Silva
Orientadora: Maria José Canêdo Sanglard



COISAS QUE AS MULHERES AMAM

A proposta foi desenvolver uma coleção de bolsas, contendo três unidades. A coleção baseia-se no universo feminino e sua relação com os objetos que o compõe. Dessa forma, foi denominada: Coisas que as Mulheres Amam... Utilizou-se misturas inesperadas de cores, proporcionando uma marca de brasilidade. A opção pelo tom de melancia dialoga com a ideia de amor à primeira vista, o conceito do projeto, uma vez que as cores quentes são responsáveis por oferecer essa atmosfera sentimental.

Em contrapartida, selecionou-se um couro verde, que contrasta com o melancia. As alças artesanais e visivelmente trabalhadas garantem ao produto uma leitura por parte do usuário de um artigo diferenciado e cria certa curiosidade a respeito de sua construção, chamando a atenção e incentivando os consumidores a tocarem e explorarem a peça. Assim, pode-se afirmar que todos os modelos possuem detalhes diferenciados na tentativa de atrair, “seduzir” o usuário.

FAMÍLIA RAPATACHO

EMBALAGEM DE RAPADURA E PONTO DE VENDA PARA BALCÃO



Antônio Augusto

Orientadora: Ana Luiza
Cerqueira Freitas

Com inspiração no artesanato mineiro da região dos Campos das Vertentes, foi criada a Família Rapatacho. Consta de embalagens individuais para rapadura e uma estrutura para pontos de venda. A embalagem, com a capacidade de conter 25g de rapadura (porções individuais para atletas e turistas), traduz em forma de *toy* o Mineirinho das Vertentes (boneco artesanal típico da região). Já a estrutura para pontos de venda é feita em PDV, com base de ferro, em forma de janelas em madeira e treliças de acrílico (para expor as embalagens). A intenção é referenciar a arquitetura colonial.





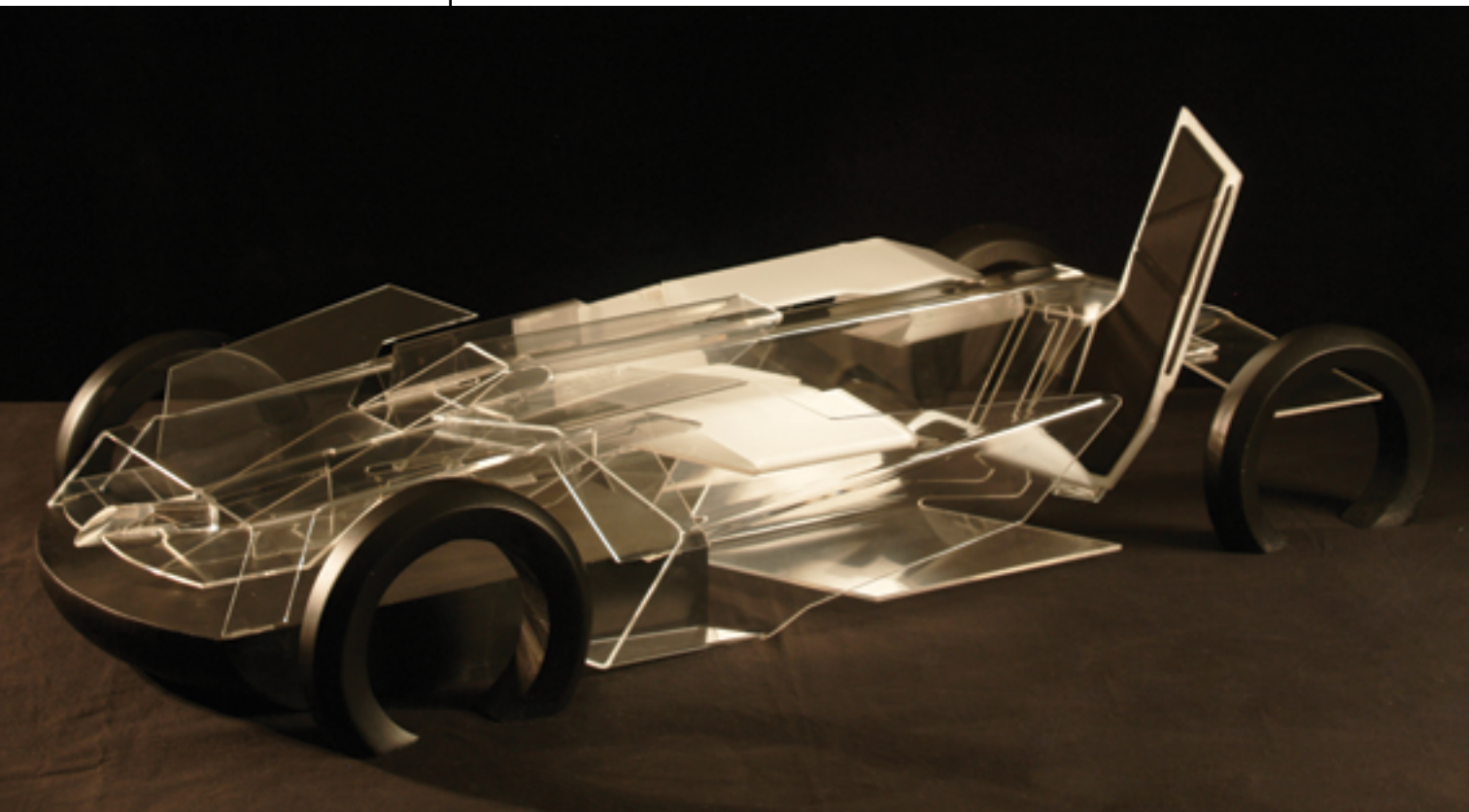
O AUTOMÓVEL EM 2030

O conceito “carruagem” é o automóvel que procura suprir as necessidades das sociedades futuras, pois se baseia em diferentes carrocerias (projetadas de acordo com a necessidade de cada usuário) que se acoplam em um único sistema de propulsão.

Dessa forma, os automóveis adquirem formas individualizadas. Quando necessário, o descarte da carroceria será feito de acordo com uma cultura de sustentabilidade.

Andrei Alves França

Orientador: Jairo José Drummond Câmara



MÉTODOS APLICADOS NO DESIGN DE EMBALAGENS PARA VESTUÁRIO



O ponto de partida foi a criação de uma empresa, a TOT, que desenvolve produtos e serviços direcionados ao setor da moda. Alicerçada na percepção do Design como uma atividade alinhada com as mudanças de paradigmas e valores, a TOT propõe novos e ousados conceitos para o desenvolvimento de serviços, e, especificamente, embalagens com características sustentáveis.



Antônio Lopes
Orientador: Carlos Alberto
Silva de Miranda



CERÂMICA BRANCA PARA MESA



Com intenção de ampliar a atuação de uma empresa mineira do setor cerâmico, foram propostas duas linhas em cerâmica branca:

- Linha Premium para feijoada e caldos, composta por caçarola com tampa, assadeira, travessas e cumbucas.
- Linha Premium para culinária japonesa, destinada ao uso em restaurante e bares.



Bruna Aguilar

Orientador: Romeu Dâmaso de Oliveira





PROJETO ANDARILHA

Destinado ao setor de calçados, o projeto Andarilha propõe a produção de sapatos que aliam conforto e beleza. O ponto de partida foi a ideia de criar um “calçado casual” que possua o conforto e as tecnologias dos calçados esportivos, especialmente para ser usado no trabalho e em viagens.



Bruna Diniz Afonso
Orientador: Ricardo Mendes Mineiro

REUTILIZAÇÃO DE PNEUS

PROTEÇÃO, SINALIZAÇÃO E DECORAÇÃO

Observando que os pneus possuem alta resistência a impactos e difícil degradação no meio ambiente, a proposta foi desenvolver novos produtos a partir de pneus descartados (mais especificamente a partir do “talão” dos pneus). Foram desenvolvidos protetores para garagens e estacionamentos que podem ser utilizados em superfícies planas, curvas, quinas e chão. Cada protetor é composto por oito peças (o que equivale a um pneu descartado). Foram desenvolvidos também suporte de plantas para paredes, arandelas e bancos.



Camila Otto Diniz Ferreira
Orientador: Osvaldo Coutinho do Amaral



CALÇADOS EM CABEDAL TÊXTIL



Daniel Freitas

Orientadora: Cristiana Abijaode Amaral

Inspirada nas características marcantes das *pin-ups* de Gil Elvgren, foi desenvolvida uma coleção de calçados em cabedal têxtil. A coleção faz uso da transparência e do romantismo da renda para explorar a sensualidade feminina de uma forma não vulgar.



ACESSÓRIOS PARA MOTOCICLISTA FEMININO

Valorizar o corpo feminino propiciando comodidade e praticidade para a motociclista são os ideais do projeto. Trata-se de um conjunto composto por calça e blusa impermeáveis, de fácil vestimenta, acompanhado de uma bolsa que, além de conter a capa, pode ser colocada nas costas ou presa na traseira da motocicleta. A blusa é atual, dispensa o uso de bolsas (em pequenos trajetos) e, por ser impermeável, protege contra chuvas repentinas.



Débora Correia Madeiras
Orientador: José Luiz do Carmo





Deise Mara Pereira De Carvalho
Orientador: Heleno Polisseni Cordeiro



UNIFORME COLÉGIO LOYOLA

O uniforme escolar traduz os valores e conceitos de uma instituição. Direcionado especificamente ao Colégio Loyola, foi desenvolvido um uniforme clássico e esportivo. A inspiração veio das formas modernas do país Basco (terra natal do Padre Inácio de Loyola), resultando num uniforme diferenciado.



LINHA NATIVA

Realizado em parceria com a empresa Aluminas (que se localiza no município de Cláudio, Minas Gerais e trabalha com móveis de alumínio) o projeto Linha Nativa foi desenvolvido a partir de uma proposta inerente à empresa: atender ao público doméstico e também atender à rede hoteleira (bares e restaurantes de hotéis).

Trata-se de uma linha de móveis constituída de mesas (seis e quatro lugares), cadeiras e bancos que podem ser utilizadas tanto em residências como restaurantes. As estruturas das peças são construídas em alumínio tubular (que recebe um polimento especial) e os assentos são feitos em fibra sintética trançada artesanalmente. Mesclando o brilho e leveza do alumínio com as formas artesanais das fibras, os móveis permitem diversos arranjos em pequenos espaços residenciais e também em restaurantes.



Diogo Borges Pereira

Orientador: Carlos Alberto Silva de Miranda



Diogo Pessoa Fonseca
Orientador: Hécio Jacques de Almeida

WHIRL

O projeto *Whirl* tem como foco principal a economia de água em residências e em instalações públicas. Nesse sentido, foi desenvolvida uma bacia sanitária, dentro dos conceitos básicos da ergonomia, que propõe uma racionalização no uso da água. Além disso, a bacia é produzida com materiais que permitem novas possibilidades de acabamento a partir de um processo mais simples e mais econômico.



ISURUS CARGO CONCEPT - SHAPE



Élide Gomes Candido

Orientador: Jairo José Drummond Câmara

Isurus é uma nova proposta para o transporte de cargas nos centros urbanos. Inspirado na anatomia do tubarão, esse veículo usa a biomimética como referência para a solução de problemas comuns a esse tipo de transporte. A modularidade, a eficiência

aerodinâmica, a percepção sensorial, o sistema de alimentação proveniente de fonte renovável e a sua comunicação com o sistema de tráfego são características que o integram ao ambiente, causando menor impacto sobre ele.



Elisa Pazzini Silva

Orientadora: Maria José Canêdo Sanglard

COLEÇÃO DE BOLSAS

Trata-se de uma coleção de bolsas (formada por quatro modelos) que procura unir, através da forma e das cores chamativas, o universo da música e a moda de rua. Direcionado ao público feminino, os modelos são versáteis, feitos para se adaptarem ao uso cotidiano. Além disso, as bolsas são coerentes com os conceitos

de atitude, extravagância, sobreposição, mistura, conforto, customização e personalização. A coleção conta com modelos pensados para uso exclusivo durante o dia, outros durante a noite e um modelo misto.





COLEÇÃO BRASILIDADE

Pensando na valorização da identidade brasileira foi desenvolvida a coleção Brasilidade. Trata-se de uma coleção de calçados que usam como matéria-prima principal o *jeans* ecológico dublado com tecido de renda. As peças valorizam a identidade brasileira, pois são inspiradas nas formas do artesanato das rendas, nos trançados, nos contornos do barroco e utilizam materiais que evidenciam a cultura mineira. Além disso, os calçados possuem acolchoamentos especiais nas palmilhas e forros, o que garante conforto também nas peças de salto alto.



Ellen De Cássia
Orientadora: Ana Luiza Cerqueira Freitas



SOFÁ MODULAR *LOFT*

Destinado para oferecer conforto em pequenos espaços, foi desenvolvido o sofá modular *Loft* (inspirado na temática do “casulo”). Trata-se de um sofá modular compacto que possibilita quatro formas diferentes de arranjos. Tais arranjos propiciam adequação do sofá nos ambientes

em que será inserido. O móvel contém nichos para armazenamento de objetos, braços planos para a realização de atividades e almofadas removíveis que servem como suporte. Tudo isso faz do *Loft* um sofá versátil e funcional.



Ethiene Pereira da Silva
Orientadora: Cristiana
Abijaode Amaral



Igor Villas Boas
Orientador: José Luiz do Carmo

LINHA DE BOLSAS

COOPERÁRVORE

A linha de bolsas foi concebida para integrar a lista de produtos Cooperárvore (cooperativa social do programa Árvore da Vida Fiat). As bolsas são produzidas a partir dos materiais de refugo da montadora Fiat (localizada em Betim, Minas Gerais) e de

empresas colaboradoras que oferecem cintos de segurança, tecidos de estofados, *nylon*, entre outros. O projeto tem como premissa: unir design e sustentabilidade na produção de bolsas que aliam funcionalidade e beleza.

BRINQUEDO MATEMÁTICO

PARA CRIANÇAS COM DISCALCULIA



Voltado para crianças com dificuldades de aprendizagem em matemática, o brinquedo foi desenvolvido para propiciar três atividades principais: contagem, as quatro operações principais e sistema decimal. O design do brinquedo proporciona, através de materiais concretos, uma interação entre a criança e a fixação de conhecimentos.



Isabella Ferraz Mello
Orientadora: Maria José
Canêdo Sanglard





PRANCHA DE *WAKESKATE*

DESIGN ESPORTIVO

Apesar dos esportes “radicais” náuticos terem conquistado grande espaço na América Latina, sobretudo no Brasil, as empresas nacionais ainda não se tornaram referência no desenvolvimento de produtos nessa área. Pensando nisso, foi desenvolvida a prancha *Wakestate* e também um plano de negócios que permite a comercialização da prancha através da internet. A produção industrial da *Wakestate* se faz por um processo que possibilita três tipos de quilhas, duas opções de superfície aderente, além de diversas cores e ilustrações.



Ivan Mota Santos

Orientador: Carlos Alberto Silva de Miranda

João Thomas Martins
Orientador: Jairo José Drummond Câmara



EGRETTA

Egretta é uma motocicleta elétrica produzida quase inteiramente com biopolímeros e utiliza diversas tecnologias inovadoras que visam à economia tanto de materiais quanto de energia. O nome Egretta provém de um gênero de garças; a partir da biomimética, a motocicleta possui uma estrutura aerodinâmica de grande leveza e agilidade definida a partir de estudos de composição biológica dessas aves. Devido a características como robustez, agilidade, durabilidade, facilidade de manutenção, dentre outras, a Egretta, a princípio, foi pensada para ser usada pelas forças policiais brasileiras.

LUMINÁRIAS RESIDENCIAIS COM *LED*



Com o objetivo de atender às necessidades do mundo atual em relação à economia de energia e preservação do meio ambiente, foi desenvolvido um conjunto de luminárias residenciais que suportam as novas tecnologias *LED* para sistemas de iluminação.



Jorge Armando Daher Negrisoni
Orientador: Carlos Alberto Silva de Miranda

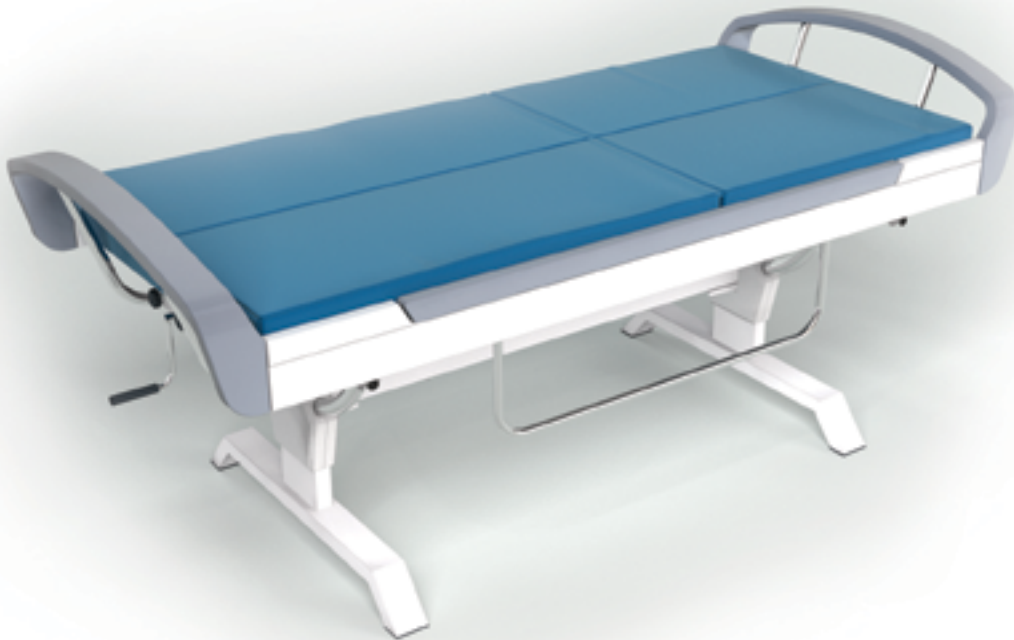


Julia Miriam Pires Lage
Orientador: Osvaldo Coutinho do
Amaral

GLOBO LOCCOL

Visando uma interação social entre as pessoas, foi desenvolvido o Globo Loccol. Trata-se de um brinquedo para ser instalado em praças e parques, que pode ser utilizado tanto por crianças saudáveis como por aquelas que possuem algum tipo de limitação motora. Por essa razão, o Globo Loccol propicia brincadeiras que integram e incluem socialmente as crianças.





Leandro Rodrigues Marques
Orientador: Hécio Jacques de Almeida



CAMA PARA MUDANÇA DE DECÚBITO

Proporcionando a mudança de posição de pacientes com mobilidade debilitada (com o intuito de evitar o aparecimento das úlceras de pressão - escaras), foi desenvolvido o projeto de uma cama hospitalar. A cama para mudança de decúbito tem a função de alterar a posição do paciente,

alternando os pontos de pressão das partes do corpo com proeminência óssea. Ela ajuda a reduzir os esforços físicos realizados por enfermeiros durante essa atividade e facilita o acesso ao paciente.

AÇÃO DE DESIGN PARA PROMOÇÃO DA AGRICULTURA FAMILIAR

Destinado ao setor do *agrobusiness*, o projeto tem como ponto de partida o uso do design para a produção de produtos direcionados à agricultura familiar, além de ações que promovam uma relação equilibrada e sustentável entre pequenos produtores agrícolas e consumidores.



Leandro Gomes Portela
Orientador: Ricardo
Mendes Mineiro



FILTRO CERÂMICO DE AÇÃO POR GRAVIDADE

APARELHO PARA MELHORIA
DA QUALIDADE
DA ÁGUA



Apesar de se constituir em um produto típico da cultura brasileira, o filtro cerâmico, no decorrer das últimas décadas, foi desaparecendo das residências urbanas. Nesse sentido, foi desenvolvido um novo filtro cerâmico inspirado em geladeiras da década de 1950 e no movimento da *Pop Art* que propiciaram um design moderno e um consumo seguro de água.



Leonardo Henrique Jorge
Orientador: Ricardo Mendes
Mineiro



Leonardo Oliveira Muller

Orientador: Romeu Dâmaso de Oliveira

YuuSneakers

Inspirado nas simbologias de perseverança que a carpa possui na cultura oriental, foi desenvolvido o *YuuSneakers*, calçados para a prática de *Wakeskate*. Os calçados são feitos de couro sintético, neoprene e solado de

borracha vulcanizada, além de tecidos que fazem contrastes e sobreposições. As “janelas de MESH”, com a função de drenagem, possibilitam interferências através do uso de meias coloridas, que fazem alusão às manchas do peixe.





Lia Paletta Benatti
Orientador: Osvaldo Coutinho do Amaral

LINHA DE JOIAS PARA CASAMENTO

Atualmente, é perceptível que as simbologias ligadas aos rituais de casamento estão se modificando: de rígidas e tradicionais, tais simbologias se tornam cada vez mais individuais. Pensando nisso, o projeto propõe joias de casamento que buscam, de maneiras novas e particulares, representar as simbologias de união.



BIOPACK

A partir de polpa de papel termoformada e impermeabilizada com um filme de polímero biodegradável, foi desenvolvida uma embalagem para produto de controle biológico. Com bandejas destacáveis (que facilitam e reduzem o tempo de aplicação do produto), a embalagem não

possui dosador (pois as doses são embaladas separadamente), e a marca da empresa se encontra impressa em baixo relevo, sem uso de tintas, o que contribui para reduzir a poluição do meio ambiente. Após o término das doses, as bandejas podem ser usadas como sementeira.



Lucas Grassi de Freitas
Orientador: José Nunes Filho





Mariana Macedo

Orientador: Jairo José Drummond Câmara

INTERIOR AUTOMOTIVO

Levando em consideração as inadequações dos interiores dos automóveis, foi desenvolvido um projeto referente ao “interior automotivo”, que propõe formas diferentes de conduzir e se portar dentro de um veículo. Esse novo “interior automotivo” busca soluções para garantir ao

motorista tranquilidade para dirigir, segurança, bem-estar e maior interação entre todos os passageiros e o veículo. Além disso, há o uso de tecnologias que facilitam a relação homem/máquina, o que garante maior aproveitamento do tempo em ações relativas à condução do automóvel.



COLEÇÃO OUTONO/INVERNO 2010

MARINA BORJA

Marina Borja
Orientador: Romeu Dâmaso de Oliveira



O sistema de numeração usado no mercado calçadista brasileiro possui uma falha: mede apenas o comprimento do pé, não considerando como padrão a escala de largura e altura. Procurando sanar essa falha, a empresa Marina Borja desenvolveu a coleção outono/inverno 2010, fazendo com que seus sapatos possuam a mesma numeração de comprimento usada no mercado calçadista brasileiro, mas possam ser usados por pés largos ou finos.





Mayra Reis

Orientador: Osvaldo Coutinho do Amaral

EXPOSITOR PARA VESTUÁRIO - TOT



A partir da ideia de design integrado, foi desenvolvido uma coleção de vestuário, expositor e embalagens para a empresa TOT. A empresa caracteriza-se por alinhar-se aos conceitos de sustentabilidade e ética ambiental. Além disso, o expositor e as embalagens são adequados tanto aos ambientes pequenos de lojas quanto aos ambientes amplos de feiras e shoppings.





Natália Hermont

Orientadora: Cristiana Abijaode Amaral

PROJETO DE DESIGN PARA PROMOVER A FIDELIZAÇÃO DE CLIENTES

Diante das mudanças aplicadas à sua marca, uma fábrica de *lingeries* sentiu a necessidade de promover ações que não apenas captassem novos consumidores, mas também garantissem a fidelidade dos

antigos clientes. Foi desenvolvida então uma estratégia que propõe a criação de uma nova embalagem, brindes, uma nova proposta de serviços personalizados e um plano de fidelização para a clientela.





IBIRÉ MIRIM

Construção de valores, consciência cultural e ambiental através do brinquedo afetivo

A linha de brinquedos afetivos Ibiré Mirim (que em tupi-guarani significa amiguinho da natureza) tem como objetivo trazer ao mundo lúdico conceitos de sustentabilidade ecológica. Com a intenção de resgatar a cultura nacional, a linha foi inspirada nas lendas

do folclore amazônico, o que a diferencia dos brinquedos oferecidos pelo mercado internacional. Cada personagem tem um acompanhante que estimula a brincadeira, fortalece sua característica folclórica, associando os que brincam a defensores da floresta.





Rafael Eler de Souza
Orientador: Hécio Jacques de Almeida



AUDIOSTIN

Projetado especificamente para a empresa Axoon, o audiômetro Audiostin é destinado às clínicas de fonoaudiologia e audiometria. O projeto teve como base pesquisas feitas em clínicas de audiometria.





Ricardo Silva Guimarães

Orientadora: Cristiana Abijaode Amaral

COLEÇÃO *WHERE'S THE FIRE?*

MODA JOVEM MASCULINA

Levando em consideração as variações climáticas a que estamos sujeitos (frio, calor, chuvas e ventos) foi desenvolvida a coleção *Where's the Fire?* destinada ao público jovem masculino. Como tema de inspiração foi adotado

o universo dos bombeiros, uma vez que as roupas exploram tecidos, soluções e modelagens características dos uniformes de bombeiros no sentido de proteger o corpo das variações climáticas.

EMBALAGENS PARA PRODUTOS ARTESANAIS

No sentido de gerar atrativos comerciais e agregar valores à produção artesanal de cerâmica (produzida no Projeto de capacitação em Design e Artesanato Minas Raízes), foram produzidas embalagens para a venda à varejo dessa produção artesanal.

Roberto Silva P. Júnior

Orientador: Carlos Alberto Silva de Miranda



LINHA *TIDDY*

ORGANIZADORES DE MESA

Levando em consideração a utilidade dos organizadores de mesa, foram desenvolvidos dois modelos: um maior, que organiza todos os materiais em apenas um objeto; e outro menor, que organiza materiais individualmente. Ambos possuem acessórios que promovem a interação com o usuário. Além da sua função principal, os organizadores interagem com os demais produtos presentes na mesa.



Rodrigo Wagner Araújo
Orientador: Marco Túlio Boschi





COLEÇÃO DE VESTUÁRIO - TOT



Rogério Romualdo

Orientador: Romeu Dâmaso de Oliveira

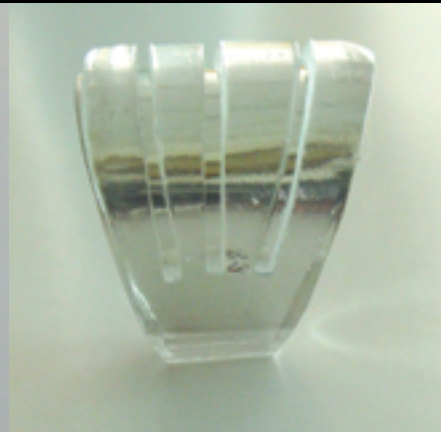
Buscando uma melhor integração entre os processos artesanais e industriais na produção de vestuário, o projeto busca uma inovação no sistema de lançamentos de produtos de moda: um calendário que coloca em sincronia o processo de criação e a produção das coleções. Dessa forma, será possível um método de criação e produção integradas, no sentido de criar e produzir roupas na estação em que serão usadas. Quanto ao estilo, uma coleção clássica e atemporal.

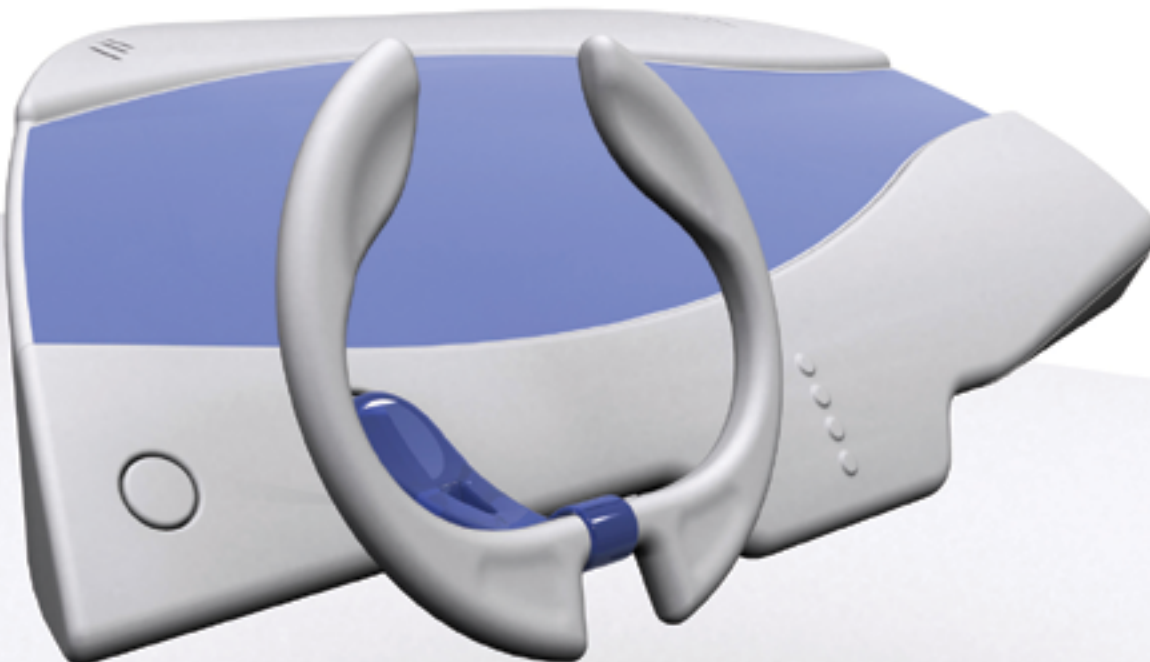


Simone Rocha Lopes
Orientador: Marco Túlio Boschi

JOIAS PARA ADOLESCENTES

Destinada ao público jovem, foi criada uma linha de joias composta por três peças que se caracterizam pela simplicidade, pelo aspecto lúdico e por formas orgânicas. O conceito usado é o *scrapbook*, que se revela na sobreposição ou multiplicação de uma mesma forma básica no desenho das joias.





ISURUS CARGO CONCEPT

PAINEL DE INSTRUMENTOS E DIREÇÃO

O *Isurus* é um painel de instrumentos e direção projetados para veículos urbanos de carga. Ele se adapta ao novo motorista que surge: com conhecimento sobre o mundo digital. Nesse sentido, o painel propõe uma maior interatividade que considera as características físicas, psíquicas e cognitivas do motorista.



Talita Muniz Ribeiro

Orientador: Jairo José Drummond Câmara



Aluna: Tayana Candido Luiz

Orientador: Romeu Dâmaso de Oliveira

CALÇADOS PARA MULHERES EXECUTIVAS

Direcionado às mulheres executivas, esse projeto propõe uma linha de calçados que atenda às exigências típicas desse público. Além disso, a linha leva em consideração a seguinte característica: a conciliação entre a vida profissional e familiar da mulher atual.





Tiago Reis

Orientador: José Luiz do Carmo

CALÇADO PARA CORRIDA NA AREIA

Inspirada em animais do deserto que se locomovem na areia e nos veículos para solos arenosos, foi desenvolvido um calçado para a prática de corrida na areia - esporte ou lazer. Além de utilizar materiais leves e de boa conformação aos pés, o calçado possui fechamento em elástico, para impedir a entrada de areia e evitar o desconforto ao caminhar. Permite a entrada e saída da água, favorecendo a transpiração dos pés. O produto possui diferente combinação de cores para atender ao público masculino e feminino.

JOIAS DE VIDRO

TRADUZINDO NO UNIVERSO DO ADORNO,
ELEMENTOS DA TÉCNICA DO VITRAL

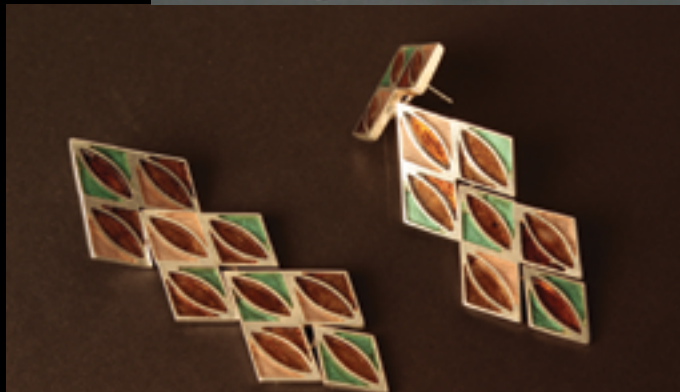
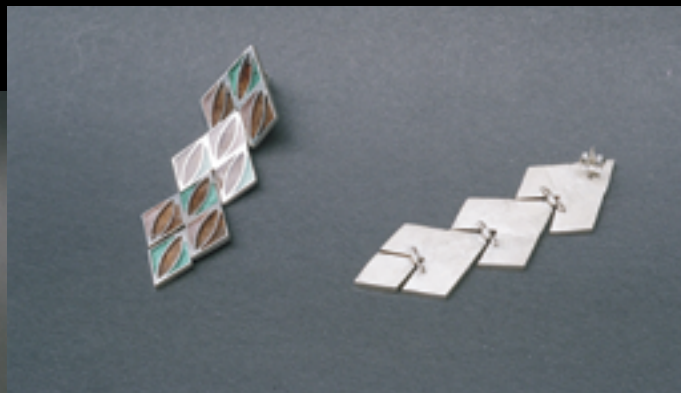


Tendo o vidro como inspiração, foi desenvolvida uma linha exclusiva de joias. Diante dos processos pesquisados, optou-se por uma técnica que se baseia

na produção de vitrais: as joias são feitas a partir da junção de delicadas peças de vidro e fitas de metal, conferindo leveza e personalidade às peças.

Victória C. Pinheiro Lopes

Orientador: Heleno Polisseni Cordeiro





Vivian Maria Passos Goulart

Orientadora: Ana Luiza Cerqueira Freitas

MESA *SPARTAKUS*

MOBILIÁRIO PARA AMBIENTES
INSTITUCIONALIZADOS

Idealizada para instituições que atendem crianças entre zero a seis anos, foi desenvolvida uma mesa para minimizar as dificuldades de adaptação nesse ambiente. Trata-se de um produto que respeita a individualidade, mas ao mesmo tempo integra a criança ao seu novo contexto. O móvel faz com que os usuários se integrem na tentativa de reduzir os traumas causados pela separação do núcleo familiar. As crianças aprendem a brincar e conviver de modo divertido.



PROJETOS
DESIGN DE PRODUTOUBÁ

POLTRONA RECLINÁVEL JABUTI



Braz Gazola de Castro
Orientador: Eduardo José
Wilke Alves



Desenvolvida em parceria com a Sier Móveis, a poltrona reclinável Jabuti foi projetada a partir dos princípios de ergonomia com o objetivo de propiciar melhor conforto. A cadeira será produzida em madeira natural, através de processos de usinagens que realçam veios e nuances dos tons da madeira, conferindo formas suaves e harmônicas.

Éder José dos Reis Aleixo
Orientadora: Gislaine Oliveira
Marangon



GUITARRA ELÉTRICA CRÓTON

A guitarra Cróton foi projetada com intenções de propiciar ao guitarrista a possibilidade de usar diferentes técnicas de execução no instrumento. Além do design que busca uma linguagem brasileira, foram usadas madeiras que fazem referência ao Brasil: marupá, cedro, jacarandá e pau marfim. O produto oferece diversificação em relação a cores e acessórios, propiciando variadas opções de estilos.





Maria Noemi Marinho
Orientador: Eduardo José Wilke Alves



MOBILIÁRIO PARA *HOME* *THEATER*

A partir do conceito de volumes assimétricos que formam uma composição harmoniosa, foi desenvolvido um móvel que sintetiza quatro funções: *home theater*, bar-cristaleira, gavetões e porta CD/DVD. O móvel possibilita a adaptação de aparelhos que compõem um *home theater* de forma que os cabos e instalações fiquem escondidos, mas de fácil acesso. Na lateral encontra-se o bar-cristaleira com compartimento para guardar garrafas e taças; os gavetões ficam na parte inferior e são ideais para guardar livros e revistas. O móvel mistura a rusticidade do carvalho à laca brilhante e ao vidro espelhado para criar um efeito moderno.

Mateus Pereira Balbi
Orientador: Marco Túlio Monteiro



ESTAÇÃO DE ESTUDO E LAZER *OPEN*

A Estação de Estudo e Lazer *Open* possibilita ao usuário abrir os módulos e compartimentos do móvel para sua utilização. O produto é composto por quatro módulos e pode ser utilizado de várias formas, dependendo da atividade realizada: jogar videogame, utilizar o computador, assistir TV, estudar e fazer tarefas escolares. Tudo num único móvel.



Pablo Soares Gabriel
Orientadora: Maíra Paiva Pereira



***SNEAKERS* - UMA NOVA CULTURA**

Destinado ao público que utiliza de vestuários despojados, foi desenvolvido um produto adequado ao público brasileiro: um calçado que divulga a cultura do nosso país, produzido em pequena escala com materiais alternativos.





POR QUE SOMOS DIFERENTES

KIT ALIMENTAÇÃO UNIVERSAL

Pedro Alexandre Oliveira Vieira

Orientador: Marco Túlio Monteiro



Destinado a pessoas que possuem algum tipo de deficiência na mobilidade física, o Kit Alimentação Universal foi desenvolvido no sentido de propiciar o conforto e a independência para seus usuários. Assim, o projeto torna-se um poderoso aliado das pessoas portadoras de deficiências físicas.



Rafael Cruz Biachini
Orientadora: Gislaine Oliveria
Marangon

MOCHILA PARA CARTEIRO PEDESTRE



A partir dos resultados de diversos estudos sobre o trabalho cotidiano de carteiros pedestres, foi desenvolvida uma nova mochila, levando-se em consideração as deficiências identificadas nos atuais produtos. Como resultado, um produto que proporciona maior agilidade e conforto ao usuário.

Ricardo Augusto Vieira
Orientador: Marco Túlio Monteiro



MOCHILA ARABÉ

Desenvolvida especificamente para os praticantes de *trekking*, a mochila Arabé proporciona conforto e facilidade no acesso aos itens transportados. Dessa forma, os atletas conseguem maior agilidade e melhoram o seu desempenho.

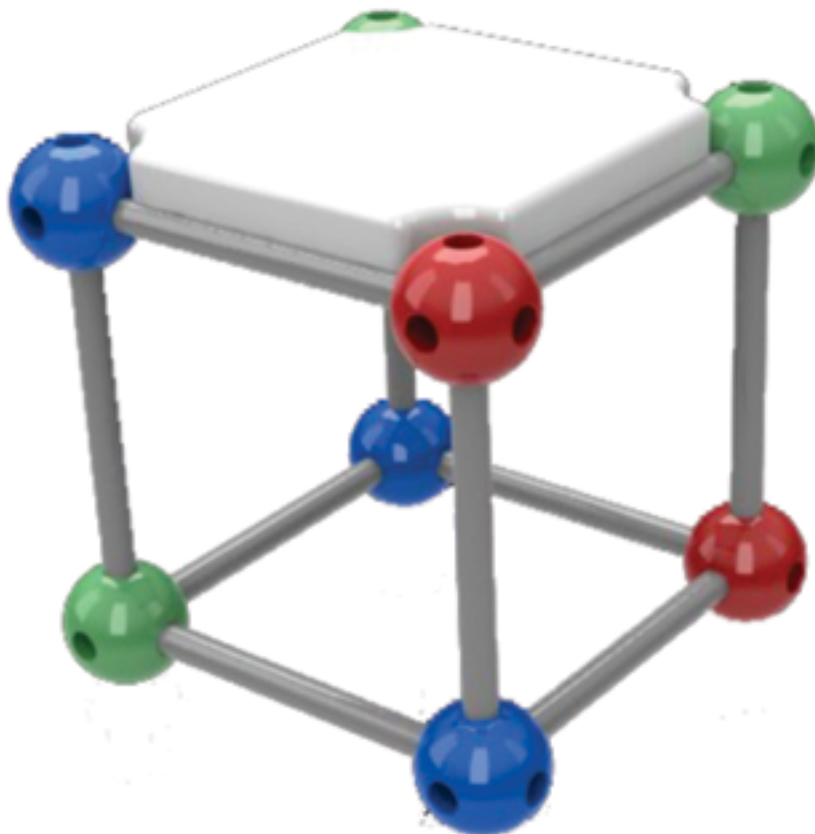


PUPA

O projeto Pupa consiste no desenvolvimento de uma embalagem para polpa de frutas congeladas. A partir dos conceitos de *Emotion Design* e *Package Design*, a embalagem proporciona maior conforto e praticidade ao consumidor doméstico, além de possuir maior visibilidade nos pontos de venda.



Ricardo da Rocha
Orientadora: Maíra Paiva Pereira



Bruno Ribeiro

Orientadora: Patrícia Santos Delgado

PROJETO MOLECO

A proposta se baseia na conexão e na interação lúdica entre ambiente, usuário e produto. A inspiração veio das ligações atômicas que permeiam nosso mundo, sendo referência para composição morfológica do produto.

CONJUNTO *LADY*

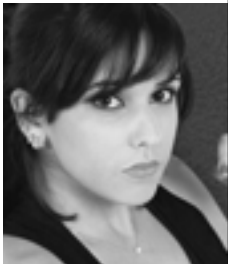
Destinado à atividade profissional de manicure e pedicure, o conjunto *Lady* foi desenvolvido com princípios de ergonomia que favorecem a eficiência e facilidade de uso. Nesse sentido, o produto favorece uma valorização do profissional e mais conforto a seus clientes.

Rosane Carvalho

Orientadora: Máira Paiva Pereira



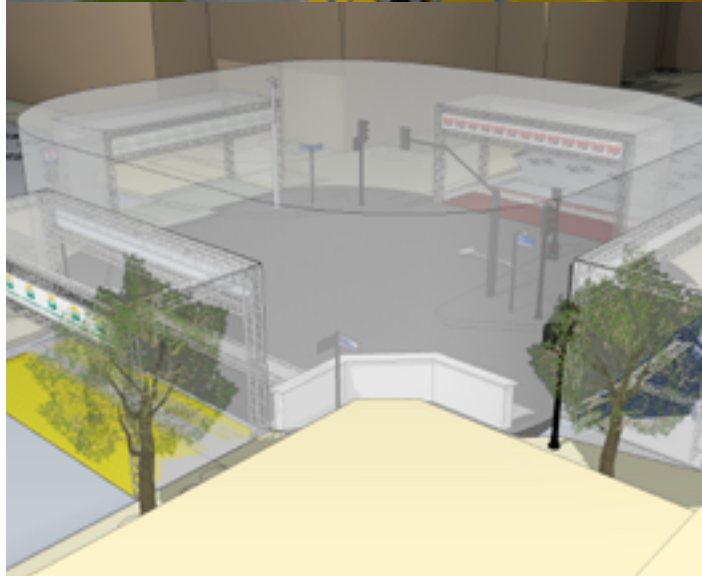
PROJETOS
DESIGN DE AMBIENTES BH



Ana Luiza Guimarães dos Santos
Orientadoras: Samantha Cidaley
e Mara Pena

SAVASSI FESTIVAL JAZZ & LOUNGE

A partir do conceito de “estratégia” foi desenvolvido um projeto de design efêmero para o “Savassi Festival Jazz&Lounge” – um evento cultural e corporativo realizado em vias urbanas. Nesse sentido, foram consideradas as logísticas de transporte, a montagem e desmontagem de materiais e equipamentos e a limpeza dos resíduos. Além disso, foi desenvolvida uma cenografia que envolve o público e a marca dos patrocinadores ao som de muito *jazz*.

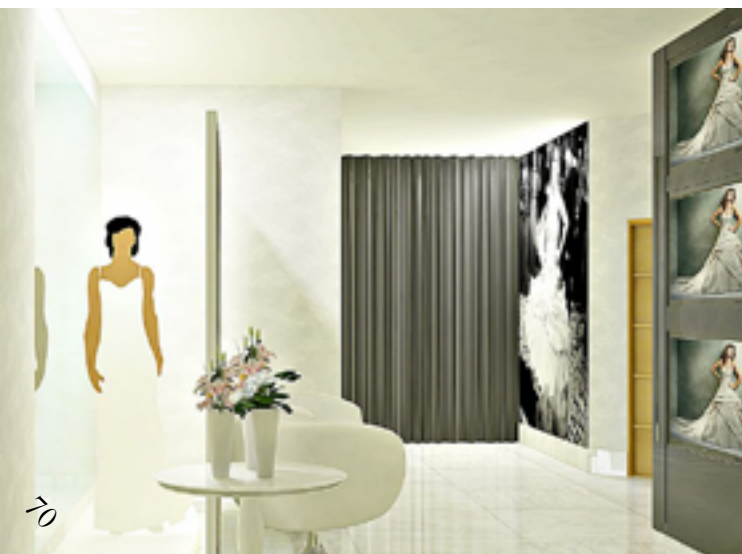
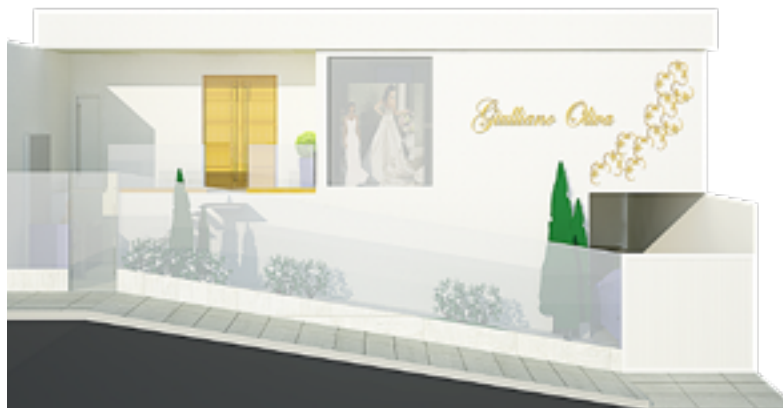


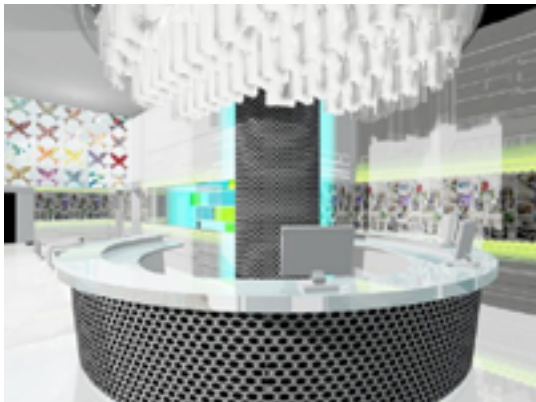
ESPAÇO DA NOIVA

Projeto desenvolvido para uma loja de noivas que oferece a criação e confecção de vestidos luxuosos e exclusivos para festas e casamentos. A loja se localiza em uma área nobre na cidade de Belo Horizonte e atende a um público sofisticado.



Danielly Porcina Medeiros Silva
Orientadoras: Paula Glória e
Cláudia Campos





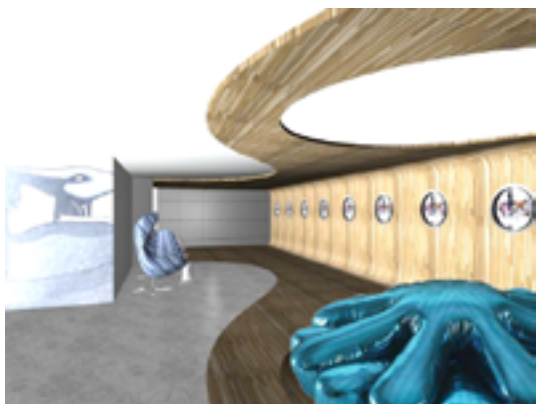
Francis d'Ávila de Souza Soares
Orientadora: Roberta Lopes
Pinto e Ávila Aguiar



FLAGSHIP STORE

PROPOSTA DE EXPANSÃO DE EXPERIÊNCIA
DA MARCA HERING EM DESIGN DE
AMBIENTES.

O projeto consiste no desenvolvimento de uma loja Hering que proporcione ao consumidor uma experiência sinestésica, divulgando os valores e princípios da marca. Tem também como objetivo ser uma referência para a expansão da marca fora do Brasil.





CASA DE SAMBA

A partir do conceito Casa das Tias Baianas, o projeto consiste no desenvolvimento de uma casa de samba localizada em um galpão no bairro Jardim Canadá, na cidade de Belo Horizonte. Com a ideia de mesclar o aconchego de uma antiga residência a um design atual, o ambiente envolve o visitante, proporcionando múltiplas cenas e sensações ao celebrar uma das expressões mais autênticas de nossa cultura.



Larissa Zacarias Gomes Silva
Orientadoras: Paula Quinaud
e Mara Penna



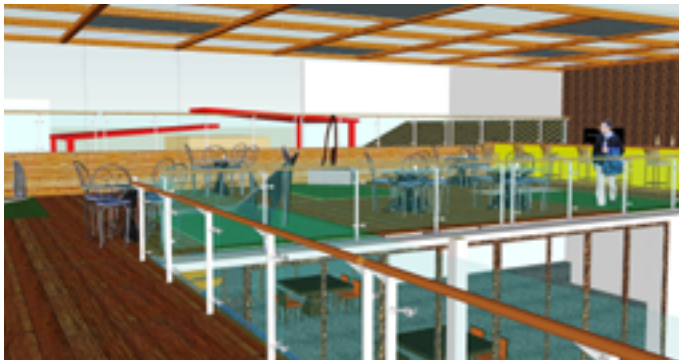
Luana Leão de Carvalho
Orientadoras: Viviane
Zerlotini e Cláudia Campos



ACADEMIA DE GINÁSTICA FEMININA

Pensando na flor rosa como metáfora da dualidade feminina (pétalas com textura aveludada, linhas curvas, mas com caule resistente e espinhos), foi desenvolvido o projeto da Academia de Ginástica “Feminina”. A academia se localizará em uma casa localizada na cidade de Lagoa Santa, Minas Gerais, e propiciará ao público feminino um ambiente aconchegante, atrativo, com características femininas, que traga bem-estar. Procurando atender a esse público, os espaços são concebidos no sentido de atenção especial dirigida às alunas, proporcionando condições favoráveis para a realização de exercícios físicos em interação com a natureza.





Lucrécia de Sousa Martino Leite
Orientadoras: Cláudia Campos e
Viviane Zerlotini



MERCADO CENTRAL DE BOM DESPACHO

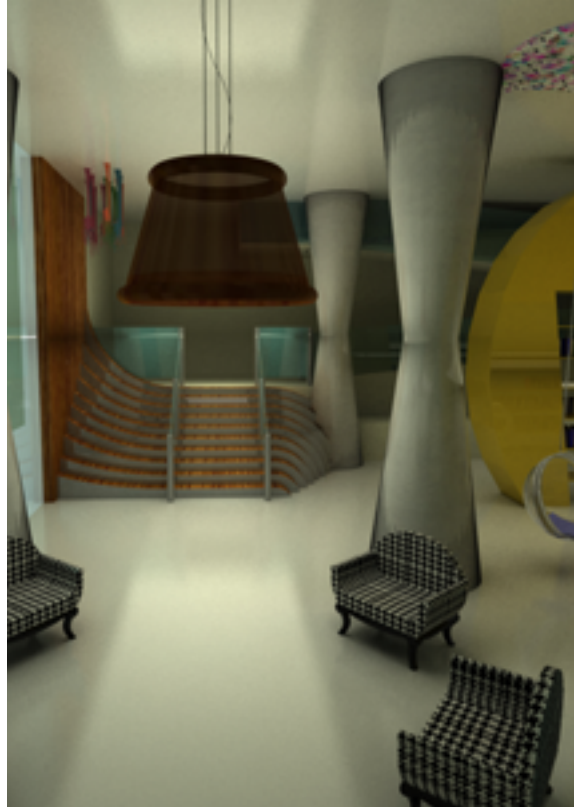
A proposta visa requalificar um edifício histórico situado no centro da cidade de Bom Despacho, construído para sediar um grupo escolar. Trata-se da instalação de um Mercado Central que abriga restaurantes, bancas de revista e áreas de convívio. Nesse sentido, a população do município poderá desfrutar do espaço, além de adquirir maior conhecimento sobre a história e cultura local.



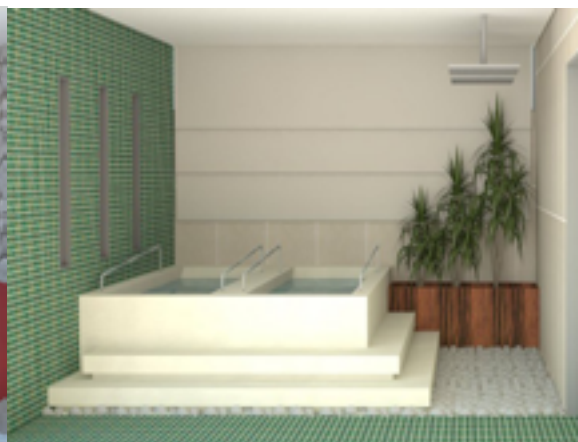
OI FASHION

ESPAÇO DE MODA E TENDÊNCIAS

Destinado a profissionais e interessados na área da moda, o projeto consiste no desenvolvimento de um espaço para a exposição e exploração do mercado de moda em Belo Horizonte. Tal espaço propiciará ao visitante uma atmosfera fascinante.



**Marina Montenegro de
Holanda Lopes**
Orientadoras: Simone
Marques e Cláudia Campos



Priscilla Nardini

Orientadoras: Thais Luz e Neyla Simões

SPA URBANO

O projeto tem como objetivo a criação de um SPA Urbano em uma casa tombada pelo patrimônio municipal na região sul da cidade de Belo Horizonte. Direcionado exclusivamente ao público feminino, o projeto evidenciou os quatro elementos (água, terra, fogo e ar) que, aplicados nos ambientes, estimulam as atividades físicas, o relaxamento e os sentidos, propiciando o equilíbrio entre o corpo e a mente. Além disso, o projeto propõe ambientes inovadores e atraentes.



Paula Rodrigues Caldeira
Orientadoras: Paula Quinaud e
Mara Penna



CAFÉ COM VINIL

Consiste no estabelecimento comercial situado em uma edificação eclética tombada na Avenida Assis Chateaubriand, área nobre e com grande preservação cultural do bairro Floresta. Os clientes do projeto são Hércio Borges e Ricardo Marques, fundadores do Clube do LP, local que reúne, mensalmente, fãs de vinis para troca de experiências e conversas ao puro som de LP's. O estabelecimento contará com uma loja de vinil e equipamentos, além de uma cafeteria acoplada, que oferecerá aos compradores uma opção de maior permanência no local. O espaço também abrigará eventos musicais e reuniões do Clube do LP.





Rubia Alberto Silvano da Silva
Orientadoras: Paula Quinad e
Cláudia Campos



ZEST MOTEL

A partir dos sete pecados capitais, foi desenvolvido o projeto de um motel que desperte a curiosidade e instigue os sentidos de seus frequentadores. O projeto induz uma associação entre os sete pecados e aspectos inerentes ao motel. Soberba – vídeo game; inveja – brinquedos; ira – *cartoons*; preguiça – música; avareza – comida; gula – moda; luxúria – cinema.



Nome: Thiago Henrique da Costa Oliveira

Orientador: Samantha Cidaley e Kátia Bastani

UNIDADE MÓVEL DE ATIVIDADES EDUCACIONAIS ONG CLIQUE VIDA

A partir dos conceitos de flexibilidade, modularidade e leveza, foi desenvolvido o projeto da Unidade Móvel de Atividades Educacionais. Nesse projeto, a ONG Clique Vida circulará pelas cidades históricas ao longo da Estrada Real, com a intenção de promover atividades de educação para crianças e adolescentes. A fotografia será usada como ferramenta para a formação e fortalecimento de valores sobre patrimônio histórico, cultura, sociedade, sustentabilidade e meio ambiente.

PROFESSORES ORIENTADORES

INFORMAÇÕES PROFISSIONAIS

Design de Produto - Belo Horizonte



**ANA LUIZA CERQUEIRA
FREITAS**

Mestre em Engenharia
de Produção. Graduada em
Design Industrial.

**CRISTINA ABIJAODE
AMARAL**

Mestre em Gestão de
Desenvolvimento de
Produtos e Engenharia de
Produção.



**CARLOS ALBERTO
SILVA DE MIRANDA**

Mestre em Engenharia
de Produção e graduado
em Design Industrial

**GLAUCINEI RODRIGUES
CORRÊA**

Mestre em Engenharia
de Materiais e graduado
em Desenho Industrial.





HELENO POLISSENI CORDEIRO

Professor, designer, administrador de empresas, mestrando em Engenharia de Materiais, coordenador do curso de pós-graduação em Gestão do Design nas micro e pequenas empresas.



HÉLCIO JACQUES DE ALMEIDA

Graduado em Desenho Industrial. Diretor técnico/administrativo de uma empresa prestadora de serviços na área de design.



JAIRO JOSÉ DRUMMOND CÂMARA

Doutor pela École des Mines de Paris e pós-doutorado em Eco-Design na Université de Montreal. Mestre em Industrial Design (Pratt, NY) e docente da REDEMAT.

JOSÉ LUIZ DO CARMO

Graduado em Desenho Industrial, especialista em Metodologia do Ensino Superior. Consultor nos setores de mobiliário, sistemas mecânicos e documentação de produção.



JOSÉ NUNES FILHO

Graduado em Desenho Industrial, especialista em Materiais, Processos Produtivos e Planejamento Industrial. Consultor nos setores de Projetos e Processos Industriais.





MARCO TÚLIO BOSCHI

Graduado em Desenho Industrial. Consultor e prestador de serviços nos setores de mobiliário, eletroeletrônica e equipamentos médico-hospitalares.

PAULO MIRANDA DE OLIVEIRA

Graduado em Desenho Industrial, meste em Engenharia de Materiais pela REDEMAT. Membro da equipe do Centro de Estudos em Design de Gemas e Jóias.



MARIA JOSÉ CANÊDO SANGLARD

Especialista em Marketing e graduada em Desenho Industrial

RICARDO MENDES MINEIRO

Mestre em Estruturas Ambientais Urbanas – USP e graduado em Arquitetura pela UFMG. Atualmente é consultor nas áreas de Arquitetura, Design Gráfico e de Produto.



OSVALDO COUTINHO DO AMARAL

Graduado em Desenho Industrial, com especialização em Arte-Educação. Atualmente compõe o quadro de professores orientadores do Projeto de Graduação.

ROMEU DÂMASO DE OLIVEIRA

Mestre em Engenharia de Produção pela UFMG, graduado em Desenho Industrial, com especialização em Ensino Superior. Coordenador do Centro de Integração Design-Empresa.



Design de Produto - Ubá

EDUARDO JOSÉ WILKE ALVES



Mestrando em Design e Especialista em Gestão do Design; coordenador do Projeto de Graduação de Ubá; co-coordenador do curso de Design de Produtos de Ubá; consultor na área de design.

GISLAINE OLIVEIRA MARANGON



Graduada em Desenho Industrial; Pós-Graduada em Gestão da Produção; Atua como professora na UNIPAC para os cursos de Engenharia de Produção e Engenharia Civil e na UEMG para o curso de Design; consultora da FIEMG na área de design e produção.

MAÍRA PAIVA PEREIRA

Graduada em Design Industrial pela UEMG e Mestre em Engenharia de Materiais, pela REDEMAT. Pesquisadora do Centro de Estudos em Design de Gemas e Joias da UEMG e professora da Graduação em Design de Produtos e da Pós Graduação *Latu-Sensu* em Design de Joias.



MARCO TÚLIO MONTEIRO

Graduado em Design de Produto pela Universidade do Estado de Minas Gerais em 2001 e Pós-graduado em Gestão Estratégica de Marketing pela Universidade Governador Ozanan Coelho em 2009. Atualmente é professor designado da Universidade do Estado de Minas Gerais e consultor em design de produtos, com ênfase em design de móveis e marketing.



Design de Ambientes - Belo Horizonte

ANA CÉLIA CARNEIRO OLIVEIRA



Graduada em Decoração, com especialização em Arte-Educação. Atualmente compõe o quadro de professores orientadores do Projeto de Graduação do Curso de Design de Ambientes.

KÁTIA BASTANI

Designer de Ambientes, especialista em Educação Ambiental e Sustentabilidade, mestranda em Ambiente Construído e Patrimônio Sustentável, professora da escola de Design da UEMG.



CLÁUDIA CAMPOS



Designer, mestre em Ambiente Construído em Patrimônio Sustentável (UFMG), especialista em Design de Móveis (UEMG). Professora, coordenadora do projeto de graduação do curso de Design de Ambientes/UEMG

MARA GALUPO DE PAULA PENNA

Especialista em Museologia, formada pela FUMA, atua como professora e pesquisadora na área de Landscape Design na Escola de Design/UEMG.





PAULA GLÓRIA BARBOSA

Especialista em Design de Móveis (UEMG), graduada em Decoração (UEMG) e em Matemática (UEMG). Professora da Escola de Design/UEMG, consultora em design pelo SEBRAE/MG, sócia/proprietária da ADEQUA Design de Ambientes/IED.

SAMANTHA CIDALEY

Designer; mestre em História (UEMG); professora e sub-cordenadora do curso de Design de Ambientes, Gestora da D. Incubadora de Empresas e Negócios de Design (UEMG); Diretora da Rede Mineira de Inovação.



PAULA QUINAUD

Graduada em Design de Ambientes e Produto - UEMG. Especialista em Arquitetura Contemporânea e Cinema (cenografia) - PUC Minas. Professora ED/UEMG desde 1997 e com escritório próprio desde 1990.

SIMONE MARIA BRANDÃO MARQUES DE ABREU

Especialista em Educação, graduada em Decoração, professora efetivada da UEMG, coordenadora do curso de Design de Ambientes da UEMG e atuante no mercado de trabalho de Design de Ambientes.



ROBERTA LOPES

Designer de ambientes, especialista em design. Professora da Escola de Design | UEMG nas graduações em Design de Ambientes, Artes Visuais, e na pós-graduação em Design de Móveis.

VIVIANE ZERLOTINI

Graduada em Arquitetura e Urbanismo pela UFMG (1994) e mestre em Engenharia de Produção pela UFMG (2000). Professora assistente da Escola de Design da UEMG.



CURSOS DE GRADUAÇÃO

A Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais - UEMG oferece quatro cursos de nível superior reconhecidos pelo MEC, com duração de quatro anos em oito semestres letivos. São eles:

DESIGN DE AMBIENTES

O objetivo é formar profissionais capacitados para projetar ambientes internos e externos às construções - sejam residenciais, comerciais, empresariais ou institucionais - voltados para o conforto e o bem-estar dos usuários, além de planejar soluções luminotécnicas para ambientes, mobiliário, elementos decorativos e eventos.

Coordenação: Simone Maria Brandão Marques de Abreu

DESIGN GRÁFICO

O curso foca no desenvolvimento de alunos com habilidades e competências projetuais, domínio nas linguagens e conceitos metodológicos. O objetivo é formar profissionais criativos e atualizados, preparados para atuar como organizadores da informação e gestores de design nas áreas de produção gráfica, fotografia, vídeo, animação, cinema, televisão e *web design*.

Coordenação: Mariana Misk Moisés

ARTES VISUAIS - Licenciatura

O curso promove a formação de docentes para a educação básica na área de conhecimento das Artes Visuais. O professor de Arte estará apto a atender tanto aos imperativos atuais da educação básica de um modo geral, como às necessidades atuais do ensino da Arte e, de maneira especial, das Artes Visuais. O currículo contempla atividades em arte-educação, artísticas e para-artísticas, tais como oficinas, ateliêes, ONGS etc.

Coordenação Paula Barreto paiva

DESIGN DE PRODUTO

O objetivo é preparar o aluno para desenvolver e gerir projetos de produtos manufaturados com soluções que atendam às necessidades e desejos dos usuários - estética, inovação, funcionalidade e conforto - como às dos fabricantes - matérias-primas, processos fabris e adequação de custos. O Designer de Produto assume, ainda, papel importante na interface para definição do planejamento estratégico e logístico da empresa. O curso Design de Produto é oferecido também em Ubá/MG.

Coordenação: Marcelo Amianti

CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO

DESIGN DE JOIAS

DESIGN DE MÓVEIS

GESTÃO DA DESIGN NAS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS

Saiba mais

sobre os cursos:

www.ed.uemg.br

CENTROS

A Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais conta com nove centros, que atuam nas áreas de pesquisa e extensão. São eles:

CENTRO DE ESTUDOS E DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS DE DESIGN

Pesquisa e experimenta novas técnicas e métodos no desenvolvimento de projetos de design gráfico, da conceituação à produção, além de abrigar o Núcleo de Tipografia.

Coordenação: Silvestre Rondon Curvo

CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN DA IMAGEM

O objetivo é estimular a reflexão sobre novos agenciamentos da imagem contemporânea, contemplando a fotografia, a animação, o cinema e o vídeo.

Coordenação: Rosimere Portugal Gonçalves de Souza

CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN DE AMBIENTES

Objetiva o detalhamento de estudos nas diversas áreas vinculadas ao Design de Ambientes e o desenvolvimento de trabalhos experimentais de análise e de laboratórios que exploram metodologias, procedimentos e técnicas de projeto.

Coordenação: Jane E. M. Franco

CENTRO DE PESQUISA DE DESENVOLVIMENTO EM DESIGN E ERGONOMIA

O trabalho é focado principalmente nos processos industriais que possuem interface com o design produtos, o design gráfico, assim como a ergonomia aplicada.

Coordenação: Jairo José Drummond Câmara

CENTRO DE INTEGRAÇÃO DESIGN - EMPRESA

Tem como objetivo a promoção de mecanismos de inserção do design em diferentes setores do Estado de Minas Gerais

Coordenação: Romeu Dâmaso de Oliveira

CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN DA MADEIRA

Tem como objetivo criar, desenvolver, apoiar e fomentar as atividades de design ligadas aos setores de aplicações e pesquisa da madeira. Além do aprimoramento do Laboratório de Ergonomia, a unidade conta com importantes parceiros na área de testes estruturais, de conformidade e certificação de madeiras e móveis.

Coordenação: José Nunes Filho

CENTRO DE ESTUDOS TEORIA, CULTURA E PESQUISA EM DESIGN T&C

Propõe unir, em torno da temática Teoria, Cultura e Pesquisa em Design, grupos de docentes, estudantes, pesquisadores e estudiosos em busca da contribuição para o avanço da pesquisa em design, à luz de sua abrangente forma de expressão como cultura material.

Coordenação: Dijon de Moraes Júnior

CENTRO DE EXTENSÃO

Trabalha em áreas temáticas e linhas programáticas dos cursos da Escola de Design, apoiando as atividades e estratégias pedagógicas de caráter complementar ao currículo, visando, além da produção de conhecimento, a geração das possibilidades de estudos e acessos a novas informações.

Coordenação: Giselle Hissa Safar

CENTRO DE ESTUDOS EM DESIGN DE GEMAS E JOIAS

Oferece programas e projetos voltados para o incremento da competitividade e projeção dos bens e produtos minerais, enfatizando a Pesquisa e o Desenvolvimento, a Capacitação de Recursos Humanos e o Desenvolvimento de Projetos.

Coordenação: Maria Bernadete Santos Teixeira

CENTRO DE EXTENSÃO

O Centro de Extensão é o mais antigo centro da Escola de Design. Foi criado em 1987 e é responsável, desde então, pela relação dialógica com a comunidade nos diversos níveis de interação, seja na difusão do design, no repasse de conhecimentos técnicos e tecnológicos, na articulação e execução de trabalhos sociais e desenvolvimento de projetos de difusão cultural.

Suas atribuições foram significativamente ampliadas com o surgimento de novas demandas em função do crescimento da comunidade interna e do número de atividades após a implantação dos demais centros da unidade, todos dedicados a atividades extensionistas e de pesquisa.

Atualmente o Centro de Extensão conta com núcleos e divisões para os mais diferentes tipos de atividades: Núcleo Integrador de Práticas Pedagógicas - NIPP, Núcleo de Design e Cultura - NUDEC, Núcleo de Design e Responsabilidade Social - NDRES, Núcleo de Educação Ambiental - NEA, Divisão de Cursos e Eventos e Divisão de Comunicação, por meio dos quais tem estabelecido uma forte relação de reciprocidade com o meio circundante e, principalmente, consolidado as relações internas de uma comunidade acadêmica numerosa, diversificada e exigente.





Fundação Renato Azeredo

TRANSFORMANDO O FUTURO EM AÇÃO

Fazendo do crescimento do indivíduo
a semente para o bem comum

Apoiando a educação, ciência e tecnologia, a Fundação Renato Azeredo tem suas raízes ligadas à valorização da ética e ao desenvolvimento humano. Em parceria com a UEMG, empreende iniciativas em diversos setores que ultrapassam o campo acadêmico para colher frutos no campo social. São projetos de qualificação profissional, oficinas de arte e ações de voluntariado que, em treze anos de existência, crescem por todo o estado. É assim que a Fundação Renato Azeredo se compromete com o futuro de Minas: semeando o conhecimento em cada um, a cidadania germina em todos.



Rua Bedran Saad Bedran, 446 | Bairro Nova Suíça | Belo Horizonte | MG | CEP: 30480-620
Telefax: (31) – 3319-8700 | E-mail: ouvidoria@framinas.org | www.framinas.org



IMPrensa Oficial
Governo do Estado de Minas Gerais

Av. Augusto de Lima, 270 – Centro – BH – Fone: (31) 3237-3400
Internet: www.imprensaoficial.mg.gov.br

Revisão: Responsabilidade do Encomendante

