IDENTIFICAÇÃO

***Programa de Pós-Graduação em Design**

*Disciplina: **Experiência do Usuário**

*Nível: (X) Mestrado ( ) Doutorado

*Ano/Semestre**: 2022/2**

*Carga horária total: 45h

*Créditos: 03

*Área temática: Design Estratégico

*Código da disciplina: 115412 / 115432

*Código da Turma: MS16002-00183 / DT16003-00054

*Professores: Fabricio Farias Tarouco
Filipe Campelo Xavier da Costa

EMENTA

A atividade propõe discutir o processo de construção da experiência do usuário a partir dos seus elementos constituintes, bem como fornecer subsídios teóricos e metodológicos para análise, design e avaliação de projetos de design

CONTEÚDO

Experiência de consumo

Design Emocional

Appraisals & Concerns

Design e Bem-estar

Positive Design

Brand Experience

Consumindo Fantasia

Experiências Gamificadas

Consumidores 2.0 & Prosumers

Experiências Colaborativas

Exp. Urbanas & Criativas

Experiências Turísticas

OBJETIVOS

Discutir os elementos da experiência do usuário a partir de sua interação com produtos, serviços e territórios. Compreender as dimensões teóricas acerca das experiências emocionais e suas repercussões para processos de projetação em design.

Aula	Tema	Referências
Aula 1 (02/*9)*	Tipos de experiência Design emocional	Desmet e Hekkert (2007) Tonetto e Costa (2011)
Aula 2 *(09/9)*	Experiência de consumo e *Flow*	Carú e Cova (2008) Cap.1 Csikszentmihaly (1997) Cap. 1
Aula 3 *(16/9)*	Teoria dos a*ppraisals* Análise de *concerns*	Demir, Desmet e Hekkert (2009) Tonetto (2012) Ozkaramanli e Desmet (2012)
Aula 4 *(23/9)*	*Positive design* Design para bem-estar	Barros, Martín e Pinto (2010) Desmet e Pohlmeyer (2013) Petermans e Caim (2020)
Aula 5 *(30/9)*	Design para humores	Desmet (2015)
Aula 6 *(7/10)*	Design para mudança de comportamento	Ludden & Hekkert (2014)
Aula 7 *(21/10)*	Design orientado para dilemas	Oskaramanli, Desmet e Ozcan (2016)
Aula 8 *(28/10)*	Experiência de marcas que marcam	Morris B. Holbrook, 2006.
Aula 9 *(4/11)*	Consumindo Fantasia	A. Seregina, 2014. Disney Institute, 2011.
Aula 10 *(11/11)*	A Influência da Gamificação nas Experiências	K. Robson et al, 2014. Vianna, Ysmar, 2013.
Aula 11 *(18/11)*	Consumidores 2.0 & Prosumers	Costa et al, 2013. Saad, Raposo, 2017.
Aula 12 *(25/11)*	Experiências Colaborativas	Menor-Campos et al, 2019. Silva e Barbosa, 2018.
Aula 13 *(2/12)*	Experiências Urbanas & Criativas	Michael Ian Borer, 2013. Yves Cabannes, 2018.

Aula 14 *(9/12)*	Experiências Turísticas	Lin & Kuo, 2015. Greg Richards, 2020.
Aula 15 *(16/12)*	Atividade Integradora	Todas as bibliografias anteriores

METODOLOGIA

- Seminários
- Exercícios individuais e em grupo
- Exercício projetual

AVALIAÇÃO

- Construção de artigo para submissão em periódicos
- Participação nas discussões propostas

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BORER, Michael Ian. Being in the city: the sociology of urban experiences. **Sociology Compass**, [*s. l.*], v. 7, n. 11, 2013.

CABANNES, Yves; DOUGLASS, Michael; PADAWANGI, Rita. **Cities in Asia by and for the people**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018.

LIN, Chien-Hsin; KUO, Beryl Zi-Lin. the behavioral consequences of tourist experience. **Tourism Management Perspectives**, [*s. l.*], v. 18, p. 84-91, 2016.

COSTA, Alan Q. *et al.* **A emergência da concepção do prosumer na era da comunicação digital**. São Paulo: USP, 2013.

CSIKSZENTMIHALY, M. **Finding flow**: the psychology of engagement with everyday life. New York: Basic Books: Harper Collins Publishing, 1997.

DEMIR, E.; DESMET, P.; HEKKERT, P. Appraisal patterns of emotions in human-product interaction. **International Journal of Design**, [*s. l.*], v. 3, n. 2, p. 41-51, 2009.

DISNEY INSTITUTE. **O jeito Disney de encantar os clientes**: do atendimento excepcional ao nunca parar de crescer e acreditar. São Paulo: Saraiva, 2011.

HOLBROOK, Morris B. The consumption experience. **Journal of Macromarketing**, [*s. l.*], v. 26, p. 259-319, 2006.

JORDAN, P. **Designing pleasurable products**. [S. l.]: CRC Press, 2002.

LOWGREN, J.; STOLTERMAN, E. **Thoughtful interaction design**: a design perspective on information technology. Cambridge, United States: The MIT Press, 2004.

MENOR-CAMPOS, *et al*. Effects of collaborative economy: a reflection. **Social Sciences**, [*s. l.*], v. 8, 142, 2019.

NIEDERER, K.; CLUNE, S.; LUDDEN, G. **Design for behaviour change**: theories and practices of designing of change. [*S. l.*]: Routledge, 2017.

NORMAN, D. **Emotional design**: why we love (or hate) everyday things. New York: Basic Books, 2005.

PETERMANS, R.; CAIM, R. (org.). **Design for wellbeing**: an applied approach. London: Routledge, 2020.

RICHARDS, Greg. Designing creative places: the role of creative tourism. **Annals of Tourism Research**, [*s. l.*], v. 85, 2020.

ROBSON, K. *et al*. Understanding Gamification of Consumer Experiences. **Advances in Consumer Research**, [*s. l.*], v. 42, p. 352-356, 2014.

SAAD, Elizabeth. RAPOSO, João F. Prosumers: colaboradores, cocriadores e influenciadores. **Revista Communicare**, [*s. l.*], v. 17, p. 120-130, 2017.

SEREGINA, Anastasia. Exploring fantasy in consumer experiences. **Consumer Culture Theory**: Research in Consumer Behavior, [*s. l.*], v. 16, p. 19-33, 2014.

SHARP, H.; PREECE, J.; ROGERS, Y. **Interaction design**: beyond human-computer interaction. [*S. l.*]: Wiley, 2019.

SILVA, M. J. B.; BARBOSA, M. L. A. Compartilhando bicicletas e consumindo experiências: uma investigação do consumo colaborativo praticado por usuários do Bike PE. **Consumer Behavior Review**, [*s. l.*], v. 2, p. 1-18, 2018.

VIANNA, Ysmar; *et al*, Samara. **Gamification, INC**: como reinventar empresas a partir de jogos. [*S. l.*]: MJV Press Tecnologia, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AMARAL, Inês. Participação em rede: do utilizador ao “consumidor 2.0” e ao “prosumer”. **Comunicação e Sociedade**, [*s. l.*], v. 22, p. 131-147, 2012.

VAN AMSTEL, Frederick M. C. Preconceitos da interface humano-computador. *In:* SIMPÓSIO BRASILEIRO SOBRE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS, 16., 2017, Joinville. **Anais** [...]. [*S. l.*: *s. n.*], 2017. p. 21-24. Disponível em: http://capaihc.dainf.ct.utfpr.edu.br/artigos/CAPA17_paper_6.pdf . Acesso em: 27 de jul de 2022.

BARROS, R. M. A.; MARTÍN, J. I. G.; PINTO, J. F. V. C. Investigação e prática em psicologia positiva. **Psicologia Ciência e Profissão**, [*s. l.*], v. 30, n. 2, p. 318-327, 2010.

BORER, Michael Ian. Being in the city: the sociology of urban experiences. **Sociology Compass**, [*s. l.*], v. 7, n. 11, 2013.

CABANNES, Yves; DOUGLASS, Mike. PADAWANGI, Rita. **Cities by and for the People**. [*S. l.*]: Amsterdam University Press, 2018.

DESMET, P. Design for mood: twenty activity-based opportunities to design for mood regulation. **International Journal of Design**, [*s. l.*], v. 9, n. 2, p. 1-19, 2015.

DESMET, P.; POHLMEYER, A. Positive design: an introduction to design for subjective well-being. **International Journal of Design**, [*s. l.*], v. 7, n. 3, p. 5-19, 2013.

DIAZ, Rosario Gómez Álvares. RODRIGUEZ, David Patiño. ANGULO, Juan José Plaza. **Economia Colaborativa... ¿De verdad?** [*S. l.*]: Ediciones Laborum. 2018.

JURENE, Skaiste; JURENIENE, Virginija. Creative cities and clusters**.** **Transformations in Business & Economics**, [*s. l.*], v. 16, n. 2, (41), 2017.

LEE, Pam, HUNTER, William Cannon; CHUNG, Namho. Smart tourism city: developments and transformations. **Sustainability**, [*s. l.*], v. 12, n. 10, 2020.

LUDDEN, G.; HEKKERT, P. Design for healthy behavior: design interventions and stages of change. *In:* INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN & EMOTION, 9., 2014, Bogotá. **Colors of Care**. Edited by J. Salamanca, P. Desmet, A. Burbano, G. Ludden, J. Maya. Bogotá: Ediciones Uniandes, 2014.

OSKARAMANLI, D.; DESMET, P.; ÖZCAN, E. Beyond resolving dilemmas: three design directions for addressing intrapersonal concern conflicts. **Design Issues**, [*s. l.*], v. 32, n. 3, summer 2016.

OZKARAMANLI, D.; DESMET, P. I knew i shouldn't, yet i did it again! Emotion-driven design as a means to motivate subjective well-being interaction. International **Journal of Design**, [*s. l.*], v. 6, n. 1, p. 27-39, 2012.

SEINFELD, S.; FEUCHTNER, T.; MASELLI, A.; MÜLLER, J. **User representations in human-computer interaction**. Human Computer Interaction, [*s. l.*], 2020.

TAPSCOTT. **Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything - Cap. 5 - The Prosumers**. In: Williams. New York: Penguin, 2007, p.1-369.

TONETTO, L. M. A perspectiva cognitiva no design para emoção: análise de concerns em projetos para a experiência. **Strategic Design Research Journal**, [*s. l.*], v. 5, n. 3, p. 99-106, 2012.

TONETTO, L. M.; COSTA, F. C. X. Design emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. **Strategic Design Research Journal**, [*s. l.*], v. 4, n. 3, p. 132-140, 2011.

WEDEMEIER, Jan. **Creative cities and the concept of diversity**. Hamburg: Hamburg Institute of International Economics (HWWI), 2009.

IDENTIFICAÇÃO

***Programa de Pós-Graduação em Design**

*Disciplina: **Ecossistemas de Cocriação e Inovação**

*Nível: (X) Mestrado ( ) Doutorado

*Ano/Semestre**: 2022/2**

*Carga horária total: 45h

*Créditos: 03

*Área temática: Design Estratégico

* Código da disciplina: 123741 / 123757

* Código da Turma: MS16002-00184 / DT16003-00069

*Professor: Gustavo Severo de Borba
Karine de Mello Freite

EMENTA

A partir de uma perspectiva ecossistêmica, a atividade visa a compreensão dos processos de inovação orientados pelo design que ocorrem nas organizações e na sociedade, valorizando o potencial criativo das redes de colaboração e promovendo a sustentabilidade.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceitos de inovação e ecossistemas
Sistemas nacionais de inovação
Redes e Sistemas de Inovacao
Interfaces e métodos de Inovação orientados pelo Design: DDI, DT, Innovation by design
Design e sustentabilidade
Ecossistemas de Co-Criação
Projeto de Inovação orientada pelo design aplicado

OBJETIVOS

Compreender os conceitos de sistemas e métodos de inovação e co-criação.
Aplicar na prática uma proposta de inovação que gere impacto social.

METODOLOGIA

Aulas expositivas, trabalhos em grupo, conversas de aprendizagem, seminários.

AVALIAÇÃO

O processo de avaliação é composto por cinco elementos: apresentação dos seminários, construção de resenhas **(3),** trabalho final aplicado a um problema social, análise individual do trabalho, vídeo de 5 min relacionada a livro proposto.

1. Resenhas – 3, sobre o texto principal: 25%
2. Folha grupo aula: 2,5%
3. Seminário: 10%
4. Trabalho final: 45%
5. Análise individual do trabalho: 10%
6. Vídeo livro: 7,5%

Aulas:
AULA 1 – Compreensão dos processos de Inovação – Texto seminal - Freeman
AULA 2 – Sistema de inovação: conceitos - The Oxford handbook of innovation
AULA 3 – Sistema americano – ROSENBERG, N.
AULA 4 – Redes – The Oxford handbook of innovation + Sennett
AULA 5 – Inclusive design – Kat Holmes
AULA 6 – Design e sustentabilidade - Ceschin
AULA 7 – Inovação Social - Franzato, C. et all - Inovação cultural e social
AULA 8 – Métodos de Inovação: Design Driven Innovation - Verganti
AULA 9 - Métodos de Inovação: Design Thinking vs. Systems Thinking for Engineering Design: What's the Difference?
AULA 10 - Métodos de Inovação: Innovation by design – ecossistemas – Ouden
AULA 11- 14: ATIVIDADE PRÁTICA E APLICADA
AULA 15: APRESENTACAO FINAL

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

FAGERBERG, J.; MOWERY, D. C.; NELSON, R. R. (org.). **The oxford handbook of innovation**. New York: Oxford, 2007.

FRANZATO, C. *et al*. Inovação cultural e social: design estratégico e ecossistemas criativos. *In:* FREIRE, K. M. (org.). **Design estratégico para a inovação cultural e social**. São Paulo: Editora Kazua, 2015. p. 157-182.

FREEMAN, C. Technological infrastructure and international competitiveness. **Industrial and Corporate Change**, [*s. l.*], v. 13, n. 3, p. 541-569, 2004.

HOLMES, Kat. **Inclusive Design**. [*S. l.*: *s. n.*], 2019.

OUDEN, E. **Innovation design**: creating value for people, organizations and society. London: Springer, 2012.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CESCHIN, F.; GAZIULUSOY, I. Evolution of design for sustainability: from product design to design for system innovations and transitions. **Design Studies**, [*s. l.*], v. 47, p. 118-163, 2016.

GRANSTRAND, O.; HOLGERSSON, M. Innovation ecosystems: a conceptual review and a new definition. **Technovation**, [*s. l.*], v. 90/91, 2020.

KIM, L. **Da imitação à inovação**: a dinâmica do aprendizado tecnológico da Coréia. São Paulo: Ed. UNICAMP, 2005.

NELSON, R. **National innovation systems**: a comparative study. Nova York: Oxford University Press, 1993.

PARKER, G. **Platform revolution**: how networked markets are transforming the economy and how to make them work for you. [*S. l.*]: W.W. Norton, 2016.

ROSENBERG, N.; MOWERY, D. **Trajetórias da inovação**: a mudança tecnológica nos Estados Unidos da América no século XX. São Paulo: Ed. UNICAMP, 2005.

SANDERS, L.; STAPPERS, P. J. **Convivial toolbox**: generative research for the front end of design. Amsterdam: BIS Publishers, 2012.

SENNETT, R. O frágil equilíbrio: competição e cooperação na natureza e na cultura. *In:* SENNETT, R. **Juntos**. Rio de Janeiro: Record, 2013. p. 86-120.

VERGANTI, R. **Design driven innovation**: mudando as regras da competição: a inovação radical do significado do produto. São Paulo: Editora Canal Certo, 2012.

IDENTIFICAÇÃO

***Programa de Pós-Graduação em Design**

*****Disciplina: **Experimentação em Design Estratégico**

*Nível: (X) Mestrado ( ) Doutorado

*****Ano/Semestre**: 2022/2**

*****Carga horária total: 45h

*****Créditos: 03

*****Área temática: Design Estratégico

***** Código da disciplina: 115397 / 123759

***** Código da Turma: MS16002-00185 / DT16003-00053

*****Professor: Debora Barauna

Guilherme Englert Correa Meyer

EMENTA

A atividade explora as práticas de processo projetual na perspectiva crítica das teorias e métodos de Design Estratégico e seus reflexos nas experiências de design.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Competências e equipe de projeto
- Reflexão por meio de projeto
- Experimentação e materialidade
- Versões do problema de design
- Processo de design
- Especulação e crítica

Data	Atividades	Exposição/Leituras/Discussão	Entregas
02/09	Apresentação da atividade acadêmica Preparação para a formação de equipes Pensar o designer a partir de discussão em aula	A experimentação na transformação das práticas de design	Questões de esclarecimento sobre proposta da disciplina
09/09	Discussão sobre Experimentação Apresentação e crítica sobre os protótipos produzidos (A)	Meyer, G. A Experimentação como Espaço Ambivalente de Antecipação e Proposição de Controvérsias. *Revista Estudos em Design*. Rio de Janeiro: v.26/n.1, p. 29–47. 2018. Assis, P. Affinities, E. (n.d.). Experimental Affinities in Music. Leuven University Press. 2015. GAVER, W. (2012). What Should We Expect From Research Through Design? *CHI'12*, May 5–10, 2012, Austin, Texas, USA.	**Protótipo A** sobre o que o texto defende e sobre o que ele possibilita (deve ser explorado o texto obrigatório; a leitura complementar é opcional). *Postar texto e material imagético do protótipo no blog EXPemDE*
16/09	Discussão sobre design ontológico Apresentação e crítica sobre os protótipos produzidos (B)	Willis, A.-M. (2006). Ontological Designing: laying the ground. *Design Philosophy Papers*, *4 VN-re* (2), 80–98. Findeli, A. (2001). for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. *Design Issues*, *17*(1), 5–18.	**Protótipo B** sobre o que o texto obrigatório defende e sobre o que ele possibilita. O protótipo pode ser o (re)protótipo A, desde que fiquem explicitadas suas diferenças essenciais *Postar texto e material imagético do protótipo no blog EXPemDE*
23/09	Discussão sobre a ideia de Care e Catástrofe Apresentação e crítica sobre os protótipos produzidos (C)	**Leitura obrigatória** Puig de la Bellacasa, M. (2011). Matters of care in technoscience: Assembling neglected things. *Social Studies of Science*, *41*(1), 85–106. **Leitura para engajamento com tema de projeto** Conforme listado no item tema de projeto	**Protótipo C** sobre o que o texto obrigatório defende e sobre o que ele possibilita. O protótipo pode ser o (re)protótipo A, B, desde que fiquem explicitadas suas diferenças essenciais *Postar texto e material imagético do protótipo no blog EXPemDE*

30/09	Projetação para o Tema "Design e tempos de Crise" Discussão sobre Situação de Projeto	**Leituras sugeridas** Scranton, R. Learning how to die in the Anthropocene. New York Times, 2013. LIGHT, A., POWELL, A.; SHKLOVSKI, I.. Design for Existential Crisis in the Anthropocene Age. In Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies (C&T '17), 9 pages, 2017. DOI: 10.1145/3083671.3083688 PAPANEK, V. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change, 2nd edn, Thames & Hudson, London, 1984 (1971) TSING, A., SWANSON, H., GAN, E., and BUBANDT, N. eds. Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017 material complementar https://www.youtube.com/watch?v=IyvZ41XjUjY mapa leitura complementar Haraway, D. (1995). Artigos saberes localizados: *Cadernos Pagu*, (5), 07–41. material complementar Farias, I. Wilkie, A. (2016). Studio Studies.	Mapeamento preliminar da anatomia da situação Preparação para campo
07/10	Experimental 1 - Imersão Arqueologia	A equipe deve engajar-se na produção de métodos que sejam capazes de lidar com as idiossincrasias da situação tomada como ponto de partida. Podem ser consultadas as referências que tratam de métodos de projeto, mas é importante que a equipe tenha autonomia na (re)elaboração dos métodos utilizados. Orientação sobre registro de imagens http://post.ktaifoto.net/index.html	Imagens Um esboço (desenho) — mapa Um artefato Relatos Registro de Interações Mapa visual com representação da situação
21/10	Apresentação da atividade Experimental 1 Apresentação dos processos	Painel - Exposição, crítica	Suporte gráfico/volumétrico escolhido
28/10 e 04/11	Especulação Crítica Prototipagem	Dunne, Anthony and Fiona Raby. 2013. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*, pp. 1–9. Cambridge, MA: The MIT Press leitura complementar Tironi, M. (2018). Speculative prototyping, frictions and counter-participation: A civic intervention with homeless individuals. *Design Studies*, 1–22	Protótipo - especulação
11/11 e 18/11	Protótipo Especulação	Exercícios de materialização (gráfica, volumétrica) Reflexão coletiva	Protótipo - especulação

25/11	Experimental 2	Equipes devem trabalhar com o protótipo em desenvolvimento junto à situação de projeto	Imagens Relatos Registro de Interações Mapa visual com representação da situação
02/12	Transformação	Reflexão sobre o processo de produção de realidades com o protótipo	Preparação da materialização da reflexão produzida com o protótipo e documentos de apresentação
09/12	Mostra de apresentação - Encerramento Discussão com as equipes	Qual a relação entre os protótipos construídos e a transformação proposta pela equipe? Argumento Que transformações o projeto produziu?	
16/12	Assessoramento	Assessoramento aos grupos para produção de texto que reflita sobre a atividade de experimentação em relação às realidades tratadas.	Texto em formato de short paper (até 3000 palavras contendo material imagético) desenvolvido nas equipes de projeto. *Entrega até 10 dias após o término da disciplina no blog EXPemDE*

OBJETIVOS

Aprender a aprender
> Com a compreensão dos conhecimentos tácitos e explícitos do aluno, visa-se promover o autoconhecimento e o conhecimento mútuo, por meio de um processo de autoanálise e reconhecimento das experiências, dos comportamentos, dos estilos de pensamento e conhecimentos para a experimentação.

Aprender a viver juntos
> Em um universo de situações concretas, busca-se desenvolver no aluno a observação de contextos, a análise crítica de situações complexas, a divergência de opiniões, e a acomodação dos conhecimentos no mundo real.

Aprender a conhecer
> Em um universo de relações abstratas, estimula-se a criatividade ao pensar, experimentar e imaginar, gerando percepções e interpretações com a assimilação de ideias; produzindo argumentos e criando conhecimento.

Aprender a fazer
> Em um processo experiencial e baseado na prototipação, pretende-se capacitar o aluno para experimentação ativa no design, por meio da realização de um projeto de design estratégico e a construção de protótipos.

Aprender a ser

> Com uma visão holística sobre o processo de aprendizagem, objetiva-se promover no aluno uma abertura para a interação em rede, a colaboração, a consideração da complexidade e a autorregulação do processo.

METODOLOGIA

A atividade acadêmica desenvolve práticas de experimentação em design estratégico por meio da aprendizagem experiencial e da prototipação. São realizadas atividades que permeiam pela experiência concreta; observação reflexiva; conceituação abstrata e experimentação ativa. Algumas estratégias aplicadas para o ensino-aprendizagem são:

- Aulas expositivas e dialogadas
- Leitura e discussão de textos
- Exercícios individuais de prototipação e argumentação
- Realização de projeto em grupo

AVALIAÇÃO

Serão considerados na avaliação do aluno os seguintes itens:

- (20%) Participação ativa do aluno. Será avaliado a qualidade das contribuições do aluno em aula, especialmente posicionando-se criticamente frente aos temas tratados; o comprometimento com as atividades propostas; e a assiduidade (espera-se que os alunos sejam pontuais, uma vez que as orientações gerais e discussões em grupo são realizadas já no início das aulas).
- (20%) Protótipos que serão desenvolvidos relacionados aos textos trabalhados em aula. A ideia é que o protótipo explore o argumento do texto bem como seus desdobramentos decorrentes. Para a argumentação dos protótipos, deve-se abordar 3 questões: (1) Qual o argumento central? (2) Como o protótipo explora esse argumento? (3) Que argumentação surge ao longo da apreciação (relacional) do protótipo?
- Trajetória processual do projeto realizado diante de uma situação escolhida. Serão considerados o envolvimento da equipe com o projeto; a qualidade dos materiais desenvolvidos e apresentados; a pertinência do artefato produzido com os problemas caracterizados e sua originalidade técnica/social. Sobre a pertinência do

artefato projetado, destaca-se importante deixar clara a situação identificada pela equipe a partir da temática proposta, e o que o projeto revela ou transforma sobre ela. A processualidade é tão somente proposta na forma de modos de projeto. Não há ideia de sequencialidade implicada, muito embora estejam os modos listados desta forma a seguir:

- (20%) *Modo Engajando-se* com uma multiplicidade de atores situados. A primeira parte do projeto da disciplina pretende uma imersão do projetista na situação de projeto, tornando-se familiar a ela. A sua equipe de projeto deve caracterizar a situação a ser investigada de forma a entender com profundidade a experiência cotidiana de seus envolvidos. A situação não pode ser delimitada pelo mesmo modo de demarcação do contexto, pois pretende preservar sua natureza volátil, incerta, complexa e ambígua. Mesmo assim, as equipes devem se ocupar da melhor forma de posicionar e recrutar os atores mais-do-que-humanos que de alguma forma fazem parte da situação produzida, sempre os justificando em função das qualidades da temática de projeto. Esse movimento de projeto objetiva a caracterização/produção da situação.
- (20%) *Modo Prototipando* espaços para hesitação. A atividade de experimentação acompanha as equipes em toda a disciplina. Esse modo de projeto, contudo, pretende posicionar a experimentação enquanto atividade subjacente a todo o design. As atividades podem envolver atores presentes ou ausentes do trabalho de imersão antes descrito. E devem envolver, sobretudo, a relação dos projetistas e dos atores com diferentes materialidades. As materialidades envolvem desde matérias-primas até cases que tenham algum valor para o projeto, passado por levantamentos diversos com sistemas que tenham relação com a temática do projeto. Esse movimento de projeto objetiva prototipar argumentos de projeto.
- (20%) 0 *Modo Transformando* a situação. As equipes devem prototipar uma proposição que deve ser investigada na situação caracterizada. Fundamental que haja um trabalho de documentação que descreva o modo como o

protótipo interferiu na situação escolhida/produzida (relatos, simulações, imagens, fotos, vídeos). Esse movimento de projeto objetiva produzir e refletir sobre as transformações realizadas na situação escolhida.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AUGER, J. **Speculative design**: crafting the speculation, Digital Creativity, [*s. l.*], v. 24, n. 1, p. 11-35, 2013. DOI:10.1080/14626268.2013.767276. Disponível em: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14626268.2013.767276. Acesso em: 20 de jul de 2022.

CANDY, L. **Practice based research**: a guide. Sydney: Creativity & Cognition Studios, 2006.

DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative everything**: design, fiction, and social dreaming. [*S. l.*]: The MIT Press, 2013.

FINDELI, A. Rethinking design education for the 21st century: theoretical, mehodological, and ethical discussion. **Design Issues**, [*s. l.*], v. 17, n. 1, Winter 2001.

GAVER, W. What should we expect from research through design? *In:* CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2012, Austin. **Proceedings** […]. [*S. l.*]: ACM, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/239761323_What_Should_We_Expect_From_Research_Through_Design. Acesso em: 16 de jul de 2022.

LURY, C.; WAKEFORD, N. **Inventive methods**: the happening of the social. London: Routledge, 2012.

VAUGHAN, L. **Practice-based Design Research**. London: Bloomsbury, 2017.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ALVIAL-PALAVICINO, C. The future as practice. a framework to understand anticipation in science and technology. **Tecnoscienza**: Italian Journal of Science & Technology Studies, [*s. l.*], v. 6, n. 2, p. 135-172, 2016.

ASSIS, P. AFFINITIES, E. **Experimental Affinities in Music**. Leuven University Press. 2015.

HARAWAY, D. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, [*s. l.*], v. 5, p. 07-41, 1995.

MEYER, G. A experimentação como espaço ambivalente de antecipação e proposição de controvérsias. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 1, p. 29-47, 2018.

TIRONI, M. Speculative prototyping, frictions and counter-participation: a civic intervention with homeless individuals. **Design Studies**, [*s. l.*], v. 59, p. 1-22, 2018.

WILLIS, A.-M. Ontological designing: laying the ground. **Design Philosophy Papers**, [*s. l.*], v. 4, n. 2, p. 80-98, 2006.

Design e tempos de Crise

LIGHT, A., POWELL, A.; SHKLOVSKI, I.. Design for Existential Crisis in the Anthropocene Age. In **Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies** (C&T '17), 9 pages, 2017. DOI: 10.1145/3083671.3083688

PAPANEK, V. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change**, 2nd edn, Thames & Hudson, London, 1984 (1971)

TSING, A., SWANSON, H., GAN, E., and BUBANDT, N. eds. **Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017