

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Ecosystemas de Cocriação e Inovação**

Nível: (X) Mestrado (X) Doutorado

Ano/Semestre: **2020/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123741 / 123757

Código da Turma: MS16002-00184 / DT16003-00052

Professor: Gustavo Severo de Borba

Sergio Eduardo Mariucci

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

Ecosystemas 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: APRESENTAÇÃO FINAL

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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.

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

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.

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 Coreia. São Paulo: Ed. UNICAMP, 2005.

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

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

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.

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: **Experiência do Usuário**

Nível: (X) Mestrado (X) Doutorado

Ano/Semestre: **2020/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115412 / 115432

Código da Turma: MS16002-00183 / DT16003-00054

Professor: 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

Experiencia de consumo

Design Emocional

Teoria dos *Appraisals*

Design e bem-estar

Positive Design

Experiencias digitais

Experiencias urbanas

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 projeto de design

Aula	Tema	Referências
4/9	Tipos de experiência	Desmet e Hekkert (2007)
	Design emocional	Tonetto e Costa (2011)
11/9	Experiência de consumo e <i>flow</i>	Carú e Cova (2008) Cap.1 Csikszentmihaly (1997) Cap. 1
18/9	Teoria dos <i>appraisals</i>	Demir, Desmet e Hekkert (2009)
25/9	Análise de <i>concerns</i>	Tonetto (2012) Ozkaramanli e Desmet (2012)
2/10	<i>Positive design</i>	Barros, Martín e Pinto (2010) Desmet e Pohlmeier (2013)
9/10	Design para humores	Desmet (2015)
16/10	Design para bem-estar	Petermans e Caim (2020)
23/10	Design para mudança de comportamento	Ludden & Hekkert (2014)
30/10	Design orientado para dilemas	Oskaramanli, Desmet e Ozcan (2016)
6/11	Experiencias digitais	Amstel (2010) e Seinfeld et al. (2020)
13/11	Experiencias urbanas	Borer (2013) e Cabannes, Douglass e Padawangi (2018)

20/11	Experiencias criativas no contexto urbanos	Wedemaier (2009) e Jurene e Jureniene (2017)
27/11	Experiencias turísticas	Lin & Kuo (2016) e Lee, Hunter & Chung (2020)
4/12	Workshop	
11/12	Atividade integradora	Todas

METODOLOGIA

- Seminários
- Exercícios individuais e em grupo
- Exercício projetual

AVALIAÇÃO

- Construção de artigo para submissão para revista
- Participação nas discussões propostas

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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.

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

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.

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

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

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.

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.; POHLMAYER, 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.

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

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.

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.

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: **Experimentação em Design Estratégico**

Nível: (X) Mestrado (X) Doutorado

Ano/Semestre: **2020/2**

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
04/09	Apresentação da atividade acadêmica Preparação para a formação de equipes	A experimentação na transformação das práticas de design	
11/09	Apresentação e crítica sobre os protótipos produzidos Discussão sobre Experimentação	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? <i>CHI'12</i> , 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).
18/09	Discussão sobre design ontológico	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

25/09	Discussão sobre a ideia de Sentir em Rede	<p>MAGALHÃES, Marina. Sentir em rede: net-ativismo estético na ação colaborativa Letters to the Earth PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.9, n.18: nov.2019 Disponível em <https://eba.ufmg.br/revistapos></p> <p>PERNIOLA, M. <i>Do Sentir</i>. Lisboa: Editorial Presença, 1993.</p> <p>DI FELICE, M. O sentir em rede: Entrevista a Massimo Di Felice (concedida a Marina Magalhães). In: GOMES, C.; MAGALHÃES, M. (org.). <i>INTERACT</i> - Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia. Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens e CIC. Digital, Pólo FCSH, n. 30, jan-jul. 2019. Entrevista. Disponível em: http://interact.com.pt/30/entrevista-a-massimo-di-felice/. Acesso em: 15 mai. 2019.</p> <p>DI FELICE, M. <i>Net-ativismo: da ação social ao ato conectivo</i>. São Paulo: Editora Paulus, 2017.</p> <p>SANTAELLA, Lucia. O paradigma do sensível na comunicação. <i>Revista Comunicação Midiática</i>, v. 11, n. 1, p. 17-28, 2016.</p>	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
2/10	Discussão sobre Situação de Projeto	<p>Crawford, B. K., & Joler, V. (2018). <i>Anatomy of an AI System, 2.</i></p> <p>material complementar</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=IyvZ41XjUjY mapa</p> <p>leitura complementar</p>	Mapeamento preliminar da anatomia da situação

		<p>Haraway, D. (1995). Artigos saberes localizados: <i>Cadernos Pagu</i>, (5), 07–41.</p> <p>material complementar</p> <p>Farias, I. Wilkie, A. (2016). <i>Studio Studies</i>.</p>	
9/10	Experimental 1 - Imersão Arqueologia	<p>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 consultados as referências que tratam de métodos de projeto, mas é importante que a equipe tenha autonomia na (re)elaboração dos métodos utilizados.</p> <p>Orientação sobre registro de imagens</p> <p>http://post.ktaifoto.net/index.html</p>	<p>Imagens</p> <p>Um esboço (desenho)— mapa Um artefato</p> <p>Relatos</p> <p>Registro de Interações</p> <p>Mapa visual com representação da situação</p>
16/10	Apresentação da atividade Experimental 1 Apresentação dos processos	Painel - Exposição, crítica	<p>Suporte gráfico/volumétrico escolhido</p>
23/10	Especulação Crítica Prototipagem	<p>Dunne, Anthony and Fiona Raby. 2013. <i>Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming</i>, pp. 1–9. Cambridge, MA: The MIT Press</p> <p>leitura complementar</p> <p>Tironi, M. (2018). <i>Speculative prototyping, frictions and counter-participation: A civic intervention with homeless individuals. Design Studies</i>, 1–22</p>	Protótipo - especulação
30/10 e 06/11	Protótipo e Especulação	<p>Exercícios de materialização (gráfica, volumétrica)</p> <p>Reflexão coletiva</p>	Protótipo - especulação

13/11	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
20/11 e 27/11	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
4/12	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?	
11/12	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) desenvolvido nas equipes de projeto. Entrega até 10 dias após o término da disciplina, na pasta compartilhada de projeto

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 (sentir); observação reflexiva (refletir); conceituação abstrata (pensar) e experimentação ativa (agir). 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 abordar-se 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 do 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 de 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 tenha 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%) *O 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

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

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

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

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. (ed.). **Experimental affinities in music**. Leuven University Press. 2015.

DI FELICE, M. **Net-ativismo**: da ação social ao ato conectivo. São Paulo: Editora Paulus, 2017.

MAGALHÃES, M. Sentir em rede: net-ativismo estético na ação colaborativa Letters to the Earth. **PÓS**: revista do programa de pós-graduação em artes da EBA/UFMG, [s. l.], v. 9, n. 18, nov. 2019.

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.

PERNIOLA, M. **Do Sentir**. Lisboa: Editorial Presença, 1993.

SANTAELLA, Lucia. O paradigma do sensível na comunicação. **Revista Comunicação Midiática**, [s. l.], v. 11, n. 1, p. 17-28, 2016.

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