

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Ecosistemas de Cocriação e Inovação**

Nível: (X) Mestrado

Ano/Semestre: **2021/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123741

Código da Turma: MS16002-00184

Professor: Gustavo Severo de Borba

Karine de Mello Freire

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 Inovação

Interfaces e métodos de Inovação orientados pelo Design: DDI, DT, Innovation by design

Design e sustentabilidade

Ecosistemas 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

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.

FRANZATO, C.; DEL GAUDIO, C.; BENTZ, I. M. G.; PARODE, F.; BORBA, G. S.; FREIRE, K. M. 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.

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

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

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.

SENNETT, R. Juntos. Rio de Janeiro: Record, 201. Cap. 2. O frágil equilíbrio: competição e cooperação na natureza e na cultura. (p.86 a 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: **Experiência do Usuário**

Nível: (X) Mestrado

Ano/Semestre: **2021/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115412

Código da Turma: MS16002-00183

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 projeção em design.

Aula	Tema	Referências
Aula 1 (3/9)	Tipos de experiência Design emocional	Desmet e Hekkert (2007) Tonetto e Costa (2011)
Aula 2 (10/9)	Experiência de consumo e <i>flow</i>	Carú e Cova (2008) Cap.1 Csikszentmihaly (2020) Cap. 3
Aula 3 (17/9)	Teoria dos <i>appraisals</i> Análise de <i>concerns</i>	Demir, Desmet e Hekkert (2009) Tonetto (2012) Ozkaramanli e Desmet (2012)
Aula 4 (24/9)	<i>Positive design</i> Design para bem-estar	Barros, Martín e Pinto (2010) Desmet e Pohlmeier (2013) Petermans e Caim (2020)
Aula 5 (1/10)	Design para humores	Desmet (2015)
Aula 6 (8/10)	Design para mudança de comportamento	Ludden & Hekkert (2014)
Aula 7 (22/10)	Design orientado para dilemas	Oskaramanli, Desmet e Ozcan (2016)
Aula 8 (29/10)	Experiência de marcas que marcam	Morris B. Holbrook, 2006.

Aula 9 (5/11)	Consumindo Fantasia	A. Seregina, 2014. Disney Institute, 2011.
Aula 10 (12/11)	A Influência da Gamificação nas Experiências	K. Robson et al, 2014. Vianna, Ysmar, 2013.
Aula 11 (19/11)	Consumidores 2.0 & Prosumers	Costa et al, 2013. Saad, Raposo, 2017.
Aula 12 (26/11)	Experiências Colaborativas	Menor-Campos et al, 2019. Silva e Barbosa, 2018.
Aula 13 (3/11)	Experiências Urbanas & Criativas	Michael Ian Borer, 2013. Yves Cabannes, 2018.
Aula 14 (10/12)	Experiências Turísticas	Lin & Kuo, 2015. Greg Richards, 2020.
Aula 15 (17/12)	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 7/11, pgs 965–983, 2013.

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

CHIEN-HSIN LIN, BERYL ZI-LIN KUO. **The Behavioral Consequences of Tourist Experience.** Tourism Management Perspectives 18 Elsevier Ltd, pgs 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. **Flow: a psicologia do alto desenvolvimento e felicidade.** Rio de Janeiro: Objetiva: 2020.

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 26; pgs 259 a 319; 2006.

JORDAN, P. **Designing pleasurable products.** EUA: CRC Press, 2002.

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

MENOR-CAMPOS, A.; GARCÍA-MORENO, M.; LÓPEZ-GUZMÁN, T.; HIDALGO-FERNÁNDEZ, A. **Effects of Collaborative Economy: A Reflection.** Social Sciences, 8, 142, 2019.

NIEDERER, K.; CLUNE, S.; LUDDEN, G. **Design for behaviour change: theories and practices of designing of change.** Routledge, 2017, 298 p.

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

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

RICHARDS, Greg. **Designing creative places: The role of creative tourism**. Annals of Tourism Research 85, 2020.

ROBSON, K.; PLANGGER, K.; KIETZMANN, J.; MCCARTHY, I.; PITT, L. **Understanding Gamification of Consumer Experiences**. Advances in Consumer Research, Volume 42, 2014.

SAAD, Elizabeth. RAPOSO, João F. **Prosumers: colaboradores, cocriadores e influenciadores**. Revista Comunicare, 2017.

SEREGINA, Anastasia. **Exploring Fantasy in Consumer Experiences**. Consumer Culture Theory - Research in Consumer Behavior, Volume 16, pgs 19-33, 2014.

SHARP, H.; PREECE, J.; ROGERS, Y. **Interaction design: beyond human-computer interaction**. Wiley, 2019, 656 p.

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, 2, 1-18, 2018.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification, INC. Como reinventar empresas a partir de jogos**. MJV Press Tecnologia Ltda, 2013.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AMARAL, Inês. **Participação em rede: do utilizador ao “consumidor 2.0” e ao “prosumer”**. Comunicação e Sociedade, vol. 22, pp. 131 – 147, 2012.

AMSTEL, Frederick M.C. van. **Preconceitos da interface humano-computador**. XVI Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais. Joinville, 2017.

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 (John Wiley & Sons Ltd.), 2013.

CABANNES, Yves; DOUGLASS, Mike. PADAWANGI, Rita. **Cities by and for the People**. 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.

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

JURENE, Skaiste; JURENIENE, Virginija. **Creative Cities and Clusters**. Transformations in Business & Economics, Vol. 16, No 2 (41), 2017.

LEE, Pam, HUNTER, William Cannon; CHUNG, Namho. **Smart Tourism City: Developments and Transformations**. Sustainability MDPI, 2020.

LUDDEN, G.; HEKKERT, P. **Design for healthy behavior: design interventions and stages of change**. IN: SALAMANCA, J., DESMET, P., BURBANO, A., LUDDEN, G., MAYA, J. (Eds.). Proceedings of the Colors of Care: The 9th International Conference on Design & Emotion. Bogotá, October 6-10, 2014. Ediciones Uniandes, Bogotá, 2014.

OSKARAMANLI, D.; DESMET, P.; ÖZCAN, E. **Beyond resolving dilemmas: three design directions for addressing intrapersonal concern conflicts.** Design Issues, 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 (Taylor & Francis Group, LLC.), 2020.

TAPSCOTT, Don; WILLIAMS, Anthony D. **Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything - Cap. 5 - The Prosumers.** New York: Penguin, 2007.

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 Institute of International Economics (HWWI), 2009.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Experimentação em Design Estratégico**

Nível: (X) Mestrado

Ano/Semestre: **2021/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115397

Código da Turma: MS16002-00185

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

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

AUGER, J. Speculative design: crafting the speculation. **Digital Creativity**, [s. l.], 2013.

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**. [S. l.]: Leuven University Press, 2015.

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.], 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.

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.

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.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Processos de Significação e de Comunicação**

Nível: (X) Mestrado

Semestre: 2021/2

Carga horária: 45h/a

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115381

Código da Turma: MS16002-00196

Professor; Dra. Ione Bentz

EMENTA

Essa disciplina foca a compreensão dos processos criativos da linguagem e sua aplicabilidade no campo das ciências. Desenvolverá práticas de língua/discurso, design e comunicação na perspectiva da transdisciplinaridade, articuladas para produção de sentidos nos projetos e práticas tecno-socioculturais.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

Observação importante: Os conteúdos e os textos para leitura, embora estejam relacionados a dias de aula, perpassam todo o desenvolvimento da atividade acadêmica.

aulas	temática	texto-base
1ª: 03/09	Apresentação e discussão do plano de trabalho; conteúdos, práticas pedagógicas, avaliação e referências bibliográficas	Programa/Cronograma da disciplina
2ª: 10/09	Temas introdutórios	DELEUZE, G. Em que se pode reconhecer o estruturalismo? In: A

	<ul style="list-style-type: none"> - Os eixos filosóficos; - A transdisciplinaridade; - Níveis de linguagem - metalinguagem; - Sistemas e processos de significação, comunicação e design. 	<p>ilha deserta. São Paulo: Iluminuras, 2006.</p> <p>NICOLESCU, B. O manifesto transdisciplinar. Acessível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4144517/mod_resource/content/0/O_Manifesto da Transdisciplinaridade.pdf</p> <p>CHAUÍ, M. Dedução, Indução e Abdução. In: Convite à Filosofia. São Paulo, Ática, 2000.</p> <p>DELEUZE, G. O que é um dispositivo? In: Michel Foucault, Filósofo. Barcelona: Gedisa, 1990. Acessível em: https://www.escolanomade.org/2016/02/24/deleuze-o-que-e-um- e e-um-dispositivo/</p> <p>BECARI, PORTUGAL, PADOVANI. Seis eixos para uma filosofia do design. article">https://estudosemdesign.emnuvens.com.br > article</p>
3ª: 17/09	Teorias da linguagem: a produção de sentidos.	Continuidade da aula anterior.

	Semiótica/semiose: processos, práticas e recursos.	
4 ^a : 24/09	Contextos e ângulos. - Linguagens e Culturas - Ética, Estética e Política	BENVENISTE, E. O homem na linguagem . Lisboa: Veja, 1970. DE CERTEAU, M. A cultura no plural . Campinas: Papirus, 2003. ECO, U. Ideologia e comutação de código. In: Tratado Geral de Semiótica . São Paulo: Perspectiva, 2014. BOURDIEU, P. Espaço social e gênese de classes (cap.VI) e A representação política (cap. VII). In: O poder simbólico . Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010. https://files.cercomp.ufg.br
5 ^a 01/10	Linguagens: processos de produção de sentido. Práticas cotidianas.	ECO, U. O universo do sentido (I e II). In: A estrutura ausente . São Paulo: Perspectiva, 2007. DE CERTEAU, M. A invenção do Cotidiano: a arte de fazer . Petrópolis: Vozes, 1998.
6 ^a : 08/10	Linguagem simbólica: liberdade e poder. Processos criativos: criação, memória e tempo; o simbólico e o imaginário.	FOUCAULT, M. A ordem do discurso . Lisboa: Relógio D'Água, 1997. BOURDIEU, P. Sobre o poder simbólico (cap.I) e A gênese dos

		conceitos de <i>habitus</i> e campo (cap. III). In: O poder simbólico . Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010. https://files.cercomp.ufg.br
7ª: 15/10	Destaques; aprofundamento	Recuperação de tópicos textuais (por demanda dos alunos)
8ª: 22/10	Dimensões sintática, semântica e pragmática	MORRIS, C. Sintaxe, semântica e pragmática. In: Fundamentos da teoria dos signos . São Paulo: Eldorado/USP, 1976.
9ª: 29/10	Os objetos na civilização tecnicista/Tecnologias. Mediações.	BARTHES, R. Semântica do objeto. In: A aventura Semiológica . Lisboa: Edições 70, 1985. LÉVY.P. Tecnologias da inteligência . Rio de Janeiro: Edições 34, 1993. RODRIGUES, A. Experiência, modernidade e campos dos media . Acessível em: http://www.bocc.ubi.pt/pag/rodrigues-adriano-expcampmedia.pdf
10ª: 05/11	Produção de subjetividade e agente de transformação. O sujeito no discurso.	BENVENISTE, E. O aparelho formal da enunciação e Da subjetividade na linguagem. In: Problemas de Linguística Geral I e II . Campinas: Pontes, 1989.

		ECO, U. O sujeito na semiótica. In: Tratado Geral de Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 2014.
11 ^a : 12/11	Projeto e metaprojeto. Estratégias e Dispositivos.	DE CERTEAU, M. A invenção do Cotidiano: a arte de fazer. trópolis: Petrópolis: Vozes, 1998. ZURLO, F. Design Estratégico. In: XXI Secolo. vol. IV.Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010. (Trad. disponível) MAURI, F. Progettare progettandi strategu: il design del sistema prodotto. Milano: Dunod, 1996. (Trad. disponível) BENTZ, I.; FRANZATO, C. O metaprojeto nos níveis de design. Blucher Design Proceedings, v. 2, 9, p. 1416-1428, 2016.
12 ^a :19/11	Processos de linguagens. Denotação e Conotação // Metáfora/Metonímia // Homonímia/Polissemia	JAKOBSON, R. Dois aspectos da linguagem e dois tipos de afasia In: Linguística e comunicação. São Paulo: Cultrix, 2003. ECO, U. Rumo a uma lógica da cultura (01,02,03 e 04) e Significação e Comunicação. In: Tratado Geral de Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 2014.

13ª: 26/11	Processos e práticas das Linguagens - (Foco: significação)	Trabalho em grupo Orientação
14ª: 03/12	Processos e práticas da Comunicação - (Foco: mediações)	Trabalho em grupo Orientação
15ª: 10/12	Processos e práticas do Design - (Foco: dispositivos projetuais)	Trabalho em grupo Orientação
16ª: 17/12	ENCERRAMENTO DOS TRABALHOS: <i>SÍNTESE GERAL</i>	<i>APRESENTAÇÃO DOS TRABALHOS DOS GRUPOS DE FOCO</i>

BIBLIOGRAFIA

A bibliografia está indicada no quadro acima.

PROCEDIMENTOS PEDAGÓGICOS

- Aulas expositivo-dialogadas;
- Seminários;
- Oficinas de Práticas: trabalho em grupo.

AVALIAÇÃO

Ensaio acadêmico: Temática “O lugar da significação nos processos e práticas de design e comunicação.”