

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☒ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Cultura de Design Estratégico**

Ano/Semestre: 2026/1

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: MP 130399 e DP 130440

Código da Turma: MP13001-00015 e DP13001-00023

Professor Dr. Fabricio Farias Tarouco

EMENTA

A partir do conceito de cultura como conjunto de valores, hábitos e linguagens, discute-se os fundamentos teórico-metodológicos da cultura de design estratégico em contato direto com as perspectivas estratégicas das organizações, das comunidades e da sociedade. Privilegiam-se os elementos presentes nas culturas de projeto que interessam em particular à área de concentração do Design Estratégico.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Conhecimento em design;
- Problema de design;
- Cultura de Design & Design Estratégico;
- Design estratégico e Cultura Organizacional;
- Inovação orientada pelo Design

CRONOGRAMA DE AULAS

Aula	Tema	Referências
10/4	Introdução ao Design Estratégico	Francesco Zurlo, Ezio Manzini
17/4	Design, Estratégia e Inovação	Roberto Verganti, Roger Martin
24/4	Pensamento Sistêmico e Complexidade	Donella Meadows, Peter Senge
8/5	Leitura de Contexto e Tendências	Li Edelkoort, Raymond Williams
15/5	Cenários de Futuro	Peter Schwartz, Stuart Candy
22/5	Identidade, Cultura e Significado	Stuart Hall, Roberto Verganti

29/5	Sistemas Produto-Serviço	Ezio Manzini, Carlo Vezzoli
12/6	Modelos de Negócio e Design	Alexander Osterwalder, Yves Pigneur
19/6	Design para Inovação Social e Sustentabilidade	Ezio Manzini, Tim Brown
26/6	Estratégia Territorial e Ecossistemas Locais	Anna Meroni, Richard Florida
3/7	Projeto Estratégico	Nigel Cross, Kees Dorst
10/7	Síntese e Comunicação Estratégica	Richard Buchanan, Bruno Munari
17/7	Apresentação e Encerramento	Fabricio Tarouco

OBJETIVOS

- Apresentar os fundamentos teóricos do design estratégico, explorando as dimensões do processo e dos resultados de projeto.
- Discutir a relação entre o design, a formulação e a implantação de estratégias organizacionais
- Discutir o valor do design para a inovação e sustentabilidade das organizações

METODOLOGIA

- Aula expositiva dialogada e produção textual orientada

AVALIAÇÃO

- Participação nos exercícios propostos em sala de aula (20%);

Critérios de avaliação: clareza das ideias apresentadas, pensamento crítico, qualidade do conteúdo apresentado;

- Desenvolvimento individual do mapa conceitual da disciplina (20%)

Critérios de avaliação: clareza das relações entre os conceitos discutidos, pensamento crítico, qualidade do conteúdo apresentado, qualidade gráfica do mapa.

- Artigo sobre um tema trabalhado em aula (60%).

Elaboração de um artigo escrito, incluindo os principais conceitos trabalhados em aula, com a proposição de novos pontos de vista sobre o(s) tema(s) escolhido(s). O artigo deverá possuir empregar o modelo da revista Strategic Design Research Journal (disponível no site), com extensão entre 8 a 12 páginas. Critérios de avaliação: Pensamento crítico; apropriação dos textos trabalhados na atividade acadêmica; clareza e coerência do texto, objetivo claramente definido, qualidade e adequação das reflexões apresentadas, pertinência das referências escolhidas, relevância do texto para a área.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BUCHANAN, Richard. Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, Cambridge, United States, v.8, n. 2, p.5-21, 1992.

CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing: design discipline versus design science. *Design Issues*, Cambridge, United States, v. 17, n. 3, p. 49-55, 2001. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1511801?seq=1>. Acesso em: 31 jul. 2017.

DESERTI, Alessandro; RIZZO, Francesca. Design and the cultures of enterprises. *Design Issues*, Cambridge, v. 30, n. 1, p. 36-56, 2014.

DORST, Kees. Design problems and design paradoxes. *Design Issues*, Cambridge, United States, v. 22, n. 3, p. 4-17, 2006. Disponível em: <https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/desi.2006.22.3.4>. Acesso em: 31 jul. 2017.

MANZINI, Ezio. **Design**: quanto todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2017.

OUDEN, Elke den. **Innovation design**: creating value for people, organizations and society. New York: Springer, 2012.

SCHÖN, D. A. **Educando o profissional reflexivo**: um novo design para o ensino e a aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2000.

VERGANTI, Roberto. **Design-driven innovation**: mudar as regras da competição: a inovação radical do significado de produtos. São Paulo: Editora Canal Certo, 2012.

ZURLO, Francesco; ZURLO, Ilaria. Designerly way of organizing. *Agathón – International Journal of Architecture, Art and Design*, [s. l.], n. 5, p. 11-20, 2019. Disponível em: [doi:10.19229/2464-9309/522019](https://doi.org/10.19229/2464-9309/522019). Acesso em: 28 fev 2025.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BUCHANAN, Richard. Worlds in the making: design, management, and the reform of organizational culture. *She Ji: The Journal of Design, Economics and Innovation*, [s. l.], n. 1, p. 5-21, 2015.

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. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.destud.2016.09.002>. Acesso em: 30/06/2026

DORST, Kees. Design problems and design paradoxes. *Design Issues*, Cambridge, United States, v. 22, n. 3, p. 4-17, 2006. Disponível em: <https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/desi.2006.22.3.4>. Acesso em: 30/06/2026

FLUSSER, Vilém; CARDOSO, Rafael. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FORTY, A. **Objetos de desejo**: design e sociedade desde 1950. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRIEDMAN, K. Theory construction in design research: criteria: approaches, and methods. *Design Studies*, [s. l.], v. 24, n. 6, p. 507-522, Nov. 2003.

FRY, T. **Design futuring**: sustainability, ethics and new practice. London: Berg Publishers, 2009.

- JULIER, G. **The culture of design**. London: Sage, 2000.
- KRIPPENDORFF, K. **The semantic turn: a new foundation for design**. Boca-Raton: Taylor & Francis, 2006.
- LIEDTKA, Jeanne. Business strategy and design: can this marriage be saved? *DMI Review*, [s. l.], v. 21, n. 2, p. 6-11, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1948-7169.2010.00059.x>. Acesso em: 30/06/2026
- LLOYD, P.; SNELDERS, D. What was Philippe Starck thinking of. **Design Studies**, Kidlington, v. 24, n. 3, p. 237-253, 2003. Acesso em: 30/06/2026
- MANZINI, Ezio. Design culture and dialogic design. **Design Issues**, [s. l.], v. 32, n. 1, p. 52-59, Jan. 2016. Disponível em: https://www.mitpressjournals.org/doi/pdfplus/10.1162/DESI_a_00364. Acesso em: 30/06/2026
- MANZINI, Ezio. Strategic design for sustainability: instruments for radically oriented innovation. In: JÉGOU, F.; MANZINI, E. **Sustainably everyday: scenarios of urban life**. Milano: Edizioni Ambiente, 2003. p. 231-234.
- MERONI, Anna. Strategic design: where are we now: reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 31-38, 2008.
- MICHLEWSKI, K. **Design attitude**. New York: Taylor & Francis, 2015.
- NELSON, H. G.; STOLTERMAN, E. **The design way**. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications, 2003.
- OUDEN, Elke den. **Innovation design: creating value for people, organizations and society**. New York: Springer, 2012.
- PAZ, C.; COSTA, F. C. X.; BORBA, G. Convergences between design attitude and strategic design: a theoretical model proposition. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 15, n. 2, p. 135-149, abr./jun. 2022.
- SCALETISKY, C. **O design estratégico em ação**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2016.
- SIMON, H. A. **As ciências do artificial**. Coimbra: Arménio Amado, 1981.
- TONETTO, L. M.; MEYER, G. E. C.; COSTA, F. C. X.; WOLFF, F. A pragmatic path for strategic design: influences from industrial design, cognitive studies, and management sciences. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 12, n. 3, p. 402-416, Sept./Dec. 2019.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☒ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Design para Experiência**

Ano/Semestre: 2026/1

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: MP 130406 e DP 130437

Código da Turma: MP13001-00017 e DP13001-00025

Professor Dr. Filipe Campelo Xavier da Costa

EMENTA

A atividade propõe elaborar atividades práticas de 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 PROGRAMÁTICO

Experiência: cultura e consumo

Design Emocional

Appraisals & Concerns

Design e Bem-estar

Positive Design

Design, persuasão e mudança de comportamento

CRONOGRAMA DE AULAS

Aula	Tema	Referências
11/4	Tipos de experiência Design emocional	Desmet e Hekkert (2007) Tonetto e Costa (2011)
18/4	Atividade assíncrona	A combinar
25/4	Experiência de consumo	Carú e Cova (2008) Cap.1
2/5	FERIADO	
9/5	Flow	Csikszentmihaly (2020) Cap. 3 e 4

16/5	Teoria dos appraisals	Demir, Desmet e Hekkert (2009)
23/5	Análise de concerns	Tonetto (2012) Ozkaramanli e Desmet (2012)
30/5	Positive design	Barros, Martín e Pinto (2010) Desmet e Pohlmeier (2013) Petermans e Caim (2020)
6/6	FERIADO	
13/6	Design para humores	Desmet (2015)
20/6	Design para bem-estar	Barros, Martín e Pinto (2010) Desmet e Pohlmeier (2013) Petermans e Caim (2020)
27/6	Design para mudança de comportamento	Ludden & Hekkert (2014) Cash et al (2022)
4/7	Design orientado para dilemas	Ozkaramanli, Desmet e Ozcan (2016)
11/7	<i>Food design experience</i>	Wringley & Ramsey (2016)
18/7	Seminário apresentação dos resumos dos artigos	

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CSIKSZENTMIHALY, M. Flow: a psicologia do alto desempenho e da felicidade. Rio de Janeiro: Objetiva, 2020.

DESMET, P.; HEKKERT, P. Framework of product experience. *International Journal of Design*, v. 1, n. 1, p. 57-66, 2007.

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.

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

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

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.

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.

CASH, P., VALLÈS GAMUNDI, X., ECHSTRØM, I., & DAALHUIZEN, J. . Method use in behavioural design: What, how, and why?. *International Journal of Design*, 16(1), 1-21, 2022. <https://doi.org/10.57698/v16i1.01>. Acesso em: 03/03/2026

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

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.

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.

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

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.

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

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.

WRINGLEY, Cara; RAMSY, Rebecca. Emotional food design: from designing food products to designing food systems. *International Journal of Food Design*, v. 1, 1, p. 11-28, 2016

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☒ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Ecosystemas de Inovação e Cocriação**

Ano/Semestre: 2026/1

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: MP 130402 e DP 130432

Código da Turma: MP13001-00016 e DP13001-00024

Professor Dr. Gustavo Severo de Borba

EMENTA

A partir de uma perspectiva ecossistêmica, a atividade visa a compreensão e a vivência prática de 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

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

Ecossistemas de Co-Criação

Projeto de Inovação orientada pelo design aplicado

Narrativas para construção de futuros possíveis

COMPETÊNCIAS

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

CRONOGRAMA DE AULAS

Aula	Tema	Referências
Introdução aos ecossistemas	Ecosistemas	
Teoria de sistemas	Teoria de sistemas	Donella Meadows : systems
Ecossistemas de inovação	Ecossistemas de inovação	Innovation ecosystems: A conceptual review and a new definition Ove Granstranda, Marcus Holgerssonb,University of Cambridge
Pluriversos	Pluriversos	Pluriverse - Arturo Escobar
Pluriversos	Pluriversos	Marisol de la cadena
Primeira reflexão teorica	Primeira reflexão teorica	
Métodos de inovação: DDI Elke ouden	DDI	Innovation ecosystems: A conceptual review and a new definition Ove Granstranda, Marcus Holgerssonb,University of Cambridge
Métodos de inovação: Verganti	DDI	Innovation by Design - Verganti
Métodos de inovação: Kat Holmes	Design social	Mismatch: How Inclusion Shapes Design
Design for social change	Design social	Lesley Ann-Noel
Cosmovisão povos originários	Cosmovisão povos originários	Ailton Krenak

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ANN NOEL, Lesley. Design Social Change: Take Action, Work toward Equity, and Challenge the Status Quo. Clarkson Potter/Ten Speed, 2023.

FRY, Tony & NOCEK, Adam (eds.) Design in crisis: new worlds, philosophies and practices. New York: Routledge, 2020.

MEADOWS, Donella H.; D. WRIGHT, D. Thinking in systems: a primer. 2008. White River Junction, VT: Chelsea Green; 2008.

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

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

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.

PEREZ, Caroline Criado. Invisible Women. Abrams, 2019.

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.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☒ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Metaprojeto e Cenários Futuros**

Ano/Semestre: 2026/1

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: MP130400 e DP130434

Código da Turma: MP13001-00002 e DP13001-00002

Professor Dr. Guilherme Englert Corrêa Meyer

EMENTA

A atividade trabalha metaprojeto como nível crítico de conhecimento e de articulação prática dos processos projetuais com o método do Design Estratégico, conferindo centralidade à elaboração de cenários futuros.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Design estratégico: processos e produtos
- Conhecimento em design
- Construção de cenários
- Relação entre design estratégico e metaprojeto
- Processo de projeto
- Design colaborativo

OBJETIVOS

- Desenvolver capacidades reflexivas sobre os processos de design estratégico e suas práticas
- Compreender as dimensões ontológica e epistemológica do design
- Aprofundar os níveis metaprojetual e metodológico
- Articular a relação entre metaprojeto e design estratégico
- Desenvolver a competência para construção e análise de cenários.

METODOLOGIA

- Seminários
- Exercícios individuais
- Exercícios em grupo
- Atividades de codesign e participação

AVALIAÇÃO

- Participação pró-ativa e qualificada na discussão dos textos indicados;
- Participação ativa nos exercícios propostos;
- Autoavaliação do desempenho na disciplina e nos trabalhos entregues.

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%) Condução das práticas propostas para a segunda parte da disciplina, especialmente no envolvimento com os textos que serão apresentados, na compreensão apresentada e na pertinência da dinâmica elaborada..
- 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 protótipo produzido com a situação

discernida e sua originalidade técnica/social. Sobre a pertinência do protótipo 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:

- o (20%) *Modo Engajando-se* com uma multiplicidade de atores situados. A primeira parte do projeto da disciplina pretende uma imersão do projetista na situação discernida, 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.
- o (20%) *Modo Prototipando* espaços para hesitação. A atividade projetual acompanha as equipes em toda a disciplina. 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.
- o (20%) *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.

CRONOGRAMA PREVISTO

Eixo introdutório

1. Aula 1 (9 de abril)

Introdução. Conhecimento em Design. Plano de Ensino.

Exercício futuros

2. Aula 2 (17 de abril - sexta-feira)

Assunto A questão da realidade situada; Conhecimento Situado

Leitura Obrigatória

HARAWAY, Donna. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. Cadernos Pagu, Campinas, n. 5, p. 7-41, 1995.

Leituras Sugeridas

HARMAN, Graham. Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything. Londres: Pelican Books, 2018 (introdução).

Valentim, M. Viola tricolor. Lévi-Strauss e o pensamento selvagem. Rev. antropol. v. 65 n. 3. São Paulo: USP, 2022.

Exercício futuros domesticados

3. Aula 3 (23 de abril)

Assunto Design Estratégico, Processo, Produto

Leitura Obrigatória

Findeli, A. (2001). for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. Design Issues, 17(1), 5–18.

Leitura Sugerida

Nelson, H.G. and Stolterman, E. (2003). The Design Way. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications. p. 11-40

Exercício Elaboração processual das equipes, entrevista, identificação de valores, identificação de eixos transversais de projeto. Apresentar a processualidade.

Encaminhar Discernimento da situação em forma de mapeamento. Valorizar: (a) aspecto/natureza da crise (ênfase situada), (b) foco coletivo (considerando atores mais-do-que-humanos), (c) aspecto regional (proximidade, escala pontual), (d) tema apresentado.

Eixo Metaprojeto e Cenários Futuros

Para cada aula a seguir, haverá uma pequena equipe responsável pela articulação dos assuntos. A equipe deve considerar um modo de abordar o tema a partir das leituras sugeridas, o que pode incluir dinâmicas breves para promover a discussão. O tempo de cada dinâmica deve ser entre 20-30 minutos. Valoriza-se a originalidade da dinâmica proposta, bem como a pertinência dos temas trazidos.

4. Aula 4 (24 de abril)

Assunto Crítica, Criatividade, Metaprojeto

Leitura Obrigatória

GIACCARDI, E. Metadesign as an Emergent Design Culture. *Leonardo*, v. 38, n. 4, 2005, p. 342-349.

NOLD, C. The politics of metadesign, in Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (eds.), *DRS2022: Bilbao, 25 June - 3 July, Bilbao, Spain, 2022*. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.260>

Leituras Sugeridas

VASSÃO, C. A. Metadesign. Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010, pp. 119-123.

STORM, Jason Ānanda Josephson. *Metamodernism: The Future of Theory*. Chicago: University of Chicago Press, 2021. 374 p.

VAN ONCK, A. Metadesign. *Produto e linguagem*, v. 1, n. 2, 1965, pp. 27-29.

Exercício Elaborando Futuros e os amarrando a coerências

Proposta de projeto

A atividade projetual é transversal a toda discussão feita em aula, sendo-lhe componente.

O projeto está relacionado à elaboração de futuros selvagens, considerando a situação identificada na aula anterior.

A temática vai ser elaborada em aula

5. Aula 5 (07 de maio)

Assunto Colaboração/Participação/Pluralismo; Design Participativo

Leitura Obrigatória

Escobar, A. (2018). Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds. Durham: Duke University Press (ler a introdução; p.1-21)

Leitura Sugerida

EHN, P. Participation in Design Things. Proceedings of the 10th Proc PDC 2008.

MANZINI, Ezio. Design when everybody designs: an introduction to design for social innovation. Cambridge, USA: MIT Press, 2015

Exercício conforme atividade projetual

6. Aula 6 (14 de maio)

Práticas em campo (as datas, especialmente de trabalho de campo, podem ter ajustes, conforme as combinações em aula)

7. Aula 7 (21 de maio)

Design Ontológico

Leitura Obrigatória

WILLIS, A. M. (2006). Ontological Designing. Design Philosophy Papers, 4(2), 69–92.
<https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514>

8. Aula 8 (28 de maio)

Design, Futuros e Especulação

Leitura Obrigatória

Auger, J. (2013). Speculative design: crafting the speculation. *Digital Creativity*, 24(1), 11-35.
doi:10.1080/14626268.2013.767276

Leituras Sugeridas

DUNNE, A. *Hertzian tales*. Cambridge, United States: The MIT Press, 2008.

FRY, T. *Design futuring: sustainability, ethics and new practice*. London: Berg Publishers, 2009.

Exercício conforme atividade projetual

9. Aula 9 (11 de junho)

Práticas em campo 2/ Estúdio de Design

10. Aula 10 (18 de junho)

Cenários Experimentais em Design

Exercício Perturbação da situação

Leitura Obrigatória

Manzini, E.. Scenarios of Sustainable Wellbeing, *Design Philosophy Papers*, 1:1, 5-21, 2003.

Leitura sugerida

ASSIS, P. AFFINITIES, E. (n.d.). **Experimental Affinities in Music**. Leuven University Press. 2015.

MEYER, G. & NAVARRO, C.. Experimental Design Atmospheres, **Design and Culture**, 2023.
DOI: 10.1080/17547075.2023.2279826

Exercício conforme atividade projetual

11. Aula 11 (25 de junho)

Sustentabilidade, Transição

Leitura Obrigatória

Irwin, T., Kossoff, G. & Tonkinwise, C. (2015) Transition Design Provocation, Design Philosophy Papers, 13:1, 3-11. <https://doi.org/10.1080/14487136.2015.1085688>

Exercício conforme atividade projetual

12. Aula 12 (02 de julho)

Mostra e Crítica

Exercício de mostra e crítica. Elaborar posicionamento crítico sobre os trabalhos expostos.

13. Aula 13 (09 de julho)

Fechamento

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AUGER, J. (2013). Speculative design: crafting the speculation. Digital Creativity, 24(1), 11-35. doi:10.1080/14626268.2013.767276

DE MORAES, D. Metaprojeto: o design do design. São Paulo: Blücher, 2010.

DUNNE, A. Hertzian tales. Cambridge, United States: The MIT Press, 2008.

EHN, P. Participation in Design Things. Proceedings of the 10th Proc PDC 2008.

ESCOBAR, A. (2018). Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds. Durham: Duke University Press.

FINDELI, A. (2001). for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. Design Issues, 17(1), 5–18.

FRY, T. Design futuring: sustainability, ethics and new practice. London: Berg Publishers, 2009.

GIACCARDI, E. Metadesign as an Emergent Design Culture. *Leonardo*, v. 38, n. 4, 2005, p. 342-349.

HARAWAY, Donna. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu*, Campinas, n. 5, p. 7-41, 1995.

IRWIN, T., Kossoff, G. & Tonkinwise, C. (2015) Transition Design Provocation, *Design Philosophy Papers*, 13:1, 3-11. <https://doi.org/10.1080/14487136.2015.1085688> Acesso em: 01/10/2019.

MALPASS, M. (2013). Between Wit and Reason: Defining Associative, Speculative, and Critical Design in Practice. *Design and Culture*, 5(3), 333-356. doi:10.2752/175470813X13705953612200

MANZINI, E.. Scenarios of Sustainable Wellbeing, *Design Philosophy Papers*, 1:1, 5-21, 2003.

VASSÃO, C. A. Metadesign. Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010, pp. 119-123.

WILLIS, A. M. (2006). Ontological Designing. *Design Philosophy Papers*, 4(2), 69–92. <https://doi.org/10.2752/144871306X13966268131514> Acesso em: 01/10/2019.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

Assis, P. Affinities, E. (n.d.). *Experimental Affinities in Music*. Leuven University Press. 2015.

Candy, S., & Dunagan, J. (2017). Designing an Experiential Scenario: The People Who Vanished. *Futures*, 86, 136-153.

HARMAN, Graham. *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*. Londres: Pelican Books, 2018.

MANZINI, Ezio. *Design when everybody designs: an introduction to design for social innovation*. Cambridge, USA: MIT Press, 2015

Morrison, A., Bjørnstad, N., Martinussen, E., Johansen, B., Kerspern, B., & Dudani, P. (2020). Lexicons, Literacies and Design Futures. *Temas de Disseny*, 36, 114-149.

NORMANN, R.; RAMÍREZ, R. From value chain to value constellation: designing interactive strategy. *Harvard Business Review*, [s. l.], n. 71, p. 65-77, 1993.

STORM, Jason Ānanda Josephson. *Metamodernism: The Future of Theory*. Chicago: University of Chicago Press, 2021. 374 p.

TONKINWISE, C. (2014). How We Intend to Future: Review of Anthony Dunne and Fiona Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. *Design Philosophy Papers*, 12(2), 169-187. doi:10.2752/144871314X14159818597676

Valentim, M. Viola tricolor. Lévi-Strauss e o pensamento selvagem. *Rev. antropol.* v. 65 n. 3. São Paulo: USP, 2022.

VAN DER HEIJDEN, K. *Planejamento de cenários*. Porto Alegre: Bookman, 2005.

VAN ONCK, A. Metadesign. *Produto e linguagem*, v. 1, n. 2, 1965, pp. 27-29.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☒ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Métodos Avançados de Pesquisa em Design**

Ano/Semestre: 2026/1

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: MP 130410 e DP 130428

Código da Turma: MP13001-00014 e DP13001-00022

Professora Dr^a. Debora Barauna

EMENTA

A atividade propõe refletir criticamente sobre métodos e processos de design, explorando os em práticas realizadas junto aos contextos das organizações e da sociedade.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Pragmatismo e pesquisa em Design

Complexidade e Design

Pesquisa prática e Design

Design Research

Pesquisa através do Design e Pesquisa baseada na Prática

COMPETÊNCIAS

Compreender a relação método-teoria em Design e em design estratégico. Avaliar as pesquisas de visões pragmática, pós-estrutural, fenomenológica e complexa no Design.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Aula	Tema	Referências
1 10/04	Pensamento científico; Pesquisa em Design: perspectivas contemporâneas sobre pesquisa, prática e Design	CROSS (1993) FINDELI (2001) KOSKINEN et al. (2011) SANDERS (2017)
2 17/04		
3 24/04		
4 08/05	Positivismo e Design	COMTE (1996) CRUZ, SOUZA E HORN (2012)
5 15/05	Pragmatismo e pesquisa em Design	JAMES (1989) LATOUR e WOOLGAR (1997) PEIRCE (1992)
6 22/05	Estruturalismo e a Teoria dos Sistemas	LEPARGNEUR (1972) LUHMANN (2002)
7 29/05	Visões pós-estruturais no Design	PRADO COELHO (s/d) DELEUZE (2006)
8 12/06	Complexidade e Design	MORIN (s/d, 1996 e 2000) PEDROSO E BENTZ (2021)
9 19/06	Pesquisa fenomenológica em Design	FRAGATA (1959) HUSSERL (2012) MERLEAU-PONTY (1994)
10 26/06	Desenvolvimento projeto com proposição de método avançado diante da epistemologia definida.	Entrega de dossiê projetual e apresentação oral-argumentativa do projeto, com destaque para avanço do método na pesquisa em design.
11 03/07		
12 10/07		
13 17/07		

METODOLOGIA

- Leitura e discussão de referências
- Atividade prática integrativa da teoria
- Debate com convidados(as)
- Desenvolvimento teórico-prático de método avançado

AVALIAÇÃO

- Elaboração de projeto com proposição de método avançado diante da epistemologia definida.
- Entrega de dossiê projetual e apresentação oral-argumentativa do projeto, com destaque para o avanço do método na pesquisa em design.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BONT, C. De; DEN OUDEN, P. H.; SCHIFFERSTEIN, H. N. J.; SMULDERS, F. E. H. M.; VAN DER VOORT, M. **Advanced design methods for successful innovation**. [S. l.]: Design United, 2013.

COELHO, E. Prado. Introdução a um pensamento cruel: estruturas, estruturalidade e estruturalismos. In: COELHO, E. Prado. **Estruturalismo: antologia de textos teóricos**. Lisboa: Portugalia, 1968. p. 2-32.

FRAGATA, S. J., J. **A fenomenologia de Husserl como fundamento da filosofia**. Braga: Livraria Cruz, 1959.

JAMES, W. **Pragmatismo**. São Paulo: Nova Cultural, 1989.

KOSKINEN, I.; ZIMMERMAN, J.; BINDER, T.; REDSTROM, J.; WENSVEEN, S. **Design research through practice: from the lab, field, and showroom**. Waltham: Morgan Kaufmann, 2011.

KUMAR, Vijay. **101 design methods: a structured approach for driving innovation in your organization**. [S. l.]: John Wiley & Sons, 2012.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1991.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CROSS, N. A history of design methodology. In: DE VRIES, M.J. **Design methodology and relationships with science**. XXX: Kluwer Academic Publishers, 1993, p.15-27.

DELEUZE, G. **A ilha deserta**. Sao Paulo: Ilumiinas, 2006.

FINDELI, A. Rethinking design education for the 21st Century: Theoretical, methodological, and ethical discussion. **Design Issues**, v. 17, n. 1, p. 5-17 2001.

HUSSERL, E. **Investigações lógicas**. Investigações para a fenomenologia e teoria do conhecimento. São Paulo: Difusão Cultura, 2012.

JONAS, H. **O Princípio Responsabilidade**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2006.

LATOUR, B.; WOOLGAR, S. **A vida de laboratório**. A produção dos fatos científicos. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1997.

LEPARGNEUR, H. **Introdução aos estruturalismos**. São Paulo: EDUSP, 1972. LUHMANN, N. **Introdução à teoria dos sistemas**. Petrópolis: Vozes, 2002.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

MORIN, E. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

MORIN, E. **Problema Epistemológico da Complexidade**. Lisboa: Editora Publicações Europa-América, 1996.

PEIRCE, C. S. What Pragmatism is. In: **The essencial Peirce**. The selected philophical writting. Indianopolis: Indicanopolis Ed. Press, 1998.

POPPER, K. **A lógica da pesquisa científica**. São Paulo: Cultrix, 2008.

SANDERS, E. Design research at the crossroads of education and practice. **She-Ji**. The Journal of Design, Economics, and Innovation, v. 3, n. 1, p. 3-15, 2017.