



IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Experiência do Usuário**

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 projeção 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 <i>Flow</i>	Carú e Cova (2008) Cap.1 Csikszentmihaly (1997) Cap. 1
Aula 3 (16/9)	Teoria dos <i>appraisals</i> Análise de <i>concerns</i>	Demir, Desmet e Hekkert (2009) Tonetto (2012) Ozkaramanli e Desmet (2012)
Aula 4 (23/9)	<i>Positive design</i> Design para bem-estar	Barros, Martín e Pinto (2010) Desmet e Pohlmeier (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 byand 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 everydaylife. 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 Comunicare**, [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 BikePE. **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.; 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?** [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

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Teoria do Design**

Semestre: 2022/2

Carga horária: 45h Créditos: 03

Horário: 5ª feira das 14h às 17h Área temática: DESIGN

Código da disciplina: DT16003-00050

Prof. Dr. Guilherme Englert Corrêa Meyer gcmeyer@unisinoss.br

EMENTA

Esta disciplina tem centralidade nas principais correntes do pensamento do design, suas elaborações teórico-metodológicas mais relevantes no desenvolvimento do processo de design, assim como nas formulações críticas a elas referentes.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

A disciplina está organizada na lógica de seminários. Os seminários referem a teorias de design presentes na discussão sobre a área de concentração. Ao fim da disciplina, os doutorandos deverão pensar a repercussão das teorias em seu projeto de tese e a respectiva contribuição para o fortalecimento da área de concentração do programa.

AVALIAÇÃO

- Participação; os estudantes devem assumir postura ativa, promovendo debate referente às temáticas em discussão e posicionando-se criticamente durante as aulas. Serão avaliados a qualidade da participação em discussões de sala de aula, centradas ou correlatas ao tema em questão;
- A avaliação considera os trabalhos desenvolvidos ao longo da disciplina, especialmente o artigo entregue ao fim (até 20 dias após o encerramento da disciplina). O artigo tem formatação livre, e deve ter entre 2000 e 4000 palavras. Considera-se que todos esses trabalhos produzidos devem ser entregues por e-mail (gcmeyer@unisinoss.br), ou conforme combinado em sala com os estudantes;
- Os estudantes devem identificar teorias de design com potencial de aprofundar e ampliar as discussões realizadas ao longo da disciplina. As teorias devem ser apresentadas em aula junto ao posicionamento crítico do estudante.

CRONOGRAMA DE AULAS E CONTEÚDOS

¹ Os trabalhos produzidos devem ser inseridos na seguinte pasta, de acordo com as datas estipuladas. Os arquivos devem ser nomeados com a atividade+nome da(s) autor(as)
<https://drive.google.com/drive/folders/1qCRfVmH7RA9j3tRst2rfc73mMDuQ9FQR?usp=sharing>

data	Pauta	Descrição e Leitura obrigatória/opcional ²
Introdução		
set	1	<p>Apresentação da disciplina</p> <p>Conversa sobre uma ideia de ciência, sobre as propostas de projeto de pesquisa e sobre os pesquisadores.</p> <p>Discussão inicial</p> <p>Para os encontros seguintes, sempre se orientar pela indicação que consta na descrição do encontro.</p>
	08	<p>Metalinguagem</p> <p>Discussões sobre conceitos e termos presentes na compreensão de teorias de design. Os doutorandos são chamados a elaborar uma definição do conceito de teoria + a definição de um dos conceitos listados a seguir: Modelo, Crítica, Predição, Inquerimento, Aplicação, Framework, Validação</p> <p>Leitura Opcional AUDI, R. The Cambridge Dictionary of Philosophy. 3rd edition. Cambridge University Press, 2015. FEYERABEND, P. Contra o método. Rio de Janeiro: F. Alves, 1977. https://soife.files.wordpress.com/2009/06/paul-feyerabend-contra-o-metodo.pdf LURY, C and WAKEFORD, N. (2014). Inventive Methods: The Happening of the Social. London: Routledge. Acesso POPPER, K. R. (1972). A Lógica da Pesquisa Científica. São Paulo: Pensamento Cultrix. LAW, J. (2004). After Method: Mess in Social Science Research, London: Routledge. Acesso</p> <p>A elaboração considerará implícita ou explicitamente a noção de teoria, os insumos das propostas de tese apresentadas no ingresso do doutorado, e o material que surgir (posteriormente) das discussões em aula.</p> <p>O tamanho das definições é livre, mas sugere-se aproximadamente 200 palavras. As definições serão discutidas em aula. Por meio do trabalho de grupo, se começará a construção coletiva de um sistema de definições compartilhado para o seminário.</p> <p>O que produzir para o encontro: Anotações sobre os conceitos escolhidos (individual). Trazer o texto pronto para o encontro. Deve ser feita a apresentação do trabalho. Não é necessário fazer entrega do texto</p>

² Os textos indicados podem ser acessados aqui, ou no link do botão "acesso", ao lado da referência:
https://drive.google.com/drive/folders/1Iepoe_3JadO2fU0VsDZArK4plmyJZamU?usp=sharing

**Módulo
fundamentos
teoria de
design**

	15	Teoria de design	<p>Volta-se aqui à discussão do conceito de 'teoria de design'. Mais especificamente, o encontro procura entender o modo como a ideia de uma teoria de design vem sendo tratada pela área. Nesse momento, estamos ainda em uma discussão mais ampla de design, sem avançarmos necessariamente a questões de teorias do design estratégico.</p> <p>Leitura Obrigatória FRIEDMAN, K. Theory construction in design research: criteria: approaches, and methods. Design Studies, 24, 2003, (507-522). acesso</p> <p>LOVE, T. Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues. Design Studies, v. 23, No 3, 2002, (345-361). acesso</p> <p>O que produzir para o encontro: Anotações para apresentar uma crítica sobre os textos da leitura obrigatória.</p>
	22	Designerly way of knowing e noção de Wicked Problems	<p>Leitura Obrigatória</p> <p>Buchanan, Richard. 1995. "Wicked Problems in Design Thinking." In Victor Margolin and Richard Buchanan (eds) <i>The Idea of Design: A Design Issues Reader</i>. Cambridge, MA: MIT Press</p> <p>CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing. <i>Design studies</i>, [S.l.], v. 3, n. 4, p. 221-227, 1982</p> <p>O que produzir para o encontro: Anotações para apresentar uma crítica sobre os textos da leitura obrigatória.</p>
	29	Modelos descritivos e prescritivos Divergência, transformação e convergência	<p>Leitura Obrigatória</p> <p>Cross, N. <i>Engineering Design Methods: Strategies for Product Design</i> (4th edition), John Wiley and Sons Ltd., Chichester, 2008. p. 29-43 (The Design Process).</p> <p>Jones, J. C. <i>Design Methods</i>, 2nd Edition, John Wiley and Sons Ltd., Chichester, 1992. Cap. V. p. 61-73 (the design process disintegrated)</p> <p>O que produzir para o encontro: Anotações para apresentar uma crítica sobre os textos da leitura obrigatória</p>
out	6	Transição	Leitura Obrigatória

			<p>Findeli, A. (2001). for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. <i>Design Issues</i>, 17(1), 5–18.</p> <p>Leitura Opcional</p> <p>Kolko, J. (2010). Abductive Thinking and Sensemaking: The Drivers of Design Synthesis. <i>Design Issues</i>, 26(1), 15–28. http://doi.org/10.1162/desi.2010.26.1.15</p> <p>O que produzir para o encontro: Anotações para apresentar uma crítica sobre os textos da leitura obrigatória</p>
--	--	--	--

out	20	Transformação	<p>Leitura Obrigatória</p> <p>Nelson, H.G. and Stolterman, E. (2003). <i>The Design Way</i>. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications. p. 11-40</p> <p>O que produzir para o encontro: Anotações para apresentar uma crítica sobre os textos da leitura obrigatória</p>
	27	Atitude	<p>Leitura Obrigatória</p> <p>LATOUR, Bruno. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). <i>Agitprop: revista brasileira de design</i>, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.</p> <p>O que produzir para o encontro: Anotações para apresentar uma crítica sobre os textos da leitura obrigatória</p>
nov	3	Abordagem	<p>Leitura Obrigatória</p> <p>Dorst, K. <i>Frame Innovation</i>. Cambridge, MA: MIT, 2015. p. 41-71</p> <p>O que produzir para o encontro: Anotações para apresentar uma crítica sobre os textos da leitura obrigatória</p> <p>Entrega do Módulo</p> <p>Texto de até 1000 palavras que apresente uma crítica em relação ao alicerce da área no que diz respeito às possibilidades de formulações teóricas (individual). A entrega deve ser feita na pasta indicada em até uma semana depois deste encontro</p>

**Módulo teoria
de design
estratégico**

	10	Apresentação e Crítica às teorias de design estratégico 1	<p>O módulo é voltado especialmente à discussão em torno de 'teorias de design estratégico'. É proposto um trabalho de grupo para a construção de mapas conceituais a respeito de teorias de design estratégico a partir de como a área vem se organizando. Por isso, sugere-se a leitura de textos proximamente relacionados ao design estratégico.</p> <p>[1] Cada estudante deve eleger um texto que trate de teorias de design estratégico que dialoguem com as bases epistemológicas propostas no projeto de tese.</p> <p>Deve ser feito um esboço que apresente criticamente o texto escolhido. Algumas sugestões de textos estão listadas ao final do documento, mas se pode buscar outras referências.</p> <p>[2] Deve-se analisar algum trabalho acadêmico (artigo, livro, apresentação...) que tenha adotado e trabalhado a teoria escolhida. Há portanto pelo menos 2 materiais a serem apresentados: o texto que apresenta a teoria, e o trabalho que articula essa teoria com crítica. As apresentações são individuais e cada uma ocupa uma aula toda. Portanto, o responsável deve pensar em dinâmica que trabalhe a teoria durante o encontro. A dinâmica pode ser uma prática, um workshop, um seminário, uma sessão de projeto...</p>
	17	Apresentação e Crítica às teorias de design estratégico 2	Conforme relatado anteriormente
	24	Apresentação e Crítica às teorias de design estratégico 3	Conforme relatado anteriormente
dez	1	Apresentação e Crítica às teorias de design estratégico 4	Conforme relatado anteriormente

**Encerrament
o**

	8	Discussão final	Discussão sobre problema a ser trabalhado no artigo.
--	---	-----------------	--

	Encontro individual para preparação de artigo	Os encontros serão feitos individualmente. Conforme organização de agenda feita na aula anterior
15	Discussão final	Discussão sobre problema a ser trabalhado no artigo.
	Encontro individual para preparação de artigo	Os encontros serão feitos individualmente. Conforme organização de agenda feita na aula anterior

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Sobre design estratégico

MORAES, D. de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blücher, 2010. Disponível em: <https://goo.gl/o1fKFo>. Acesso em: 05 de jun de 2022.

DESERTI, A. Intorno al progetto: concretizzare l'innovazione. *In: CELASCHI, F.; DESERTI, A. Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata*. Roma: Carocci Editore, 2007. p. 89-97. Disponível em: <https://goo.gl/kcsYm6>. 10 de jun de 2022.

FRANZATO, C. Design estratégico. *In: FRANZATO, C.; REYES, P. Design estratégico aplicado: uma experiência colaborativa entre universidade e empresa*. Porto Alegre: Escola de Design Unisinos, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/6582387/Design_estrat%C3%A9gico. Acesso em: 15 de jun de 2022.

FREIRE, K. (org.). **Design estratégico para a inovação cultural e social**. São Paulo: Kazuá, 2015.

MAGALHÃES, C. F. **Design estratégico**. Rio de Janeiro: CNI: Senai-Cetiqt, 1997.

MAURI, F. **Progettare progettando strategia: o design do sistema produto**. Milano: Masson S.p.A, 1996. Disponível em: <https://goo.gl/Me9dt3>. Acesso em: 23 de jun de 2022.

MERONI, A. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of arecent discipline. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 1, n. 1, , p. 31-38, Dec 1 2008. Disponível em: http://www.unisinos.br/_diversos/revistas/design/pdf/57.pdf. Acesso em: 25 de jun de 2022.

MORALES, Luis Rodríguez. **Diseño: estrategia y táctica**. Ciudad de México: Siglo XXI Editores, 2004.

MANZINI, E. **Quando todos fazem design: uma introdução ao design para ainovação social**. São Leopoldo: Unisinos, 2017.

MEYER, G. Strategic design, cosmopolitics and obscure situations. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 12, n. 3, p. 417-432, Sept./Dec. 2019.

NORMANN, R.; RAMÍREZ, R. From value chain to value constellation: designing interactive strategy. **Harvard Business Review**, [s. l.], n. 71, 1993, p. 65-77, 1993. Disponível em: <https://goo.gl/WdSjsn>. Acesso em: 30 de jun de 2022.

NICOLAU, I. **O conceito de estratégia**. Lisboa: Instituto para o Desenvolvimento da Gestão Empresarial. 2001. Disponível em: <https://student.dei.uc.pt/~nfnt/conceito%20estrategia.pdf>. Acesso em: 05 de jul de 2022.

OZKARAMANLI, D.; DESMET, P. M. A. **Provocative design for unprovocative designers: strategies for triggering personal dilemmas**. Brighton: Design Research Society, 2016. (Design Research Society).

REYES, P. Projetando pela exterioridade do projeto. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 5, n. 2, p. 91-97, 2012.

SCALETSKY, C. (org.). **Design estratégico em ação**. São Leopoldo: Editora UNISINOS, 2006.

TONETTO, L. M.. *et al.* 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.

VASSÃO, C. A. Projeto como pergunta. *In:* VASSÃO, C. A. *et al.* **Metadesign**: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade. São Paulo: Blucher, 2010. p. 119-123. Disponível em: <https://goo.gl/jmLWKQ>. Acesso em: 06 de jul de 2022.

ZURLO, F. Design strategico. *In:* XXI SECOLO: gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani, 2010. v. 4. Disponível em: <https://goo.gl/dC9HDE>. Acesso em: 08 de jul de 2022.

Outras referências adotadas

BUCHANAN, Richard. Wicked Problems in Design Thinking. *In:* MARGOLIN, Victor; BUCHANAN, Richard (ed.). **The idea of design**: a design issues reader. Cambridge, United States: MIT Press, 1995. p. 1-18.

Cross, N. **Engineering Design Methods: Strategies for Product Design** (4th edition), John Wiley and Sons Ltd., Chichester, 2008. p. 29-43 (The Design Process).

DORST, K. **Frame Innovation**. Cambridge, United States: MIT, 2015.

FALLMAN, D. The interaction design research triangle of design practice, design exploration, and design studies. **Design Issues**, [s. l.], v. 24, n. 3, p. 4-18, 2008.

FINDELI, A. For the 21st century: theoretical, methodological, and ethical discussion. **Design Issues**, [s. l.], v. 17, n. 1, p. 5-18, 2001.

JONES, J. C. **Design methods**. 2nd ed. Chichester: John Wiley and Sons, 1992.

KOLKO, J. Abductive thinking and sensemaking: the drivers of design synthesis. **Design Issues**, [s. l.], v. 26, n. 1, p. 15-28, 2010. Disponível em: <http://doi.org/10.1162/desi.2010.26.1.15>. Acesso em: dia mês ano.

LATOURE, Bruno. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). **Agitprop**: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.

MICHLEWSKI, K. Uncovering design attitude: inside the culture of designers. **Organization Studies**, [s. l.], v. 29, n. 3, p. 373-392, 2008.

NELSON, H. G.; STOLTERMAN, E. **The design way**. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications, 2003.

RITTEL, H. W. J.; WEBBER, M. M. Dilemmas in a general theory of planning. **Policy Sci**, [s. l.], v. 4, n. 2, p. 155-169, 1973. Disponível em: <http://doi.org/10.1007/BF01405730>. Acesso em: 10 de jul de 2022.

SANDERS, E. B. N.; STAPPERS, P. J. Co-creation and the new landscapes of design. **CoDesign**, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 5-18, 2008. Disponível em: <http://doi.org/10.1080/15710880701875068>. Acesso em: 15 de jul de 2022.

STOLTERMAN, E. The nature of design practice and implications for interaction designresearch. **International Journal of Design**, [s. l.], v. 2, n. 1, p. 55-65, 2008. Disponível em: <http://doi.org/10.1016/j.phymed.2007.09.005>. Acesso em: 20 de jul de 2022.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Ecosistemas de Cocriação e Inovação**

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 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

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 Coreia. 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

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: Experimentação em Design Estratégico

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 em 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. <i>Revista Estudos em Design</i> . Rio de Janeiro: v.26/n.1, p. 29–47. 2018. Assis, P. Affinities, E. (n.d.). <i>Experimental Affinities in Music</i> . 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). <i>Postar texto e material imagético do protótipo no blog EXPemDE</i>
16/09	Discussão sobre design ontológico Apresentação e crítica sobre os protótipos produzidos (B)	Willis, A.-M. (2006). Ontological Designing: laying the ground. <i>Design Philosophy Papers, 4 VN-re (2)</i> , 80–98. Findeli, A. (2001). for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. <i>Design Issues, 17(1)</i> , 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 <i>Postar texto e material imagético do protótipo no blog EXPemDE</i>
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. <i>Social Studies of Science, 41(1)</i> , 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 <i>Postar texto e material imagético do protótipo no blog EXPemDE</i>

30/09	<p>Projeção para o Tema “Design e tempos de Crise”</p> <p>Discussão sobre Situação de Projeto</p>	<p>Leituras sugeridas</p> <p>Scranton, R. Learning how to die in the Anthropocene. New York Times, 2013.</p> <p>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</p> <p>PAPANEK, V. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change, 2nd edn, Thames & Hudson, London, 1984 (1971)</p> <p>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</p> <p>material complementar https://www.youtube.com/watch?v=IyvZ41XjUjY mapa leitura complementar Haraway, D. (1995). Artigos saberes localizados: <i>Cadernos Pagu</i>, (5), 07–41. material complementar Farias, I. Wilkie, A. (2016). <i>Studio Studies</i>.</p>	<p>Mapeamento preliminar da anatomia da situação</p> <p>Preparação para campo</p>
07/10	<p>Experimental 1 - Imersão Arqueologia</p>	<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 consultadas 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 http://post.ktaifoto.net/index.html</p>	<p>Imagens</p> <p>Um esboço (desenho) — mapa</p> <p>Um artefato</p> <p>Relatos</p> <p>Registro de Interações</p> <p>Mapa visual com representação da situação</p>
21/10	<p>Apresentação da atividade Experimental 1 Apresentação dos processos</p>	<p>Painel - Exposição, crítica</p>	<p>Suporte gráfico/volumétrico escolhido</p>
28/10 e 04/11	<p>Especulação Crítica Prototipagem</p>	<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 Tironi, M. (2018). Speculative prototyping, frictions and counter-participation: A civic intervention with homeless individuals. <i>Design Studies</i>, 1–22</p>	<p>Protótipo - especulação</p>
11/11 e 18/11	<p>Protótipo Especulação</p>	<p>Exercícios de materialização (gráfica, volumétrica)</p> <p>Reflexão coletiva</p>	<p>Protótipo - especulação</p>

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. <i>Entrega até 10 dias após o término da disciplina no blog EXPemDE</i>

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%) *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, methodological, 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

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Método de Pesquisa em Design**

Ano/Semestre: **2022/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 114041

Código da Turma: DT16003-00049

Professor: Ione M. G. Bentz

EMENTA

A atividade caracteriza-se pela reflexão crítica dos paradigmas epistemológicos que fundamentam as teorias e métodos de investigação em design.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Aula	Tema	Referências
1	Pensamento científico e filosófico; Design;	FINDELI (2001)
2	design estratégico; pesquisa e projeto; introdução	CROSS (1993)
3	às diferentes perspectivas sobre sistemas	SANDERS (2017)
4	Pragmatismo e pesquisa em Design	JAMES (1989)
5	Visões pós-estruturais no Design	PRADO COELHO (s/d)
6	Complexidade e Design	MORIN (s/d)
7	Pesquisa fenomenológica em Design	FRAGATA (1959)
8	Avaliação de perspectivas contemporâneas sobre	KOSKINEN et al. (2011)
9	pesquisa, prática e Design	Cap.1-3 + Cap.4-5

10	Painel com convidados(as) sobre as múltiplas visões sobre pesquisa em Design	Indicadas pelos(as) convidados(as)
----	--	------------------------------------

Aula	Tema	Referências
11	Discussão dos projetos apresentados para a seleção do doutorado, para identificação de método, com base na literatura e nas discussões de sala de aula.	A serem destacadas pelos doutorandos, em função de suas escolhas epistemológicas.
12		
13		
14		
15	Fechamento da disciplina: Síntese e indicação de relevância pelos alunos.	

OBJETIVOS

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

METODOLOGIA

- Discussão sobre as referências de leitura
- Debate com convidados(as);
- Apresentação-justificativa pelos doutorandos do método (teses); projetos apresentados pelos(as) alunos(as) na seleção para o doutorado.

AVALIAÇÃO

- A ser definida em conjunto com os doutorandos.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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

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

KOSKINEN, Ilpo. *et al.* **Design Research through Practice: from the lab, field, and showroom.** Waltham: MorganKaufmann, 2011.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo.** Lisboa: Instituto Piaget, 2005.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

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

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

FINDELI, A. Rethinking design education for the 21st Century: theoretical, methodological, and ethical discussion. **Design Issues,** [s. l.], 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: PEIRCE, CARLES. The essencial Peirce: the selected philophicalwritting.* Indianopolis: Indicanopolis Ed. Press, 1998. p. 1-625.

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,** [s. l.], v. 3, n. 1, p. 3-15, 2017.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: Seminário de Tese

Ano/Semestre: 2022/2

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123756

Código da Turma: DT16003-00061

Professor: Ione Maria Ghislene Bentz

EMENTA

O Seminário de Tese objetiva a oferta de espaço coletivo de exposição e debate das pesquisas de Tese em desenvolvimento.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O conteúdo programático prevê: (1) Reflexão teórico-crítica sobre temas como Ciência Contemporânea, Ontologia e Epistemologia, Paradigmas epistemológicos, Métodos, Níveis e Eixos de conhecimento em Design, Metodologias de Design, Processos e Técnicas de Design, Sobre Tese doutoral.

Obs, Os conteúdos programáticos serão detalhados em cronograma, a partir dos textos entregues pelos doutorandos como pré-projeto de pesquisa.

METODOLOGIA

- Seminários
- Paineis temáticos

AVALIAÇÃO

Os doutorandos serão avaliados por participação nos Seminários e pela produção de Relatório Final que expresse avanços em relação ao texto apresentado no início da disciplina.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

ANDERL, R. Industrie 4.0: advanced engineering of smart products and smart production. *In: INTERNATIONAL SEMINAR ON HIGH TECHNOLOGY*, 19., 2014, Piracicaba. **Proceedings** [...]. [S. l.: s. n.], 2014.

BECCARI, Marcos; PORTUGAL, Daniel B.; PADOVANI, Stephania. Seis eixos para uma filosofia do design. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p. 13-32, 2017. Disponível em: [https://estudosemdesign.emnuvens.com.br > article bentz](https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/article/bentz). Acesso em: 10 de julho de 2022.

BENTZ, I.; FRANZATO, C. O metaprojeto nos níveis do design. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN*, 2016, 12., Belo Horizonte. **Anais** [...]. São Paulo: Blucher, 2016. p. 1416-1428.

CHAUÍ, M. Dedução, indução e abdução. *In: CHAUÍ, Marilena. Convite à filosofia*. São Paulo, Ática, 2000. p. 1-567.

CROSS, N. **Designerly ways of knowing**. London: Springer, 2006.

DELEUZE, G. Em que se pode reconhecer o estruturalismo? *In: DELEUZE, G. A ilha deserta*. São Paulo: Iluminuras, 2006. p. 1-385

DELEUZE, G. O que é um dispositivo? *In: DELEUZE, Gilles. Michel Foucault, Filósofo*. Barcelona: Gedisa, 1990. p. 1-6.

DESMET, P. **Designing emotions**. 2002. Thesis (Doctor) – Delft University of Technology, Delft, 2002.

FLUSSER, V. **O mundo codificado**. Por uma filosofia do design e da comunicação. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRANZATO, C. O processo de inovação dirigida pelo design: um modelo teórico design driven innovation process: a theoretical model. **Redige**, [s. l.], v. 2, n. 1, p. 50-62, 2011.

FREIRE, K. de M. Design estratégico: origens e desdobramentos. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN*, 11, 2014, Gramado. **Anais eletrônicos** [...]. São Paulo: Blucher, 2014. v. 1, n. 4, p. 2815-2829. <https://doi.org/10.5151/designpro-ped-01074>. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/11ped-233/list#event>. Acesso em: 26 mar. 2021.

MANZINI, E. **Design quando todos fazem design**: uma introdução ao design para inovação social. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2017.

MANZINI, E. Design Culture and Dialogic Design. **Design Issues**, [s. l.], v. 32, n. 1, p. 52-

59, 2016. Disponível em: https://doi.org/10.1162/DESI_a_00364. Acesso em: 19 mar. 2021.

MANZINI, E. **Sustainably everyday**: scenarios of urban life. Milano: Edizioni Ambiente, 2003.

MORIN, E. **A cabeça bem feita**: repensar a reforma e reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

NICOLESCU, B. **O manifesto transdisciplinar**. São Paulo, Triom, 1999. Disponível https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4144517/mod_resource/content/0/O%20Manifesto%20da%20Transdisciplinaridade.pdf. Acesso em: 25 de julho de 2022.

SCHEIN, E. H. Culture as an environmental context for careers. **Journal of Occupational Behaviour**, [s. l.], v. 5, n. 1, p. 71- 81, 1984. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/3000310>. Acesso em: 07 maio 2021.

SCHWAB, Klaus. **Aplicando a quarta revolução industrial**. 1. ed. [S. l.]: Editora Edipro, 2018.

ECO, U. **Como fazer uma tese**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

ZURLO, F. Design strategico. In: ZURLO, F. **Treccani**: enciclopedia italiana di scienze, lettere e arti. Roma: [s. n.], 2010. Disponível em: <https://www.treccani.it/enciclopedia>. Acesso em: 27 de jul de 2022.

ZURLO, F. **Design del sistema prodotto in design multiverso**: appunti di fenomenologia del design. Milano: POLI.design, 2006.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

A bibliografia complementar será acrescentada a este programa para atender às referências/questões constantes dos pré-projetos dos alunos aqui matriculados, quando eles estiverem disponíveis.