

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☒ Mestrado ☐ Doutorado

Disciplina: **Ecossistemas de Cocriação e Inovação**

Ano/Semestre: 2024/1

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123741

Código da Turma: MS16002-00208

Professor: Gustavo Severo de Borba

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. São discutidos conceitos relacionados a compreensão da inovação a partir de uma perspectiva pluriversal e ampliando o olhar para o Sul Global.

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

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%

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.) (2020). *Design in crisis: new worlds, philosophies and practices*. New York: Routledge.

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

Meadows, Donella H., and D. Wright. "Thinking in systems: a primer. 2008." *White River Junction, VT: Chelsea Green*.

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

Perez, Caroline Criado. *Invisible Women*. [United States], Abrams, 2019.

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.

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.

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: **Experimentação em Design Estratégico**

Ano/Semestre: 2024/1

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115397

Código da Turma: MS16002-00206

Professor: Debora Barauna

Guilherme Englert Correa Meyer

EMENTA

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

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

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

Data	Atividades	Exposição/Leituras/Discussão	Entregas
04/04	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
11/04	Discussão sobre Experimentação Apresentação e crítica sobre os protótipos produzidos (A)	Meyer, G. & Navarro, C.. Experimental Design Atmospheres, Design and Culture, 2023. DOI: 10.1080/17547075.2023.2279826 Assis, P. Affinities, E. (n.d.). Experimental Affinities in Music. Leuven University Press. 2015.	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>
18/04	Discussão sobre design ontológico Apresentação e crítica sobre os protótipos produzidos (B)	Willis, A.-M. (2006). Ontological Designing: laying the ground. Design Philosophy Papers, 4 VN-re (2), 80–98. GAVER, W. (2012). What Should We Expect From Research Through Design? CHI'12, May 5–10, 2012, Austin, Texas, USA.	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>
25/04	Discussão sobre a ideia de Care e Catástrofe Apresentação e crítica sobre os protótipos produzidos (C)	Leitura obrigatória Puig de la Bellacasa, M. (2011). Matters of care in technoscience: Assembling neglected things. Social Studies of Science, 41(1), 85–106. Leitura para engajamento com tema de projeto <u>Conforme listado no item tema de projeto</u>	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>
02/05	Projetação para o Tema “Design e tempos de Crise” Discussão sobre Situação de Projeto	Leituras sugeridas Scranton, R. Learning how to die in the Anthropocene . New York Times, 2013. LIGHT, A., POWELL, A.; SHKLOVSKI, I.. Design for Existential Crisis in the Anthropocene Age . In Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies (C&T '17), 9 pages, 2017. DOI: 10.1145/3083671.3083688 PAPANEEK, V. Design for the Real World: Human Ecology and	Mapeamento preliminar da anatomia da situação Preparação para campo

		Social Change, 2nd edn, Thames & Hudson, London, 1984 (1971) TSING, A., SWANSON, H., GAN, E., and BUBANDT, N. eds. Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017 material complementar https://www.youtube.com/watch?v=IyvZ41XjUjY mapa leitura complementar Haraway, D. (1995). Artigos saberes localizados: <i>Cadernos Pagu</i>, (5), 07-41. material complementar Farias, I. Wilkie, A. (2016). <i>Studio Studies</i>.	
09/05	Experimental 1 - Imersão Arqueologia	A equipe deve engajar-se na produção de métodos que sejam capazes de lidar com as idiossincrasias da situação tomada como ponto de partida. Podem ser consultadas as referências que tratam de métodos de projeto, mas é importante que a equipe tenha autonomia na (re)elaboração dos métodos utilizados. Orientação sobre registro de imagens http://post.ktaifoto.net/index.html	Imagens Um esboço (desenho) — mapa Um artefato Relatos Registro de Interações Mapa visual com representação da situação
16/05	Apresentação da atividade Experimental 1 Apresentação dos processos	Painel - Exposição, crítica	Suporte gráfico/volumétrico escolhido
23/05	Especulação Crítica Prototipagem	Tironi, M. (2018). Speculative prototyping, frictions and counter-participation: A civic intervention with homeless individuals. <i>Design Studies</i>, 1-22	Protótipo - especulação
06/06	Protótipo Especulação	Exercícios de materialização (gráfica, volumétrica) Reflexão coletiva	Protótipo - especulação
13/06	Experimental 2	Equipes devem trabalhar com o protótipo em desenvolvimento junto à situação de projeto	Imagens Relatos Registro de Interações Mapa visual com representação da situação
20/06	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

27/06	Mostra de apresentação - Encerramento	Qual a relação entre os protótipos construídos e a transformação proposta pela equipe? Argumento	
	Discussão com as equipes	Que transformações o projeto produziu?	
05/07	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.

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.

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://dl.acm.org/doi/10.1145/2207676.2208538>. Acesso em: 08/01/2024.

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: 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.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☒ Mestrado ☐ Doutorado

Disciplina: **Tópicos Especiais: Cidades Criativas, Sustentáveis e Inteligentes**

Ano/Semestre: 2024/1

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123743_T06

Código da Turma: MS16002-00210

Professor: Fabricio Tarouco e Izabele Colusso

EMENTA

A relação entre criatividade, promoção do desenvolvimento urbano e bem-estar social pode ser melhor estruturada a partir da introdução de soluções criativas como instrumento de qualificação, projeção e posicionamento territorial. Neste cenário, busca-se transformar a cidade em um laboratório a céu aberto para novas tecnologias e experiências inovadoras, constituindo-se em um dinâmico ecossistema criativo. Por outro lado, as constantes crises que as cidades enfrentam exigem novas respostas, com cidades mais compactas concebidas através de um planejamento integrado do uso do solo e de mobilidade, em detrimento de cidades dispersas e com alto consumo de recursos naturais. Neste cenário, ganham força as cidades inteligentes, que usam tecnologias de informação e comunicação para melhorar a qualidade, desempenho e interatividade dos serviços urbanos, reduzindo custos e consumo de recursos, aumentando a interação entre cidadãos e governo e facilitando a tomada de decisões.

CONTEÚDO

- Forma urbana e cidade sustentável
- Mobilidade sustentável
- Planejamento urbano e cidade sustentável
- Compreensão dos algoritmos e heurísticas aplicados às cidades e territórios
- Principais áreas de aplicação da inteligência artificial aplicados às cidades e territórios

- Análise e discussão de dados: definições e principais conceitos, regressão, mineração de textos, análise de redes sociais e aplicações projetuais em cidades e territórios;
- Cidades Criativas: Conceitos e Cases;
- Intervenções Artísticas e Culturais;
- Economia Criativa, Inovação e clusters urbanos;
- Cidades Inteligentes, Tecnológicas, Digitais, Softwarizadas e Gamificadas;
- Design, Identidade e Cenários urbanos;
- Serviços e Experiências criativas;
- Turistificação de Territórios Urbanos e Rurais.

OBJETIVOS

- Discutir no âmbito da sustentabilidade as questões relativas à cidade;
- Construir um repertório amplo e crítico na área da sustentabilidade urbana e suas variáveis;
- Transferir conhecimento para a sociedade no atendimento do âmbito da sustentabilidade urbana, em demandas sociais, ambientais e econômicas, e com vistas ao desenvolvimento interescolar, tanto nacional, estadual, regional, municipal e intraurbano;
- Compreender as contribuições que a criatividade, as mentes criativas e a indústria criativa podem oferecer para a qualificação das cidades;
- Estudar a concepção de uma cidade inteligente e o papel das tecnologias neste contexto;
- Analisar a relação entre design e territórios, vislumbrando como os processos projetuais podem ser utilizados na articulação de atores locais e soluções para a promoção do desenvolvimento regional;
- Discutir experiências urbanas, serviços e dinâmicas territoriais que possam ser qualificadas pelo viés do design estratégico;
- Desenvolver uma experimentação projetual que simule a prática projetual e processos criativos direcionados para um território específico, posicionado como objeto de estudo.

METODOLOGIA

- Aulas expositivo-dialogadas;
- Estudos de casos;
- Exercícios com base em softwares de uso livre.

- Experimentação Projetual.

AVALIAÇÃO

- Participação nos exercícios, discussões e estudos de caso (peso 2);
- Workshop prático em grupo sobre um ou mais dos tópicos abordados, indicando suas aplicações à área de interesse/formação do discente (peso 3);
- Construção de artigo (peso 5).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CONFERÊNCIA NACIONAL DO MEIO AMBIENTE, 3., 2008, Brasília. **Mudanças climáticas.** Brasília, DF: Ministério do Meio Ambiente, 2008. (Caderno de debate).

COMISSÃO MUNDIAL SOBRE MEIO AMBIENTE E DESENVOLVIMENTO. **Nosso futuro comum.** Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1991.

FLORIDA, Richard. **A ascensão da classe criativa.** Porto Alegre: L&PM, 2011.

KRUCKEN, Lia. **Design e território:** valorização de identidades e produtos locais. [S. l.]: Studio Nobel, 2009.

LEITE, Carlos; AWAD, Juliana Di Cesare Marques. **Cidades sustentáveis, cidades inteligentes:** desenvolvimento sustentável num planeta urbano. [S. l.]: Editora Bookman, 2012.

REIS, Ana Carla Fonseca; KAGEYAMA, Peter (org.). **Cidades criativas:** perspectivas. São Paulo: Garimpo de Soluções, 2011.

ROGERS, Richard. **Cidades para um pequeno planeta.** Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

VERGANTI, R.; VENDRAMINELLI, L.; IANSITI, M. Innovation and design in the age of artificial intelligence. **Journal of Product Innovation Management**, [s. l.], v. 37, n. 3, p. 212-227, 2020.

WELLER, A. J. Design thinking for a user-centered approach to artificial intelligence. **She Ji: the journal of design, economics, and innovation**, [s. l.], v. 5, n. 4, p. 394-396, 2019.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BLUMENFELD, Hans. A metrópole moderna. *In*: DAVIS, Kingsley. **Cidades:** a urbanização da humanidade. 2. ed. Trad. José Reznik. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

CÂMARA, António. **Cidades e vilas criativas.** [S. l.]: Universidade Nova de Lisboa, 2007.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica:** ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. [S. l.]: Ed. Studio Noel, 1993. (Coleção cidade aberta).

FERREIRA, Fábio. Cidades globais, do conhecimento, criativas ou technopolis: um olhar sobre Austin e Salvador. **ComCiencia**, Campinas, n. 125, 2011.

GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. [S. l.]: Ed. Perspectiva, 2014.

LEITE, Carlos; AWAD, Juliana Di Cesare Marques. **Cidades sustentáveis, cidades inteligentes: desenvolvimento sustentável num planeta urbano**. [S. l.]: Editora Bookman, 2012.

LERNER, Jaime. **Acupuntura urbana**. [S. l.]: Editora Record, 2003.

LICHTENTHALER, U. Beyond artificial intelligence: why companies need to go the extra step. **Journal of Business Strategy**, [s. l.], v. 41, n. 1, p. 19-26, 2020.

REIS, Ana Carla Fonseca. **Cidades criativas, soluções inventivas: o papel da Copa, das Olimpíadas e dos museus internacionais**. São Paulo: Garimpo de Soluções, 2010.

RENNÓ, Raquel. **Cidade, multiplicidade e fluxos culturais**. São Paulo: Edições Rosari, 2002.

REYES, Paulo E. B. **Projeto por cenários: o território em foco**. 1. ed. [S. l.]: Editora Sulina, 2015.

SMITH, Andy Hudson. **Digital urban: the visual city**. London: UCL Centre for Advanced Spatial Analysis. Sept. 2007. (CASA working paper series, 124).

STERNBERG, R. J.; KAUFMAN, S. B. **The Cambridge handbook of intelligence**. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 2011.

WEISS, S. M.; INDURKHYA, N.; ZHANG, T. **Fundamentals of predictive text mining**. 2. ed. Londres: Springer, 2015.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☒ Mestrado ☐ Doutorado

Disciplina: **Tópicos Especiais: Experiência do Usuário e Cultura Digital**

Ano/Semestre: 2024/1

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123743_T04

Código da Turma: MS16002-00207

Professores: Ana Paula da Rosa

Filipe Campelo Xavier da Costa

Gustavo Daudt Fischer

Maria Clara Jobst de Aquino

EMENTA

A atividade propõe discutir o processo de construção da experiência do usuário, no contexto da cultura digital, a partir dos seus elementos constituintes, bem como fornecer subsídios teóricos e metodológicos para proposição, análise e avaliação de projetos de design marcados pela digitalidade no contexto da indústria criativa.

CONTEÚDO

Experiência: cultura, consumo e digitalidade.

Contextualização do mercado de indústria criativa

Design Emocional

Appraisals & Concerns

Design e Bem-estar

Positive Design

Brand Experience

Experiências Gamificadas

Consumidores 2.0, *Prosumers* e atorização social

Experiências Colaborativas

OBJETIVOS

Discutir os elementos da experiência do usuário a partir de sua interação com produtos, serviços e espaços do mercado da indústria criativa, considerando a cultura digital como contexto protagonista. Compreender as dimensões teóricas acerca das experiências na cultura digital e suas repercussões nas práticas sociais e nos processos de projeção em design.

METODOLOGIA

- Seminários
- Exercícios individuais e em grupo
- Exercício projetual

AVALIAÇÃO

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

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BOSCAINI, Franciele Nicolodini; NICOLODINI, Francine; BERTOLINI, Adriana Locatelli; RECHE, Ricardo Antonio *et al.* Processo criativo: percepção dos profissionais na área de consumo da indústria criativa. **Revista Eletrônica de Ciências Sociais**, [s. l.], v. 10, n. 1, 2021. Disponível em: <http://177.221.187.84/index.php/revista/article/view/137/134>. Acesso em: 11/01/2024

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

GALLOWAY, Alexander R. **The interface effect**. [s. l.]: Polity, 2012.

KAISER, Zachary. **Interfaces and us: user-experience design and the making of the computable subject**. [S. l.]: Bloomsbury Visual Arts, 2023.

KARMARK, Esben. Challenges in the mediatization of a corporate brand: identity-effects as LEGO Establishes a media products company. In: CHOULIARAKI, Lilie; MORSING, Mette. **Media organizations and identity**. London: Palgrave Macmillan, 2010. p. 112-128.

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.

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.

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.

SHI, Chen. A study of new consumption from the perspective of mediatization: essence, contributing factors, and reinvention of rules. **Contemporary Social Sciences**, [s. l.], n. 4, art. 12, 2022.
Disponível em: <https://css.researchcommons.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1401&context=journal>.
Acesso em: 11/01/2024

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ÁLVARES DIAZ, Rosario Gómez; PATIÑO RODRIGUEZ, David; PLAZA ANGULO, Juan José. **Economia Colaborativa... ¿De verdad?** [S. l.]: Ediciones Laborum, 2018.

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.

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.

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

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

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.

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

ESKJÆR, M. F. The mediatization of ethical consumption. **MedieKultur: Journal of media and communication research**, [s. l.], v. 29, n. 54, 2013. DOI: 10.7146/mediekultur.v29i54.7274. Disponível em: <https://tidsskrift.dk/mediekultur/article/view/7274>. Acesso em: 11/01/2024

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.

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.

LIALINA, Olia. Rich user experience, UX and the desktopization of war. **Interface Critique**, [s. l.], n. 1, p. 176-193, 2018.

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.

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.], v. 36, n. 5/6, p. 400-438, 2020.

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

SOUZA, Gabriel Magalhães Matheus e. **Cultura e criatividade**: um estudo sobre a importância e os desafios do desenvolvimento da indústria criativa no Brasil. 2022. Dissertação (Mestrado em Economia Aplicada) – Pós-Graduação em Economia Aplicada, Instituto de Ciências Sociais e Aplicadas, Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana, 2022. Disponível: https://repositorio.ufop.br/bitstream/123456789/16897/8/DISSERTAÇÃO_CulturaCriatividadeEstudo.pdf. Acesso em: 11/01/2024

TAPSCOTT, Don. The prosumers. *In*: TAPSCOTT, Don; WILLIAMS, Anthony D. **Wikinomics**: how mass collaboration changes everything. New York: Penguin, p. 80-126, 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.

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 jul. 2022.

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

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: **Tópicos Especiais: Inovação Orientada pelo Design**

Ano/Semestre: 2024/1

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123743_T05

Código da Turma: MS16002-00209

Professor: Profa. Dra. Ione Bentz

EMENTA

A atividade discute temas novos ou emergentes da área de Design, nas temáticas definidas pela Linha de Pesquisa “Inovação orientada pelo Design”, de modo a estimular a reinterpretação das práticas de design vigentes e a antecipar o desenvolvimento de novas formas de sentir, pensar e fazer design.

CONTEÚDO

- 1. Configuração geral das metodologias do Design Estratégico
- 2. Criatividade
- 3. Dispositivos socioculturais
- 4. Colaboração
- 5. Sustentabilidade
- 6. Tecnologias emergentes
- 7. Cenários
- 8. Contextos variados

OBJETIVO

- Ampliar o conhecimento crítico sobre temáticas de interesse central para a Linha de Pesquisa;
- Identificar as oportunidades de desenvolvimento de projetos de pesquisa inovadores nas temáticas da Linha de Pesquisa.

METODOLOGIA

- Seminários
- Práticas

AVALIAÇÃO

- Texto final em que o discente demonstre compreensão do teor e escopo da Linha de Pesquisa e sua aplicabilidade em pesquisas de Design Estratégico.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BINDER, T. *et al.* Democratic Design Experiments: between parliament and laboratory. **Co-Design: International Journal of Co-Creation in Design and the Arts**, [s. l.], v. 11, 2015. Temática 4.

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. Temática 5.

DELEUZE, G. O que é um dispositivo. *In*: DELEUZE, G. **O mistério de Ariana**. Lisboa: Ed. Veja, 1996. p. 18-28. Temática 3.

HARAWAY, D. Saberes localizados: a questão do feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos PAGU**, Campinas, n. 5, 1995. Temática 8.

HUI, Yuk. Cosmotechnics as cosmopolitics. **E-flux Journal**, [s. l.], n. 86, 2017. Temática 6.

MANZINI, M. Scenarios of sustainable wellbeing. **Design Philosophy Papers**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 5-21, 2003a. Temática 7.

VYGOTSKY, L.S. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 2014. Temática 2.

WILLIS, A-M. The designing of time. *In*: WILLIS, A-M. **Design in crisis: news words, philosophies and practices**. England: Routledge, 2020. p. 42-57. Temática 1.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AGAMBEN, G. O que é um dispositivo? **Outra Travessia**, Florianópolis, n. 5, p. 9-16, 2005.

CRUL, M.; DIEHL, J. C. **Design for sustainability: a practical approach for developing economies**. Paris: UNEP; Delft: TUDelft, 2006.

DELEUZE, G. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

DOLMANS, S. A. M. *et al.* A dynamic perspective on collaborative innovation for smart city development: the role of uncertainty, governance, and institutional logics. **Organization Studies**, [s. l.], v. 44, n. 10, 2023.

FORLANO, L. Decentering the human in the design collaboration cities. **Design Issues**, Massachusetts, v. 32, n. 3, 2016.

MERONI, A. **Creative communities**: people inventing sustainable ways of living. Milano: POLI.design, 2007.

MORELLI, N. Social innovation and new industrial contexts: can designers “industrialize” socially responsible solutions? **Design Issues**, Massachusetts, v. 23, p. 3-21, n. 4, 2007.

MUNARI, B. **Fantasia**. São Paulo: Edições 70, 2007.

VERGANTI, R.; VENDRAMINELLI, L.; IANSITI, M. Innovation and design in the age of artificial intelligence. **Journal of Product Innovation Management**, [s. l.], v. 37, n. 3, p. 212-227, 2020.