

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Seminário de Tese**

Nível: () Mestrado (X) Doutorado

Ano/Semestre: **2020/2**

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

Os conteúdos programáticos foram extraídos dos textos que compõem os Ensaios Teóricos (ou Pré-Projetos), entregues pelos doutorandos ao PPG (2020/1) como requisito para avaliação.

1. Design para processos de subjetivação na contemporaneidade das sociedades colonizadas pelos dispositivos de dessubjetivação pela mediação dos conceitos de metadesign e selfdesign, a fim de propor o novo conceito de design das formas de vida numa perspectiva político-ético-estética.

2. Proposta de um modelo de construção de cenários em design, no qual o risco faz parte do processo metodológico, sendo que o projeto estará preparado para os eventuais eventos adversos que ocorrerem.

3. Exploração de modos de Design Ativista a partir da experimentação de estratégias, na perspectiva sociotécnica, para experimentar novas práticas em espaços ativistas.

4. Compreensão de cenário como processo projetual, pela construção de corpo teórico consistentes e práticas de design estratégico em cenários urbanos imaginários e polifônicos.

5. Abordagem pelo paradigma Complexo e pela processualidade transdisciplinar de um tempo de ‘Saúde’. Um design ‘estratégico-ético’ emerge então como processo de significação de uma dimensão sensível de forte intensidade de ‘amorosidade’, que é a Natureza da aceitação do sujeito ‘eu-outro’.

METODOLOGIA

- Seminários
- Condução de debate sobre tema/sub-tema de interesse das Teses.

AVALIAÇÃO

- Os doutorandos serão avaliados por participação nos Seminários e pela Produção de Relatório sobre os avanços alcançados em decorrência do Seminário.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

As bibliografias básica e a complementar foram organizadas a partir dos projetos de Tese dos doutorandos. Esta seleção preliminar poderá ser alterada ao longo do Seminário de Tese, de modo a atender aos temas ou sub-temas que venham a ser sugeridos pelos alunos.

AGAMBEN, G. **O uso dos corpos**. São Paulo: Boitempo, 2017.

AGAMBEN, G. **Signatura rerum**: sobre o método. São Paulo: Boitempo, 2019.

BENVENISTE, E. **Problemas de linguística geral**. São Paulo: Nacional, 1976.

BRANZI, A.A **cidade contemporânea**. [S. l.: s. n.], 31 mar. 2008. 1 vídeo (8 min 48 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hs2hTy3tWjE>. Acesso em: 23 maio 2016.

CANEVACCI, M. **A cidade polifônica**: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed. 34, 2007.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O anti-Édipo**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed. 34, 2010.

DUNNE, Anthony. **Hertzian Tales**: eletronic products, aesthetic experience, and critical design. Massachusetts: The MIT Press, 2005.

DURAND, G. **La imaginación simbólica**. Buenos Aires: Amorrortu, 1968.

FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

GIACCARDI, E. Metadesign as an emergent design culture. **Leonardo**, [s. l.], v. 38, n. 4, p. 324-349, 2005. Disponível em: <http://transtechresearch.net/wpcontent/uploads/2012/03/giaccardielisa.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2016.

HARAWAY, D. Situated knowledges: the science question in feminism and the privilege of partial perspective. **Feminist Studies**, [s. l.], v. 14, n. 3, p. 575, 1988. Disponível em: <https://doi.org/10.2307/3178066>. Acesso em: 08 dez. 2018.

JORDAN, T. **Activism!**: direct action, hacktivism and the future of society. London: Reaktion Books, 2002.

KAHNEMAN, D.; TVERSKY, A. Prospect theory: an analysis of decision under risk. **Econometrica**: Journal of the Econometric Society, [s. l.], v. 47, n. 2, p. 263-291, Mar. 1979.

LATOUR, B. **Science in action**: how to follow scientists and engineers through society. Cambridge: Harvard University Ppress, 1987.

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

MARI, E. **Autoprogettazione?** Mantova: Edizione Corraini, 2008.

MATURANA, H. R.; VARELA, F. **A árvore do conhecimento**: as bases biológicas da compreensão humana. São Paulo: Palas Athena, 2001.

MATURANA, H. R.; VERDEN-ZOLLER, G. **Amar e brincar**: fundamentos esquecidos do humano. São Paulo: Palas Athena, 2015.

MAURI, F. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A, 1996.

MERONI, A. Strategic design: where are we now? reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 1, n. 1, July/Dec. 2008.

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

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

MOUFFE, C. Por um modelo agonístico de democracia. **Revista de Sociologia e Política**, [s. l.], n. 25, p. 11-23, 2005.

MOUFFE, C. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

PAPANEK, V. **Design for the real world**. London: Thames and Hudson, 1972.

PEIRCE, C. S. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1984.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PRIGOGINE, I. **O fim das certezas**: tempo, caos e as leis da natureza. São Paulo: EDUSP, 1996.

SCHULTZ, W. **Crazy futures**: why plausibility is maladaptive. [S. l. s. n.], 2015. Não publicado 10.13140/RG.2.1.2897.9921.

SIMON, H. A. **The sciences of the artificial**. Cambridge: MIT Press, 1996.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZINDATO, Danila. **Design scenarios. Approaches and tools for building the future within the design processes**. Milano: Dipartimento di Design. Politecnico di Milano, 2016.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BARTHES, Roland. **Aula**: aula inaugural da cadeira de semiologia literária do Colégio de França, pronunciada dia 7 de janeiro de 1977. São Paulo: Cultrix, 2013.

BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

BENTZ, I.; FRANZATO, C. The relationship between strategic design and metadesign as defined by the levels of knowledge of design. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 10, n. 2, p. 134-143, 2017.

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

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora, 2016.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

FURTADO, B. **Imagens eletrônicas e paisagem urbana - intervenções espaço-temporais no mundo da vida cotidiana**: comunicação e cidade. Rio de Janeiro: Relume, 2010.

GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1973.

HANCOCK, T.; BEZOLD, C. Possible futures, preferable futures. **The Healthcare Forum Journal**, [s. l.], v. 37, p. 23-29, 1994.

IACOBONI, M. **Mirroring people**: the science of empathy and how we connect with others. New York: Picador, 2009. 316 p.

JACOBS, J. **Morte e vida de grandes cidades**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

MAURI, F. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A, 1996.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MORIN, E. **O método 1: a natureza da natureza**. Porto Alegre: Sulina, 2016.

MORIN, E. **O método 4: as idéias**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

MORIN, E.; LE MOIGNE, J. L. **A inteligência da complexidade**. São Paulo: Petrópolis, 2000.

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

SILVA, A. **Imaginários urbanos**. Bogotá: Arango Editores. 2006.

SOUZA SANTOS, B. **A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência**. São Paulo, 2000.

VASSÃO, C. A. **Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade**. São Paulo: Editora Blucher, 2010.

ZURLO, F. Design strategico. *In: VV., AA. Gli spazi e le arti*. Roma: Enciclopedia Treccani, 2010.

Porto Alegre, setembro de 2020.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Método de Pesquisa em Design**

Nível: () Mestrado (X) Doutorado

Ano/Semestre: **2020/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 114041

Código da Turma: DT16003-00049

Professor: Leandro Miletto Tonetto

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; perspectivas sobre sistemas; | CROSS (1993) |
| | pesquisa e projeto | |
| 3 | Pragmatismo e pesquisa em Design | JAMES (1989) |
| 4 | Visões neoestruturais no Design | PRADO COELHO (s/d) |
| 5 | Complexidade e Design | MORIN (s/d) |
| 6 | Pesquisa fenomenológica em Design | FRAGATA (1959) |
| 7 | Pesquisa, prática e Design | KOSKINEN et al. (2011) |
| 8 | | Cap.1-3 + Cap.4-5 |

| | | |
|----|--|--|
| 9 | Painel com convidados(as) sobre as múltiplas definições de pesquisa em Design, no Design, de Design, através do Design, <i>Design research</i> | Indicadas pelos(as) convidados(as) |
| 10 | Discussão dos projetos apresentados para a seleção do doutorado com base em artigos e capítulos de livros sugeridos pelos(as) orientadores(as) | A definir em colaboração com os docentes do Programa de Pós-graduação em Design. |
| 11 | | |
| 12 | | |
| 13 | | |
| 14 | | |
| 15 | Avaliação | Todas |

OBJETIVOS

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

METODOLOGIA

- Discussão sobre as referências apresentadas em “Conteúdo Programático” e outros materiais sugeridos pelos orientadores(as) dos(as) discentes (aulas 10 a 14);
- Elaboração de mapas conceituais sobre as aulas 3 a 9;
- Debate com convidados(as);
- Análise crítica dos projetos apresentados pelos(as) alunos(as) na seleção para o doutorado.

AVALIAÇÃO

- A avaliação será uma análise crítica do projeto apresentado para a seleção do doutorado (peso 10,0), a ser elaborada ao longo do semestre e finalizada na 15ª aula.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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

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

KOSKINEN, I. *et al.* **Design research through practice: from the lab, field, and showroom**. Waltham: Morgan Kaufmann, 2011.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa: Instituto Piaget, 2008.

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: Europa-América, 1996.

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

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Processos e Práticas de Design Estratégico**

Nível: () Mestrado (X) Doutorado

Ano/Semestre: **2020/2**

Carga horária total: **45h**

Créditos: **03**

Área temática: **Design Estratégico**

Código da disciplina: **124064**

Código da Turma: **DT16003-00051**

Professores:

- **Carlo Franzato**
- **Edu Fernandes Lima Jacques Filho**

EMENTA

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

OBJETIVOS

- Desenvolver competências reflexivas sobre os processos de design estratégico e suas práticas;
- Discutir as abordagens metodológicas da pesquisa-ação e da aprendizagem experiencial, da teoria fundamentada, da design science e da pesquisa através do design;
- Elaborar e estudar um processo de design estratégico;
- Desenvolver competências na comunicação de processos projetuais.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- ‘Métodos’, ‘processos’ e ‘práticas’

- Aprendizagem experiencial,
- Pesquisa-ação
- Teoria fundamentada
- Design science
- Aprendizagem experiencial
- Modelos processuais
- Pesquisa através do design
- Design especulativo
- Redes de pesquisa e projeto

METODOLOGIA

- Seminários
- Exercícios individuais e/ou em grupo
- Assessoramentos coletivos

AVALIAÇÃO

- Participação proativa e qualificada, ou seja, embasada na leitura atenta dos textos indicados e focada nos temas discutidos;
- Exercitações durante o desenvolvimento da disciplina;
- Elaboração individual de um artigo.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CELASCHI, F.; DESERTI, A. **Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata**. Roma: Carocci Editore, 2007.

CHARMAZ, K. **Constructing grounded theory: a practical guide through qualitative analysis**. [S. l.], Sage, 2006.

CROSS, N. The design process. *In*: CROSS, N. **Engineering design methods: strategies for product design**. Chichester: Wiley, 2008. p. 29-42.

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

FRAYLING, C. Research in art and design. **Royal College of Art Research Papers**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 1-5, 1993.

JONAS, W. Design research and its meaning to the methodological development of the discipline. *In* MICHEL, R. (org.). **Design research now: essays and selected projects**. Basel: Birkhäuser, 2007. p. 187–206.

KOLB, D. A. The process of experiential learning. *In*: KOLB, D. A. **Experiential Learning: experience as the source of learning and development**. Upper Saddle River, NJ: Pearson FT Press, p. 31-64.

KOSKINEN, I. *et al.* **Design research through practice: from the lab, field, and showroom**. Waltham: Morgan Kaufmann, 2012.

LACERDA, D. P. *et al.* Design science research: método de pesquisa para a engenharia de produção. **Gestão & Produção**, [s. l.], v. 20, n. 4, 2013, p. 741-761.

LEITE, F. Raciocínio e procedimentos da *Grounded Theory* construtivista. **Questões Transversais**, [s. l.], v. 3, n. 6, 2015, p. 76-85.

MANZINI, E. JÉGOU, F. **Sustainable everyday: scenarios of urban life**. Milano: Edizioni Ambiente, 2003.

MAURI, F. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson, 1996.

STRECK, D. R. Metodologias participativas de pesquisa e educação popular: reflexões sobre critérios de qualidade. **Interface**, [s. l.], v. 20, n. 58, 2016, p. 537-47.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1985.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, [s. l.], v. 31, n. 3, p. 443-466, 2005.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ALEXANDER, C. **Notes on the synthesis of form**. Cambridge: Harvard University Press, 1974.

JEGOU, F. *et al.* **Design-driven toolbox**: a handbook to support companies in radical product innovation. Cantù: Cacc, 2006.

JONAS, W. Design research and its meaning to the methodological development of the discipline. *In*: MICHEL, R. (org.). **Design research now**: essays and selected projects. Basel: Birkhäuser, 2007. p. 187-206.

LEWIN, K. Action-research and minority problems. **Journal of Social Issues**, [s. l.], n. 2, p. 34-36, 1946.

NELSON, H. G.; STOLTERMANN, E. **The design way**: intentional change in an unpredictable world. Cambridge: MIT Press, 2012.

SANDERS, L.; STAPPERS, P. J. **Convivial toolbox**: generative research for the front end of design. Amsterdam: BIS Publishers, 2012.

WHITEHEAD, A. N. **Process and reality**. New York: The Free Press. 1978.

ZURLO, F. **Le strategie del design**: disegnare il valore oltre il prodotto. Milano:

Libraccio, 2011

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Teorias de Design**

Nível: () Mestrado (X) Doutorado

Ano/Semestre: **2020/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 114042

Código da Turma: DT16003-00050

Professor: Guilherme Englert Correa Meyer

EMENTA

A atividade 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.

OBJETIVOS

A atividade pretende a construção de posicionamento crítico sobre as correntes do pensamento em design e suas elaborações teórico-metodológicas.

METODOLOGIA

Seminários em que os alunos fazem leituras e preparam textos para a discussão síncrona.

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 também os trabalhos desenvolvidos ao longo da disciplina, explicitados na seção 'entrega' ao longo deste documento. Considera-se que todos esses trabalhos produzidos devem ser entregues por e-mail (gcmeyer@unisinos.br), ou conforme combinado em sala com os estudantes;
- Os alunos 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. O tempo de apresentação varia conforme o seminário, conforme combinado no decorrer dos encontros.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CHAKRABARTI, A.; BLESSING, L. **An anthology of theories and models of design**. London: Springer, 2014.

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

LOVE, T. Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues. **Design Studies**, [S. l.], v. 23, n. 3, p. 345-361, 2002.

MALPASS, M. **Critical design in context: history, theory and practice**. London: Bloomsbury, 2017.

PAPANEK, V. **Design for the real world:** human ecology and social change. New York: Pantheon Books, 1971.

PARSONS, G. **The philosophy of design.** Cambridge: Polity, 2005.

REDSTROM, J. **Making design theory.** Cambridge: The MIT Press, 2017.

VERMAAS, P. E.; VIAL, S. **Advancements in the philosophy of design.** London: Springer, 2018.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

Elaborado em aula, conforme as propostas teóricas dos doutorandos.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Ecosistemas de Cocriação e Inovação**

Nível: (X) Mestrado (X) Doutorado

Ano/Semestre: **2020/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123741 / 123757

Código da Turma: MS16002-00184 / DT16003-00052

Professor: Gustavo Severo de Borba

Sergio Eduardo Mariucci

EMENTA

A partir de uma perspectiva ecossistêmica, a atividade visa a compreensão dos processos de inovação orientados pelo design que ocorrem nas organizações e na sociedade, valorizando o potencial criativo das redes de colaboração e promovendo a sustentabilidade.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceitos de inovação e ecossistemas

Sistemas nacionais de inovação

Redes e Sistemas de Inovacao

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

Design e sustentabilidade

Ecosistemas de Co-Criação

Projeto de Inovação orientada pelo design aplicado

OBJETIVOS

Compreender os conceitos de sistemas e métodos de inovação e co-criação.

Aplicar na prática uma proposta de inovação que gere impacto social.

METODOLOGIA

Aulas expositivas, trabalhos em grupo, conversas de aprendizagem, seminários.

AVALIAÇÃO

O processo de avaliação é composto por cinco elementos: apresentação dos seminários, construção de resenhas (3), trabalho final aplicado a um problema social, análise individual do trabalho, vídeo de 5 min relacionada a livro proposto.

1. Resenhas – 3, sobre o texto principal: 25%
2. Folha grupo aula: 2,5%
3. Seminário: 10%
4. Trabalho final: 45%
5. Análise individual do trabalho: 10%
6. Vídeo livro: 7,5%

Aulas:

AULA 1 – Compreensão dos processos de Inovação – Texto seminal - Freeman

AULA 2 – Sistema de inovação: conceitos - The Oxford handbook of innovation

AULA 3 – Sistema americano – ROSENBERG, N.

AULA 4 – Redes – The Oxford handbook of innovation + Sennett

AULA 5 – Inclusive design – Kat Holmes

AULA 6 – Design e sustentabilidade - Ceschin

AULA 7 – Inovação Social - Franzato, C. et all - Inovação cultural e social

AULA 8 – Métodos de Inovação: Design Driven Innovation - Verganti

AULA 9 - Métodos de Inovação: Design Thinking vs. Systems Thinking for Engineering Design: What's the Difference?

AULA 10 - Métodos de Inovação: Innovation by design – ecossistemas – Ouden

AULA 11- 14: ATIVIDADE PRÁTICA E APLICADA

AULA 15: APRESENTACAO FINAL

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

CESCHIN, F.; GAZIULUSOY, I. Evolution of design for sustainability: from product design to design for system innovations and transitions. **Design Studies**, [s. l.], v. 47, p. 118-163, 2016.

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

FREEMAN, C. [Technological infrastructure and international competitiveness](#). **Industrial and Corporate Change**, [s. l.], v. 13, n. 3, p. 541-569, 2004.

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

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

KIM, L. **Da imitação à inovação**: a dinâmica do aprendizado tecnológico da Coreia. São Paulo: Ed. UNICAMP, 2005.

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

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

PARKER, G. **Platform revolution**: how networked markets are transforming the economy and how to make them work for you. [S. l.]: W.W. Norton, 2016

ROSENBERG, N.; MOWERY, D. **Trajetórias da inovação**: a mudança tecnológica nos Estados Unidos da América no século XX. São Paulo. Ed. UNICAMP, 2005.

SANDERS, L.; STAPPERS, P. J. **Convivial Toolbox**: generative research for the front end of design. Amsterdam: BIS Publishers, 2012.

VERGANTI, R. **Design driven innovation**: mudando as regras da competição: a inovação radical do significado do produto. São Paulo: Editora Canal Certo, 2012.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Experiência do Usuário**

Nível: (X) Mestrado (X) Doutorado

Ano/Semestre: **2020/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115412 / 115432

Código da Turma: MS16002-00183 / DT16003-00054

Professor: Fabricio Farias Tarouco

Filipe Campelo Xavier da Costa

EMENTA

A atividade propõe discutir o processo de construção da experiência do usuário a partir dos seus elementos constituintes, bem como fornecer subsídios teóricos e metodológicos para análise, design e avaliação de projetos de design

CONTEÚDO

Experiencia de consumo

Design Emocional

Teoria dos *Appraisals*

Design e bem-estar

Positive Design

Experiencias digitais

Experiencias urbanas

OBJETIVOS

Discutir os elementos da experiência do usuário a partir de sua interação com produtos, serviços e territórios

Compreender as dimensões teóricas acerca das experiências emocionais e suas repercussões para processos de projeto de design

| Aula | Tema | Referências |
|-------------|--------------------------------------|--|
| 4/9 | Tipos de experiência | Desmet e Hekkert (2007) |
| | Design emocional | Tonetto e Costa (2011) |
| 11/9 | Experiência de consumo e <i>flow</i> | Carú e Cova (2008) Cap.1 Csikszentmihaly (1997) Cap. 1 |
| 18/9 | Teoria dos <i>appraisals</i> | Demir, Desmet e Hekkert (2009) |
| 25/9 | Análise de <i>concerns</i> | Tonetto (2012) Ozkaramanli e Desmet (2012) |
| 2/10 | <i>Positive design</i> | Barros, Martín e Pinto (2010) Desmet e Pohlmeier (2013) |
| 9/10 | Design para humores | Desmet (2015) |
| 16/10 | Design para bem-estar | Petermans e Caim (2020) |

| | | |
|-------|--|--|
| 23/10 | Design para mudança de comportamento | Ludden & Hekkert (2014) |
| 30/10 | Design orientado para dilemas | Oskaramanli, Desmet e Ozcan (2016) |
| 6/11 | Experiencias digitais | Amstel (2010) e Seinfeld et al. (2020) |
| 13/11 | Experiencias urbanas | Borer (2013) e Cabannes, Douglass e Padawangi (2018) |
| 20/11 | Experiencias criativas no contexto urbanos | Wedemaier (2009) e Jurene e Jureniene (2017) |
| 27/11 | Experiencias turísticas | Lin & Kuo (2016) e Lee, Hunter & Chung (2020) |
| 4/12 | Workshop | |
| 11/12 | Atividade integradora | Todas |

METODOLOGIA

- Seminários
- Exercícios individuais e em grupo
- Exercício projetual

AVALIAÇÃO

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

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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

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

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

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

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

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

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

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BARROS, R. M. A.; MARTÍN, J. I. G.; PINTO, J. F. V. C. Investigação e prática em psicologia positiva. **Psicologia Ciência e Profissão**, [s. l.], v. 30, n. 2, p. 318-327, 2010.

CABANNES, Yves; DOUGLASS, Mike. PADAWANGI, Rita. **Cities by and for the People**. [S. l.]: Amsterdam University Press, 2018.

DESMET, P. Design for mood: twenty activity-based opportunities to design for mood regulation. **International Journal of Design**, [s. l.], v. 9, n. 2, p. 1-19, 2015.

DESMET, P.; POHLMAYER, A. Positive design: an introduction to design for subjective well-being. **International Journal of Design**, [s. l.], v. 7, n. 3, p. 5-19, 2013.

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

OZKARAMANLI, D.; DESMET, P. I knew i shouldn't, yet i did it again! Emotion-driven design as a means to motivate subjective well-being interaction. **International Journal of Design**, [s. l.], v. 6, n. 1, p. 27-39, 2012.

OSKARAMANLI, D.; DESMET, P.; ÖZCAN, E. Beyond resolving dilemmas: three design directions for addressing intrapersonal concern conflicts. **Design Issues**, [s. l.], v. 32, n. 3, summer 2016.

TONETTO, L. M. A perspectiva cognitiva no design para emoção: análise de concerns em projetos para a experiência. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 5, n. 3, p. 99-106, 2012.

TONETTO, L. M.; COSTA, F. C. X. Design emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 4, n. 3, p. 132-140, 2011.

WEDEMEIER, Jan. **Creative cities and the concept of diversity**. Hamburg: Hamburg Institute of International Economics (HWWI), 2009.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Disciplina: **Experimentação em Design Estratégico**

Nível: (X) Mestrado (X) Doutorado

Ano/Semestre: **2020/2**

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115397 / 123759

Código da Turma: MS16002-00185 / DT16003-00053

Professor: Debora Barauna

Guilherme Englert Correa Meyer

EMENTA

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

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

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

| Data | Atividades | Exposição/Leituras/Discussão | Entregas |
|-------|---|---|--|
| 04/09 | Apresentação da atividade acadêmica Preparação para a formação de equipes | A experimentação na transformação das práticas de design | |
| 11/09 | Apresentação e crítica sobre os protótipos produzidos Discussão sobre Experimentação | Meyer, G. A Experimentação como Espaço Ambivalente de Antecipação e Proposição de Controvérsias. Revista Estudos em Design. Rio de Janeiro: v.26/n.1, p. 29–47. 2018. Assis, P. Affinities, E. (n.d.). Experimental Affinities in Music. Leuven University Press. 2015. GAVER, W. (2012). What Should We Expect From Research Through Design? CHI'12, May 5–10, 2012, Austin, Texas, USA. | Protótipo A sobre o que o texto defende e sobre o que ele possibilita (deve ser explorado o texto obrigatório; a leitura complementar é opcional). |
| 18/09 | Discussão sobre design ontológico | Willis, A.-M. (2006). Ontological Designing: laying the ground. Design Philosophy Papers, 4 VN-re (2), 80–98. Findeli, A. (2001). for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. Design Issues, 17(1), 5–18. | Protótipo B sobre o que o texto obrigatório defende e sobre o que ele possibilita. O protótipo pode ser o (re)protótipo A, desde que fiquem explicitadas suas diferenças essenciais |

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

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

| | | | |
|---------------------|---|---|--|
| | | | |
| 13/11 | Experimental 2 | Equipes devem trabalhar com o protótipo em desenvolvimento junto à situação de projeto | Imagens Relatos Registro de Interações Mapa visual com representação da situação |
| 20/11 e 27/11 | Transformação | Reflexão sobre o processo de produção de realidades com o protótipo | Preparação da materialização da reflexão produzida com o protótipo e documentos de apresentação |
| 4/12 | Mostra de apresentação - Encerramento Discussão com as equipes | Qual a relação entre os protótipos construídos e a transformação proposta pela equipe? Argumento Que transformações o projeto produziu? | |
| 11/12 | Assessoramento | Assessoramento aos grupos para produção de texto que reflita sobre a atividade de experimentação em relação às realidades tratadas. | Texto em formato de short paper (até 3000 palavras) desenvolvido nas equipes de projeto. Entrega até 10 dias após o término da disciplina, na pasta |

| | | | |
|--|--|--|--------------------------|
| | | | compartilhada de projeto |
|--|--|--|--------------------------|

OBJETIVOS

Aprender a aprender

> Com a compreensão dos conhecimentos tácitos e explícitos do aluno, visa-se promover o autoconhecimento e o conhecimento mútuo, por meio de um processo de autoanálise e reconhecimento das experiências, dos comportamentos, dos estilos de pensamento e conhecimentos para a experimentação.

Aprender a viver juntos

> Em um universo de situações concretas, busca-se desenvolver no aluno a observação de contextos, a análise crítica de situações complexas, a divergência de opiniões, e a acomodação dos conhecimentos no mundo real.

Aprender a conhecer

> Em um universo de relações abstratas, estimula-se a criatividade ao pensar, experimentar e imaginar, gerando percepções e interpretações com a assimilação de ideias; produzindo argumentos e criando conhecimento.

Aprender a fazer

> Em um processo experiencial e baseado na prototipação, pretende-se capacitar o aluno para experimentação ativa no design, por meio da realização de um projeto de design estratégico e a construção de protótipos.

Aprender a ser

> Com uma visão holística sobre o processo de aprendizagem, objetiva-se promover no aluno uma abertura para a interação em rede, a colaboração, a consideração da complexidade e a autorregulação do processo.

METODOLOGIA

A atividade acadêmica desenvolve práticas de experimentação em design estratégico por meio da aprendizagem experiencial e da prototipação. São realizadas atividades que permeiam pela experiência concreta (sentir); observação reflexiva (refletir); conceituação abstrata (pensar) e experimentação ativa (agir). Algumas estratégias aplicadas para o ensino-aprendizagem são:

- Aulas expositivas e dialogadas
- Leitura e discussão de textos
- Exercícios individuais de prototipação e argumentação
- Realização de projeto em grupo

AVALIAÇÃO

Serão considerados na avaliação do aluno os seguintes itens:

- (20%) Participação ativa do aluno. Será avaliado a qualidade das contribuições do aluno em aula, especialmente posicionando-se criticamente frente aos temas tratados; o comprometimento com as atividades propostas; e a assiduidade (espera-se que os alunos sejam pontuais, uma vez que as orientações gerais e discussões em grupo são realizadas já no início das aulas).
- (20%) Protótipos que serão desenvolvidos relacionados aos textos trabalhados em aula. A ideia é que o protótipo explore o argumento do texto bem como seus desdobramentos decorrentes. Para a argumentação dos protótipos, deve abordar-se 3 questões: (1) Qual o argumento central? (2) Como o protótipo explora esse argumento? (3) Que argumentação surge ao longo da apreciação (relacional) do protótipo?
- Trajetória processual do projeto realizado diante de uma situação escolhida. Serão considerados o envolvimento do equipe com o projeto; a qualidade dos materiais desenvolvidos e apresentados; a pertinência do artefato produzido com os problemas caracterizados e sua originalidade técnica/social. Sobre a pertinência do artefato projetado, destaca-se importante deixar clara a situação identificada pela equipe a partir da temática proposta, e o que o projeto revela ou transforma sobre

ela. A processualidade é tão somente proposta na forma de modos de projeto. Não há ideia de sequencialidade implicada, muito embora estejam os modos listados desta forma a seguir:

- (20%) *Modo Engajando-se* com uma multiplicidade de atores situados. A primeira parte de projeto da disciplina pretende uma imersão do projetista na situação de projeto, tornando-se familiar a ela. A sua equipe de projeto deve caracterizar a situação a ser investigada de forma a entender com profundidade a experiência cotidiana de seus envolvidos. A situação não pode ser delimitada pelo mesmo modo de demarcação do contexto, pois pretende preservar sua natureza volátil, incerta, complexa e ambígua. Mesmo assim, as equipes devem se ocupar da melhor forma de posicionar e recrutar os atores mais-do-que-humanos que de alguma forma fazem parte da situação produzida, sempre os justificando em função das qualidades da temática de projeto. Esse movimento de projeto objetiva a caracterização/produção da situação.
- (20%) *Modo Prototipando* espaços para hesitação. A atividade de experimentação acompanha as equipes em toda a disciplina. Esse modo de projeto, contudo, pretende posicionar a experimentação enquanto atividade subjacente a todo o design. As atividades podem envolver atores presentes ou ausentes do trabalho de imersão antes descrito. E devem envolver, sobretudo, a relação dos projetistas e dos atores com diferentes materialidades. As materialidades envolvem desde matérias-primas até cases que tenha algum valor para o projeto, passado por levantamentos diversos com sistemas que tenham relação com a temática do projeto. Esse movimento de projeto objetiva prototipar argumentos de projeto.
- (20%) *Modo Transformando* a situação. As equipes devem prototipar uma proposição que deve ser investigada na situação caracterizada. Fundamental que haja um trabalho de documentação que descreva o modo como o protótipo interferiu na situação escolhida/produzida (relatos, simulações, imagens, fotos, vídeos). Esse movimento de projeto objetiva produzir e refletir sobre as transformações realizadas na situação escolhida.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- CANDY, L. **Practice based research: a guide.** Sydney: Creativity & Cognition Studios, 2006.
- DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative everything: design, fiction, and social dreaming.** The MIT Press, 2013.
- FINDELI, A. Rethinking design education for the 21st century: theoretical, methodological, and ethical discussion. **Design Issues**, [s. l.], v. 17, n. 1, winter 2001.
- LURY, C.; Wakeford, N. **Inventive methods: the happening of the social.** London: Routledge, 2012.
- VAUGHAN, L. **Practice-based design research.** London: Bloomsbury, 2017.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- ALVIAL-PALAVICINO, C. The future as practice: a framework to understand anticipation in science and technology. **Tecnoscienza: italian journal of science & technology studies**, [s. l.], v. 6, n. 2, p. 135-172, 2016.
- ASSIS, P. (ed.). **Experimental affinities in music.** Leuven University Press. 2015.
- DI FELICE, M. **Net-ativismo: da ação social ao ato conectivo.** São Paulo: Editora Paulus, 2017.
- MAGALHÃES, M. Sentir em rede: net-ativismo estético na ação colaborativa Letters to the Earth. **PÓS: revista do programa de pós-graduação em artes da EBA/UFMG**, [s. l.], v. 9, n. 18, nov. 2019.
- MEYER, G. A experimentação como espaço ambivalente de antecipação e proposição de controvérsias. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 1, p. 29-47, 2018.

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

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

TIRONI, M. Speculative prototyping, frictions and counter-participation: a civic intervention with homeless individuals. **Design Studies**, [s. l.], p.1-22, 2018.

WILLIS, A.-M. Ontological designing: laying the ground. **Design Philosophy Papers**, [s. l.], v. 4, n. 2, p. 80-98, 2006.