

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☐ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Ecossistemas de Cocriação e Inovação**

Ano/Semestre: 2021/2

Carga horária total: 45h Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123757

Código da Turma: DT16003-00069

Professor: Gustavo Severo de Borba

Karine de Mello Freire

EMENTA

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

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceitos de inovação e ecossistemas Sistemas nacionais de inovação Redes e Sistemas de Inovacao

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

Ecossistemas de Co-Criação

Projeto de Inovação orientada pelo design aplicado

OBJETIVOS

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

METODOLOGIA

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

AVALIAÇÃO

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

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

Aulas:

AULA 1 – Compreensão dos processos de Inovação – Texto seminal - Freeman AULA 2 – Sistema de inovação: conceitos - The Oxford handbook of innovation AULA 3 – Sistema americano – ROSENBERG, N.

AULA 4 – Redes – The Oxford handbook of innovation + Sennett AULA 5 – Inclusive design – Kat Holmes

AULA 6 – Design e sustentabilidade - Ceschin

AULA 7 – Inovação Social - Franzato, C. et all - Inovação cultural e social AULA 8 – Métodos de Inovação: Design Driven Innovation - Verganti AULA 9 - Métodos de Inovação: Design Thinking vs. Systems Thinking for Engineering Design: What's the Difference?

AULA 10 - Métodos de Inovação: Innovation by design – ecossistemas – Ouden AULA 11- 14: ATIVIDADE PRÁTICA E APLICADA

AULA 15: APRESENTACAO FINAL

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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

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

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

FREIRE, K. M. Inovação cultural e social: design estratégico e ecossistemas criativos. *In*: FREIRE, K. M. (org.). **Design estratégico para a inovação cultural e social**. São Paulo: Editora Kazua, 2015. p. 157-182.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SENNETT, R. Juntos. Rio de Janeiro: Record, 201. Cap. 2. O frágil equilíbrio: competição e cooperação na natureza e na cultura. (p.86 a 120)

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

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☐ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Experiência do Usuário**

Ano/Semestre: 2021/2

Carga horária total: 45h Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115432

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

Aula 8 (29/10)	Experiência de marcas que marcam	Morris B. Holbrook, 2006.
Aula 9 (5/11)	Consumindo Fantasia	A. Seregina, 2014. Disney Institute, 2011.
Aula 10 (12/11)	A Influência da Gamificação nas Experiências	K. Robson et al, 2014. Vianna, Ysmar, 2013.
Aula 11 (19/11)	Consumidores 2.0 & Prosumers	Costa et al, 2013. Saad, Raposo, 2017.
Aula 12 (26/11)	Experiências Colaborativas	Menor-Campos et al, 2019. Silva e Barbosa, 2018.
Aula 13 (3/12)	Experiências Urbanas & Criativas	Michael Ian Borer, 2013. Yves Cabannes, 2018.
Aula 14 (10/12)	Experiências Turísticas	Lin & Kuo, 2015. Greg Richards, 2020.
Aula 15 (17/12)	Atividade Integradora	Todas as bibliografias anteriores

METODOLOGIA

- Seminários
- Exercícios individuais e em grupo
- Exercício projetual

AVALIAÇÃO

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

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BORER, Michael Ian. **Being in the City: The Sociology of Urban Experiences.**

Sociology Compass 7/11, pgs 965–983, 2013.

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

CHIEN-HSIN LIN, BERYL ZI-LIN KUO. **The Behavioral Consequences of Tourist Experience.** Tourism Management Perspectives 18 Elsevier Ltd, pgs 84–91, 2016.

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

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

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

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

HOLBROOK, Morris B. **The Consumption Experience** - Journal of Macromarketing 26; pgs 259 a 319; 2006.

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

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

MENOR-CAMPOS, A.; GARCÍA-MORENO, M.; LÓPEZ-GUZMÁN, T.; HIDALGO-

FERNÁNDEZ, A. **Effects of Collaborative Economy: A Reflection.** Social Sciences, 8, 142, 2019.

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

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

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

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

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

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

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

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

SILVA, M. J B., & BARBOSA, M. L. A. **Compartilhando Bicicletas e Consumindo Experiências: uma investigação do consumo colaborativo praticado por usuários do Bike PE**. Consumer Behavior Review, 2, 1-18, 2018.

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

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

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

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

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

BORER, Michael Ian. **Being in the City: The Sociology of Urban Experiences**. Sociology Compass (John Wiley & Sons Ltd.), 2013.

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

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

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

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

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

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

LUDDEN, G.; HEKKERT, P. **Design for healthy behavior: design interventions and stages of change.** IN: SALAMANCA, J., DESMET, P., BURBANO, A., LUDDEN, G.,

MAYA, J. (Eds.). *Proceedings of the Colors of Care: The 9th International Conference on Design & Emotion.* Bogotá, October 6-10, 2014. Ediciones Uniandes, Bogotá, 2014.

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

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

SEINFELD, S.; FEUCHTNER, T.; MASELLI, A.; MÜLLER, J. **User Representations in Human-Computer Interaction.** *Human Computer Interaction* (Taylor & Francis Group, LLC.), 2020.

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

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

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

WEDEMEIER, Jan. **Creative Cities and the Concept of Diversity.** Hamburg Institute of International Economics (HWWI), 2009.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☐ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Experimentação em Design Estratégico**

Ano/Semestre: 2021/2

Carga horária total: 45h Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123759

Código da Turma: DT16003-00070

Professor: Debora Barauna

Guilherme Englert Correa Meyer

EMENTA

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

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

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

OBJETIVOS

Aprender a aprender

- > Com a compreensão dos conhecimentos tácitos e explícitos do aluno, visa-se promover o autoconhecimento e o conhecimento mútuo, por meio de um processo de autoanálise e

reconhecimento das experiências, dos comportamentos, dos estilos de pensamento e conhecimentos para a experimentação.

Aprender a viver juntos

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

Aprender a conhecer

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

Aprender a fazer

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

Aprender a ser

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

METODOLOGIA

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

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

AVALIAÇÃO

Serão considerados na avaliação do aluno os seguintes itens:

- (20%) Participação ativa do aluno. Será avaliado a qualidade das contribuições do aluno em aula, especialmente posicionando-se criticamente frente aos temas tratados; o comprometimento com as atividades propostas; e a assiduidade (espera-se que os alunos sejam pontuais, uma vez que as orientações gerais e discussões em grupo são realizadas já no início das aulas).
- (20%) Protótipos que serão desenvolvidos relacionados aos textos trabalhados em aula. A ideia é que o protótipo explore o argumento do texto bem como seus desdobramentos decorrentes. Para a argumentação dos protótipos, deve abordar-se 3 questões: (1) Qual o argumento central? (2) Como o protótipo explora esse argumento? (3) Que argumentação surge ao longo da apreciação (relacional) do protótipo?
- Trajetória processual do projeto realizado diante de uma situação escolhida. Serão considerados o envolvimento 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 de projeto da disciplina pretende uma imersão do projetista na situação de projeto, tornando-se familiar a ela. A sua equipe de projeto deve caracterizar a situação a ser investigada de forma a entender com profundidade a experiência cotidiana de seus envolvidos. A situação não pode ser delimitada pelo mesmo modo de demarcação do contexto, pois pretende preservar sua natureza volátil, incerta, complexa e ambígua. Mesmo assim, as equipes devem se ocupar da melhor forma de posicionar e recrutar os atores mais-do-que-humanos que de alguma forma fazem parte da situação produzida, sempre os justificando em função das qualidades da temática de projeto. Esse movimento de projeto objetiva a caracterização/produção da situação.
 - (20%) *Modo Prototipando* espaços para hesitação. A atividade de experimentação acompanha as equipes em toda a disciplina. Esse modo de projeto, contudo, pretende posicionar a experimentação enquanto atividade subjacente a todo o design. As atividades podem envolver atores presentes ou ausentes do trabalho de imersão antes descrito. E devem envolver, sobretudo, a relação dos projetistas e dos atores com diferentes materialidades. As materialidades envolvem desde matérias-primas até cases que tenha algum valor para o projeto, passado por levantamentos diversos com sistemas que tenham relação com a temática do projeto. Esse movimento de projeto objetiva prototipar argumentos de projeto.

- (20%) O *Modo Transformando* a situação. As equipes devem prototipar uma proposição que deve ser investigada na situação caracterizada. Fundamental que haja um trabalho de documentação que descreva o modo como o protótipo interferiu na situação escolhida/produzida (relatos, simulações, imagens, fotos, vídeos). Esse movimento de protejo objetiva produzir e refletir sobre as transformações realizadas na situação escolhida.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

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

CANDY, L. **Practice based research**: a guide. Sydney: Creativity & Cognition Studios, 2006.

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

FINDELI, A. Rethinking design education for the 21st century: theoretical, methodological, and ethical discussion. **Design Issues**, [s. l.], v. 17, n. 1, winter 2001.

LURY, C.; Wakeford, N. **Inventive methods**: the happening of the social. London: Routledge, 2012.

VAUGHAN, L. **Practice-based design research**. London: Bloomsbury, 2017.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

ALVIAL-PALAVICINO, C. The future as practice: a framework to understand anticipation in science and technology. **Tecnoscienza**: italian journal of science & technology studies, [s. l.], v. 6, n. 2, p. 135-172, 2016.

ASSIS, P. (ed.). **Experimental affinities in music**. [S. l.]: Leuven University Press, 2015.

MEYER, G. A experimentação como espaço ambivalente de antecipação e proposição de controvérsias. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 1, p. 29-47, 2018.

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

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

DI FELICE, M. **Net-ativismo**: da ação social ao ato conectivo. São Paulo: Editora Paulus, 2017.

MAGALHÃES, M. Sentir em rede: net-ativismo estético na ação colaborativa Letters to the Earth. **PÓS**: revista do programa de pós-graduação em artes da EBA/UFGM, [s. l.], v. 9, n. 18, nov. 2019.

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

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

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☐ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Método de Pesquisa em Design**

Ano/Semestre: 2021/2

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; design estratégico; perspectivas sobre sistemas; pesquisa e projeto	FINDELI (2001) CROSS (1993)
2		
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) Cap.1-3 + Cap.4-5
8		
9	Painel com convidados(as) sobre as múltiplas definições de pesquisa em Design,	Indicadas pelos(as) convidados(as)

	no Design, de Design, através do Design, <i>Design research</i>	
Aula	Tema	Referências
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 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

Nível: ☐ Mestrado ☒ Doutorado

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

Semestre: 2021/2

Carga horária: 45h/a Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115435

Código da Turma: DT16003-00061

Professor; Dra. Ione Bentz

EMENTA

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

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

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

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

	- Os eixos filosóficos; - A transdisciplinaridade; - Níveis de linguagem - metalinguagem; - Sistemas e processos de significação, comunicação e design.	ilha deserta. São Paulo: Iluminuras, 2006. NICOLESCU, B. O manifesto transdisciplinar. Acessível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4144517/mod_resource/content/0/O_Manifesto_da_Transdisciplinaridade.pdf CHAUÍ, M. Dedução, Indução e Abdução. In: Convite à Filosofia. São Paulo, Ática, 2000. DELEUZE, G. O que é um dispositivo? In: Michel Foucault, Filósofo. Barcelona: Gedisa, 1990. Acessível em: https://www.escolanomade.org/2016/02/24/deleuze-o-que-e-um-e-e-um-dispositivo/ BECARI, PORTUGAL, PADOVANI. Seis eixos para uma filosofia do design. https://estudosemdesign.emnuvens.com.br > article
3ª: 17/09	Teorias da linguagem: a produção de sentidos.	Continuidade da aula anterior.
	Semiótica/semiose: processos, práticas e recursos.	

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

7ª: 15/10	Destaques; aprofundamento	Recuperação de tópicos textuais (por demanda dos alunos)
8ª: 22/10	Dimensões sintática, semântica e pragmática	MORRIS, C. Sintaxe, semântica e pragmática. In: Fundamentos da teoria dos signos . São Paulo: Eldorado/USP, 1976.
9ª: 29/10	Os objetos na civilização tecnicista/Tecnologias. Mediações.	BARTHES, R. Semântica do objeto. In: A aventura Semiológica . Lisboa: Edições 70, 1985. LÉVY.P. Tecnologias da inteligência . Rio de Janeiro: Edições 34, 1993. RODRIGUES, A. Experiência, modernidade e campos dos media . Acessível em: http://www.bocc.ubi.pt/pag/rodrigues-adriano-expcampmedia.pdf
10ª: 05/11	Produção de subjetividade e agente de transformação. O sujeito no discurso.	BENVENISTE, E. O aparelho formal da enunciação e Da subjetividade na linguagem. In: Problemas de Linguística Geral I e II . Campinas: Pontes, 1989.
		ECO, U. O sujeito na semiótica. In: Tratado Geral de Semiótica . São Paulo: Perspectiva, 2014.

11ª: 12/11	Projeto e metaprojeto. Estratégias e Dispositivos.	DE CERTEAU, M. A invenção do Cotidiano: a arte de fazer. trópolis: Petrópolis: Vozes, 1998. ZURLO, F. Design Estratégico. In: XXI Secolo. vol. IV. Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010. (Trad. disponível) MAURI, F. Progettare progettabili strategu: il design del sistema prodotto. Milano: Dunod, 1996. (Trad. disponível) BENTZ, I.; FRANZATO, C. O metaprojeto nos níveis de design. Blucher Design Proceedings, v. 2, 9, p. 1416-1428, 2016.
12ª: 19/11	Processos de linguagens. Denotação e Conotação // Metáfora/Metonímia // Homonímia/Polissemia	JAKOBSON, R. Dois aspectos da linguagem e dois tipos de afasia In: Linguística e comunicação. São Paulo: Cultrix, 2003. ECO, U. Rumo a uma lógica da cultura (01,02,03 e 04) e Significação e Comunicação. In: Tratado Geral de Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 2014.
13ª: 26/11	Processos e práticas das Linguagens - (Foco: significação)	Trabalho em grupo Orientação

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

BIBLIOGRAFIA

A bibliografia está indicada no quadro acima.

PROCEDIMENTOS PEDAGÓGICOS

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

AVALIAÇÃO

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

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☐ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Seminário de Tese**

Ano/Semestre: 2021/2

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 selecionados foram inspirados nos textos que compõem os Pré-Projetos (ou Ensaios Teóricos), a serem entregues pelos doutorandos ao PPG (2021/2) como requisito para avaliação.

Aulas	Temáticas	Leituras
1ª: 02/09	• Apresentação e discussão do plano de trabalho; conteúdos, práticas pedagógicas, avaliação e referências bibliográficas. “Pensando o Design: ciência, arte e técnica”	BECARI, PORTUGAL, PADOVANI. Seis eixos para uma filosofia do design. https://estudosemdesign.emnuvens.com.br › article
2ª: 09/09	• Apresentação e discussão: proposta de CAROLINA	

3ª: 16/09	• Apresentação e discussão: proposta de MÁRCIA	
23/09	• Apresentação e discussão: proposta de KEYLA	
5ª: 30/09	• Ciência: hegemonia e emergência	BOAVENTURA SOUZA SANTOS “Um discurso sobre as ciências na transição para uma ciência pós-moderna”
6ª: 07/10	• Os desafios de fazer uma Tese: o dito e o não-dito	UMBERTO ECO “Como se faz uma tese”: Excertos”
7ª: 14/10	• Sobre o discurso científico/acadêmico	Apontamentos sobre Metalinguagem
8ª: 21/10	• “Respiradouro”	Tema novo ou desdobramentos daqueles decorrentes das discussões, sugeridos pelas doutorandas
9ª: 28/10	• A experiência da qualificação de um projeto	Apontamentos QUALI
10ª: 04/11	• Pensar, repensar e reformar o pensamento	MORIN, E. Os desafios. In: A cabeça bem feita: repensar a reforma:reformular o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003. https://edisciplinas.usp.br/mod/resource › view
11ª: 11/11	• “Respiradouro”	Tema novo ou desdobramentos daqueles decorrentes das discussões, sugeridos pelas doutorandas.

12^a: 18/11	• Apresentação do projeto: CAROLINA	
13^a: 25/11	• Apresentação do projeto: MÁRCIA	
14^a: 02/12	• Apresentação do projeto: KEYLA	
15^a: 09/12	• SÍNTESE FINAL Aprendizados e perspectivas	

METODOLOGIA

- Seminários
- Paineis temáticos

AValiação

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

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Os textos para discussão estão apresentados no Cronograma acima.

A bibliografia considerada nas discussões terá por base a indicada nos projetos de Tese dos doutorandos. A indicação de textos complementares decorrerá dos interesses ou necessidades identificados ao longo do trabalho.

DENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: ☐ Mestrado ☒ Doutorado

Disciplina: **Teoria do Design**

Semestre: 2021/2

Carga horária: 45h Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 114042 Código da Turma: DT16003-00050

Professor: Guilherme Englert Corrêa Meyer

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 também os trabalhos¹ 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.

CRONOGRAMA DOS ENCONTROS E CONTEÚDOS

Seminário 1 (03 e 10/9) | Metalinguagem

O primeiro seminário é voltado especificamente a discussões sobre conceitos e termos presentes na compreensão de teorias de design. Os doutorandos são chamados a elaborar a definição do conceito de teoria + a definição de **um** dos conceitos listados a seguir:

- Teoria
- Modelo, Crítica, Predição, Inquerimento, Aplicação, Framework, Validação...

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.

O tamanho das definições é livre, mas sugere-se aproximadamente 200 palavras. As definições serão discutidas já no seminário 1. Por meio do trabalho de grupo, se começará a construção coletiva de um sistema de definições compartilhado para o seminário.

Entrega

Texto que apresente os três conceitos escolhidos (individual). Trazer o texto pronto para o seminário. Depois, o aluno ainda terá uma semana para fazer ajustes antes da entrega.

Referências

Serão usados os textos elaborados pelos alunos, bem como as referências que os alunos usarem nas suas elaborações. As referências a seguir não são obrigatórias, mas podem ser consultadas.

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/16Pnn0u_RLKdJFec_3ihuBYIG1d84PFbb?usp=sharing

Outras referências:

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.

<https://drive.google.com/file/d/1PQw4NOeVaBXGht2DwspEYSDeKLj9v8tH/viewPO> PPER, K. R. (1972). *A Lógica da Pesquisa Científica*. São Paulo: Pensamento Cultrix.

LAW, J. (2004). *After Method: Mess in Social Science Research*, London: Routledge. <https://drive.google.com/file/d/10Dry5vzIMZhlqPwqpgPc0craMHtT3g6k/view>

Seminário 2 (24/09 e 01/10)² | Teoria de design

O segundo seminário é voltado especialmente à discussão do conceito de ‘teoria de design’. Mais especificamente, o seminário procurar 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. O seminário é uma continuidade do seminário anterior interessado em partir de conceitos mais amplos inclinando-os em direção a visões hegemônicas da área.

² Nas sextas-feiras em que não há seminários, os estudantes devem se envolver com discussões feitas com seus orientadores e com pesquisadores do grupo de pesquisa do qual fazem parte.

Entrega

Texto 1 de até 1000 palavras que apresente uma crítica em relação ao modo como a área vem pensando suas possibilidades teóricas (individual, *preparar* antecipadamente).

Texto 2, sistema de definições de conceitos referentes a teoria de design (coletivo, produzido durante o seminário).

Os *textos 1 e 2* não precisam ser enviados antecipadamente. É desejado que a discussão feita em aula modifique ambos os textos. Então, somente após a discussão os textos devem ser reescritos e entregues.

Referências

FRIEDMAN, K. Theory construction in design research: criteria: approaches, and methods. **Design Studies**, 24, 2003, (507-522). https://drive.google.com/file/d/1DPGBxIb_FwCCSFSxuVbj-MUuiwp2Ootq/view?usp=sharing

GALLE, P. Candidate worldviews for design theory. In: **Design Studies**, v. 29, n. 3, 2008, p. 267-303
https://drive.google.com/file/d/1ikUGqJSeslmZ3MIIDF0RL_j160w360T_/view?usp=sharing

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).
<https://drive.google.com/file/d/1nFz7wi2HawVMYUViAhAMeyBlZo2TDk40/view?usp=sharing>

Outras referências

CHAKRABARTI, A e BLESSING, L. **An Anthology of Theories and Models of Design**. London: Springer, 2014, (p.1:45)

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

GREGOR, S e JONES, D. The Anatomy of a Design Theory. **Journal of the Association for Information Systems**, V. 8, No 5, 2007, (312-335).

HODGES, P. et al. Four Criteria for Design Theories. **She ji**, v. 3, No 1, 2017, (65-74).

VENABLE, J.R. Rethinking Design Theory in Information Systems. **DESRIST 2013**, LNCS 7939, 2013, (136-149).

VERMAAS, P.E. e VIAL, S.. **Advancements in the Philosophy of Design**. London: Springer, 2018.
Seminário 3 (15 e 29/10)| Teorias de Design Estratégico

O terceiro seminário é voltado especialmente à discussão em torno de ‘teorias de design estratégico’. A discussão iniciada no Seminário 3 desdobra-se ainda pelos Seminários 4 e 5. *No seminário 3*, 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.

Entrega

Uma semana após o seminário, texto de até 1000 palavras que apresente as teorias de design estratégico presentes na proposta de tese e o modo como elas se articulam com outras teorias do programa, seja em relação ao trabalho do orientador, do grupo de pesquisa ou ainda em uma articulação mais ampla (individual).

Mapas conceituais que relacionem as teorias de design estratégico (coletivo)

Referências

Além das referências listadas a seguir, o seminário recorre às referências usadas pelos doutorandos nos seus estudos.

COUTINHO, A.; PENHA, A. Design estratégico a partir do futuro. **Harvard Business Review Brasil**, setembro, 2015, sem páginas. Disponível em: <http://hbrbr.uol.com.br/design-estrategico-partir-do-futuro/> acesso:

<https://goo.gl/Nfyu7y>].

DE MORAES, D. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blücher, 2010. Disponível em: <https://goo.gl/o1fKFo>

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, pp. 89-97. Disponível em: <https://goo.gl/kcsYm6>

FRANZATO, C. Design Estratégico. In: FRANZATO, C. REYES, P. **Design estratégico aplicado: uma experiência colaborativa entre universidade e empresa**. Porto Alegre: Escolade Design Unisinos, 2014. Disponível em: https://www.academia.edu/6582387/Design_estrat%C3%A9gico

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>

MERONI, A. Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, v.1, n.1, Dec 1, p.31-38. 2008. Disponível em: http://www.unisinos.br/_diversos/revistas/design/pdf/57.pdf

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 a inovação social**. São Leopoldo: Unisinos, 2017.

MEYER, G. (2019). Strategic Design, Cosmopolitics and Obscure Situations. **Strategic Design Research Journal**, volume 12, number 03, September – December 2019. 417-432.

<https://drive.google.com/file/d/1PVl6eftKYcrbDrNCAtr25EkRM8WyMkL7/view?usp=sharing>

NORMANN, R.; RAMÍREZ, R. **From Value Chain to Value Constellation: Designing Interactive Strategy**. Harvard Business Review, n. 71, 1993, p. 65–77. Disponível em: <https://goo.gl/WdSjsn>

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

OZKARAMANLI, D.; DESMET, P. M. A. Provocative design for unprovocative designers: Strategies for triggering personal dilemmas. **DRS 2016: Design + Research + Society Future - Focused Thinking**, 2016.

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

SCALETSKY, C. (org.). **Design estratégico em ação**. São Leopoldo: Editora UNISINOS, 2016.

TONETTO, L. M., MEYER, G. E. C., COSTA, F. C. X. & WOLFF, F. (2019). A pragmatic path for strategic design: Influences from industrial design, cognitive studies and management sciences. **Strategic Design Research Journal**, volume 12, number 03, September – December, 2019. 402-416.

https://drive.google.com/file/d/13yiVisEi3IIvOuFdKLELUKD86b0f9leK/view?usp=sha_ring

VASSÃO, C. A. **Projeto como pergunta. Metadesign. Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade**. São Paulo: Blucher, 2010, pp. 119-123. Disponível em: <https://goo.gl/jmLWKQ>

ZURLO, F. Design Strategico. In: **XXI Secolo**, vol. IV, Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010. Disponível em: <https://goo.gl/dC9HDE>

Seminário 4 (12 e 19/11) | Teorias de Design Estratégico

O quarto e quinto seminário são voltados especialmente à discussão de teorias de design estratégico identificadas nas propostas de tese e a partir das discussões anteriores. Nesse sentido, os estudantes devem se posicionar criticamente em relação ao modo como suas propostas se articulam com a área.

Entrega

Uma semana após o quinto seminário, texto de até 1000 palavras que apresente as teorias de design estratégico propostas na tese, articulando-as a um panorama mais amplo da área (individual).

Seminários 5 (03/12) | Análise de teorias de design estratégico

Os doutorandos são chamados a identificar e analisar criticamente teorias de design estratégico relacionadas a proposta escrita ao longo dos seminários 4 e 5. Para tanto, devem se reportar a outros documentos científicos (artigos, livros, pesquisas...) que tenham relação com a sua proposta, e examinar o modo como a teoria é tratada no trabalho analisado. Tal análise deve considerar o modo como as teorias são articuladas em suas elaborações teórico-metodológica e como desdobram-se em processos de design.

Entrega

Texto de até 1000 palavras com crítica sobre o trabalho analisado. O texto deve ser apresentado ao longo dos seminários 5, e deve ser entregue uma semana após o seminário (até o dia 3/12).

Seminário 6 (10/12) | Discussão final

O seminário final discutirá os textos preparados em decorrência do quinto seminário, à luz da crítica elaborada e apresentada nos seminários sexto e sétimo.