



IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Experiência do Usuário**

Ano/Semestre: 2022/2

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115412 / 115432

Código da Turma: MS16002-00183 / DT16003-00054

Professores: Fabricio Farias Tarouco

Filipe Campelo Xavier da Costa

EMENTA

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

CONTEÚDO

Experiência de consumo
Design Emocional
Appraisals & Concerns
Design e Bem-estar
Positive Design
Brand Experience
Consumindo Fantasia
Experiências Gamificadas
Consumidores 2.0 & Prosumers
Experiências Colaborativas
Exp. Urbanas & Criativas
Experiências Turísticas

OBJETIVOS

Discutir os elementos da experiência do usuário a partir de sua interação com produtos, serviços e territórios. Compreender as dimensões teóricas acerca das experiências emocionais e suas repercussões para processos de projeção em design.

| Aula | Tema | Referências |
|--------------------|--|---|
| Aula 1 (02/9) | Tipos de experiência Design emocional | Desmet e Hekkert (2007) Tonetto e Costa (2011) |
| Aula 2 (09/9) | Experiência de consumo e <i>Flow</i> | Carú e Cova (2008) Cap.1 Csikszentmihaly (1997) Cap. 1 |
| Aula 3 (16/9) | Teoria dos <i>appraisals</i> Análise de <i>concerns</i> | Demir, Desmet e Hekkert (2009) Tonetto (2012) Ozkaramanli e Desmet (2012) |
| Aula 4 (23/9) | <i>Positive design</i> Design para bem-estar | Barros, Martín e Pinto (2010) Desmet e Pohlmeier (2013) Petermans e Caim (2020) |
| Aula 5 (30/9) | Design para humores | Desmet (2015) |
| Aula 6 (7/10) | Design para mudança de comportamento | Ludden & Hekkert (2014) |
| Aula 7 (21/10) | Design orientado para dilemas | Oskaramanli, Desmet e Ozcan (2016) |
| Aula 8 (28/10) | Experiência de marcas que marcam | Morris B. Holbrook, 2006. |
| Aula 9 (4/11) | Consumindo Fantasia | A. Seregina, 2014. Disney Institute, 2011. |
| Aula 10 (11/11) | A Influência da Gamificação nas Experiências | K. Robson et al, 2014. Vianna, Ysmar, 2013. |
| Aula 11 (18/11) | Consumidores 2.0 & Prosumers | Costa et al, 2013. Saad, Raposo, 2017. |
| Aula 12 (25/11) | Experiências Colaborativas | Menor-Campos et al, 2019. Silva e Barbosa, 2018. |
| Aula 13 (2/12) | Experiências Urbanas & Criativas | Michael Ian Borer, 2013. Yves Cabannes, 2018. |

| | | |
|--------------------|-------------------------|--|
| Aula 14 (9/12) | Experiências Turísticas | Lin & Kuo, 2015. Greg Richards, 2020. |
| Aula 15 (16/12) | Atividade Integradora | Todas as bibliografias anteriores |

METODOLOGIA

- Seminários
- Exercícios individuais e em grupo
- Exercício projetual

AVALIAÇÃO

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

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

BORER, Michael Ian. Being in the city: the sociology of urban experiences. **Sociology Compass**, [s. l.], v. 7, n. 11, 2013.

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

LIN, Chien-Hsin; KUO, Beryl Zi-Lin. the behavioral consequences of tourist experience. **Tourism Management Perspectives**, [s. l.], v. 18, p. 84-91, 2016.

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

CSIKSZENTMIHALY, M. **Finding flow: the psychology of engagement with 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.

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

HOLBROOK, Morris B. The consumption experience. **Journal of Macromarketing**, [s. l.], v. 26, p. 259-319, 2006.

JORDAN, P. **Designing pleasurable products**. [S. l.]: CRC Press, 2002.

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

MENOR-CAMPOS, *et al.* Effects of collaborative economy: a reflection. **Social Sciences**, [s. l.], v. 8, 142, 2019.

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

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

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

RICHARDS, Greg. Designing creative places: the role of creative tourism. **Annals of Tourism Research**, [s. l.], v. 85, 2020.

ROBSON, K. *et al.* Understanding Gamification of Consumer Experiences. **Advances in Consumer Research**, [s. l.], v. 42, p. 352-356, 2014.

SAAD, Elizabeth. RAPOSO, João F. Prosumers: colaboradores, cocriadores e influenciadores. **Revista Comunicare**, [s. l.], v. 17, p. 120-130, 2017.

SEREGINA, Anastasia. Exploring fantasy in consumer experiences. **Consumer Culture Theory: Research in Consumer Behavior**, [s. l.], v. 16, p. 19-33, 2014.

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

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

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

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

AMARAL, Inês. Participação em rede: do utilizador ao “consumidor 2.0” e ao “prosumer”. **Comunicação e Sociedade**, [s. l.], v. 22, p. 131-147, 2012.

VAN AMSTEL, Frederick M. C. Preconceitos da interface humano-computador. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO SOBRE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS, 16., 2017, Joinville. **Anais [...]**. [S. l.: s. n.], 2017. p. 21-24.

Disponível em: http://capaihc.dainf.ct.utfpr.edu.br/artigos/CAPA17_paper_6.pdf.
Acesso em: 27 de jul de 2022.

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

BORER, Michael Ian. Being in the city: the sociology of urban experiences. **Sociology Compass**, [s. l.], v. 7, n. 11, 2013.

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

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

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

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

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

LEE, Pam, HUNTER, William Cannon; CHUNG, Namho. Smart tourism city: developments and transformations. **Sustainability**, [s. l.], v. 12, n. 10, 2020.

LUDDEN, G.; HEKKERT, P. Design for healthy behavior: design interventions and stages of change. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN & EMOTION, 9., 2014, Bogotá. **Colors of Care**. Edited by J. Salamanca, P. Desmet, A. Burbano, G. Ludden, J. Maya. Bogotá: Ediciones Uniandes, 2014.

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

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

SEINFELD, S.; FEUCHTNER, T.; MASELLI, A.; MÜLLER, J. **User representations in human-computer interaction**. *Human Computer Interaction*, [s. l.], 2020.

TAPSCOTT. **Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything - Cap. 5 - The Prosumers**. *In*: Williams. New York: Penguin, 2007, p.1-369.

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

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

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

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Ecosistemas de Cocriação e Inovação**

Ano/Semestre: 2022/2

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 123741 / 123757

Código da Turma: MS16002-00184 / DT16003-00069

Professor: Gustavo Severo de Borba

Karine de Mello Freite

EMENTA

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

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

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

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

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

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

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

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

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

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

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

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

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

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

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

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

SENNETT, R. O frágil equilíbrio: competição e cooperação na natureza e na cultura. *In*: SENNETT, R. **Juntos**. Rio de Janeiro: Record, 2013. p. 86-120.

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

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Design

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Experimentação em Design Estratégico**

Ano/Semestre: 2022/2

Carga horária total: 45h

Créditos: 03

Área temática: Design Estratégico

Código da disciplina: 115397 / 123759

Código da Turma: MS16002-00185 / DT16003-00053

Professor: Debora Barauna

Guilherme Englert Correa Meyer

EMENTA

A atividade explora as práticas de processo projetual na perspectiva crítica das teorias 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 |
|-------|--|---|--|
| 02/09 | <p>Apresentação da atividade acadêmica</p> <p>Preparação para a formação de equipes</p> <p>Pensar o designer a partir de discussão em aula</p> | <p>A experimentação na transformação das práticas de design</p> | <p>Questões de esclarecimento sobre proposta da disciplina</p> |
| 09/09 | <p>Discussão sobre Experimentação</p> <p>Apresentação e críticas sobre os protótipos produzidos (A)</p> | <p>Meyer, G. A Experimentação como Espaço Ambivalente de Antecipação e Proposição de Controvérsias. <i>Revista Estudos em Design</i>. Rio de Janeiro: v.26/n.1, p. 29–47. 2018.</p> <p>Assis, P. Affinities, E. (n.d.). <i>Experimental Affinities in Music</i>. Leuven University Press. 2015.</p> <p>GAVER, W. (2012). What Should We Expect From Research Through Design? <i>CHI'12</i>, May 5–10, 2012, Austin, Texas, USA.</p> | <p>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).</p> <p><i>Postar texto e material imagético do protótipo no blog EXPemDE</i></p> |
| 16/09 | <p>Discussão sobre design ontológico</p> <p>Apresentação e críticas sobre os protótipos produzidos (B)</p> | <p>Willis, A.-M. (2006). Ontological Designing: laying the ground. <i>Design Philosophy Papers</i>, 4 <i>VN-re</i> (2), 80–98.</p> <p>Findeli, A. (2001). for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion. <i>Design Issues</i>, 17(1), 5–18.</p> | <p>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</p> <p><i>Postar texto e material imagético do protótipo no blog EXPemDE</i></p> |

| | | | |
|-------|--|---|--|
| 23/09 | Discussão sobre a ideia de Care e Catástrofe | <p>Leitura obrigatória Puig de la Bellacasa, M. (2011). Matters of care in technoscience: Assembling neglected things. <i>Social Studies of Science</i>, 41(1), 85– 106.</p> | <p>Protótipo C sobre o que o texto obrigatório defende sobre o que ele possibilita. O protótipo pode ser o (re)protótipo A, B, desde que fiquem explicitadas suas diferenças essenciais</p> |
| | Apresentação e críticas sobre os protótipos produzidos (C) | <p>Leitura para engajamento com tema de projeto Conforme listado no item tema de projeto</p> | <p><i>Postar texto e material imagético do protótipo no blog EXPemDE</i></p> |

| | | | |
|-------|---|--|---|
| 30/09 | <p>Projeção para o Tema “Design e tempos de Crise”</p> <p>Discussão sobre Situação de Projeto</p> | <p>Leituras sugeridas</p> <p>Scranton, R. Learning how to die in the Anthropocene. New York Times, 2013.</p> <p>LIGHT, A., POWELL, A.; SHKLOVSKI, I.. Design for Existential Crisis in the Anthropocene Age. In Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies (C&T’17), 9 pages, 2017. DOI: 10.1145/3083671.3083688</p> <p>PAPANEEK, V. Design for the Real World: Human Ecology and Social Change, 2nd edn, Thames & Hudson, London, 1984 (1971)</p> <p>TSING, A., SWANSON, H., GAN, E., and BUBANDT, N. eds. Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017</p> <p>material complementar https://www.youtube.com/watch?v=IyvZ41XjUjY mapaleitura complementar</p> <p>Haraway, D. (1995). Artigos saberes localizados: <i>Cadernos Pagu</i>,(5), 07–41.</p> <p>material complementar Farias, I. Wilkie, A. (2016). <i>Studio Studies</i>.</p> | <p>Mapeamento preliminar da anatomia da situação</p> <p>Preparação paracampo</p> |
| 07/10 | <p>Experimental 1 -Imersão Arqueologia</p> | <p>A equipe deve engajar-se na produção de métodos que sejam capazes de lidar com as idiosincrasias da situação tomada como ponto de partida. Podem ser consultadas as referências que tratam de métodos de projeto, mas é importante que a equipe tenha autonomia na (re)elaboração dos métodos utilizados.</p> <p>Orientação sobre registro de imagens http://post.ktaifoto.net/index.html</p> | <p>Imagens</p> <p>Um esboço (desenho)</p> <p>—</p> <p>mapa</p> <p>Um artefato</p> <p>Relatos</p> <p>Registro de Interações</p> <p>Mapa visual com representação da situação</p> |
| 21/10 | <p>Apresentação da atividade Experimental 1</p> <p>Apresentação dos processos</p> | <p>Painel - Exposição, crítica</p> | <p>Suporte gráfico/volumétrico escolhido</p> |

| | | | |
|---------------|--|---|-------------------------|
| 28/10 e 04/11 | Especulação Crítica Prototipagem | Dunne, Anthony and Fiona Raby. 2013. <i>Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming</i> , pp. 1–9. Cambridge, MA: The MIT Press leitura complementar Tironi, M. (2018). Speculative prototyping, frictions and counter-participation: A civic intervention with homeless individuals. <i>Design Studies</i> , 1–22 | Protótipo - especulação |
| 11/1 e 18/11 | Protótipo Especulação | Exercícios de materialização (gráfica, volumétrica) Reflexão coletiva | Protótipo - especulação |

| | | | |
|-----------|---|---|--|
| 25/1 1 | Experimental 2 | Equipes devem trabalhar com o protótipo em desenvolvimento junto à situação de projeto | Imagens Relatos Registros de Interações Mapa visual com representação da situação |
| 02/1 2 | Transformação | Reflexão sobre o processo de produção de realidades com o protótipo | Preparação da materialização da reflexão produzida com o protótipo e documentos de apresentação |
| 09/1 2 | Mostra de apresentação - Encerramento Discussão com as equipes | Qual a relação entre os protótipos construídos e a transformação proposta pela equipe? Argumento Que transformações o projeto produziu? | |
| 16/1 2 | Assessoramento | Assessoramento aos grupos para produção de texto que reflita sobre a atividade de experimentação em relação às realidades tratadas. | Texto em formato de shortpaper (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%) 0 *Modo Transformando* a situação. As equipes devem prototipar uma proposição que deve ser investigada na situação caracterizada. Fundamental que haja um trabalho de documentação que descreva o modo como o protótipo interferiu na situação escolhida/produzida (relatos, simulações, imagens, fotos, vídeos). Esse movimento de projeto objetiva produzir e refletir sobre as transformações realizadas na situação escolhida.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AUGER, J. **Speculative design**: crafting the speculation, *Digital Creativity*, [s. l.], v. 24, n. 1, p. 11-35, 2013. DOI:10.1080/14626268.2013.767276. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14626268.2013.767276>. Acesso em: 20 de jul de 2022.

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

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

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

GAVER, W. What should we expect from research through design? *In*: CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 2012, Austin. **Proceedings** [...]. [S. l.]: ACM, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/239761323_What_Should_We_Expect_From_Research_Through_Design. Acesso em: 16 de jul de 2022.

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

VAUGHAN, L. **Practice-based Design Research**. London: Bloomsbury, 2017.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

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

ASSIS, P. AFFINITIES, E. **Experimental Affinities in Music**. Leuven University Press. 2015.

HARAWAY, D. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, [s. l.], v. 5, p. 07-41, 1995.

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

TIRONI, M. Speculative prototyping, frictions and counter-participation: a civic intervention with homeless individuals. **Design Studies**, [s. l.], v. 59, p. 1-22, 2018.

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

Design e tempos de Crise

LIGHT, A., POWELL, A.; SHKLOVSKI, I.. Design for Existential Crisis in the Anthropocene Age. In **Proceedings of the 8th International Conference on Communities and Technologies (C&T '17)**, 9 pages, 2017. DOI: 10.1145/3083671.3083688

PAPANEK, V. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change**, 2nd edn, Thames & Hudson, London, 1984 (1971)

TSING, A., SWANSON, H., GAN, E., and BUBANDT, N. eds. **Arts of Living on a Damaged Planet: Ghosts and Monsters of the Anthropocene**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017