

MD933 -Tópicos em Design da Informação B

A Teoria da Atividade vs Design

Mestrado e Doutorado

Prof. Silvio B Campello

Objetivo

A ênfase desta disciplina é metodológica e instrumental, adotando um campo teórico definido e não focando nos objetos de pesquisa. Nela trabalhamos textos da escola sociocultural da psicologia, com ênfase na Teoria da Atividade de Leontiev. A abordagem daquela escola traz como noção central a mediação de artefatos como formador da psique humana, incluindo no conceito *artefatos materiais* ou *simbólicos*. Tal noção, traz para a discussão da cognição fatores como Cultura, História, Sociedade, Contexto, etc.

A conexão com o Design, que a noção de Ação Mediada permite, expande a unidade de análise tanto em situações de uso quanto de definição de requerimentos de projeto. A disciplina trabalha autores daquela escola e textos produzidos pelos alunos. A dinâmica será a de leitura e discussão em grupo, visando a construção de conceitos teóricos ao longo de algumas semanas, seguidas de um estudo de campo e de apresentação de resultados. Em seguida faremos uma crítica ao estudo de campo, refinando os instrumentos analíticos e preparando para um estudo final que deverá ser executado e descrito em um artigo.

Cronograma

Introdução	Conhecimento acerca dos participantes e objetivos de cada. Conceitos fundamentais do quadro teórico.
Texto01	Barreto Campello, S. (2009). Aprendizagem mediada por computador. In: C. Spinillo, P. Bendito, & S. Padovani (Eds.), <i>Selected Readings on Information Design: communication, technology, history and education</i> . (pp. 189-200). Curitiba: Sociedade Brasileira de Design da informação. Retrieved from https://www.academia.edu/3568619/Aprendizagem_Mediada_por_Computador
Texto02	Wertsch, J. V. (1991) Prerequisites. In: Voices of the mind: A sociocultural approach to mediated action . Cambridge, USA: Harvard University Press. pp 6–17. Disponível em https://drive.google.com/open?id=0B93bQsCAgBohc3ZSZG5wb0o0dlk
Texto03	Falcão, Luiza; Bezerra, Mariana Pereira. Aulas de Ballet: Análise de uma Metodologia de Ensino. Recife: PPG Design UFPE, 2013, mimeo. Disponível em https://drive.google.com/open?id=0B93bQsCAgBohdXlQZTJxMDN2Mnc
<i>I Estudo de campo</i>	<i>Apresentação de exercício de investigação se utilizando do construto teórico e seus instrumentos</i>

Texto04	Hoffmann, E. T. A. O Homem de Areia. In: Calvino, Italo (Org). Contos Fantásticos do Século XIX: O fantástico visionário e o fantástico cotidiano . São Paulo: Companhia de Letras, 2004, pp. 49-81. Disponível em https://drive.google.com/open?id=0B93bQsCAgBohSGZCV3Jyd3dVYIE
Texto05	Luria, A. R. (1976; 1974). Perception. <i>Cognitive Development: its cultural and social foundations</i> . Cambridge: Harvard University Press, USA. pp. 20–47. https://drive.google.com/open?id=0B93bQsCAgBohbDRfQm1zRTZwNVk .
Texto06	Baptista, Turla Angela Alquete de Arreguy; Campello, Silvio Romero Botelho Barreto; "DESIGN CENTRADO NA ATIVIDADE: ESTUDO SOBRE ARTEFATOS IMPRESSOS E DIGITAIS MÓVEIS", p. 2466-2477 . In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2] . São Paulo: Blucher, 2016. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/despro-ped2016-0211. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/311459818_DESIGN_CENTRADO_NA_ATIVIDADE_ESTUDO_SOBRE_ARTEFATOS_IMPRESSOS_E_DIGITAIS_MOVEIS
<i>Il Estudo de campo</i>	<i>Exercício de investigação se utilizando do construto teórico e seus instrumentos, visando à preparação de um estudo final (Piloto).</i>
Seminário	Apresentação e discussão de resultados
Texto07	Bødker, Susanne and Petersen, Marianne Graves (2000) "DESIGN FOR LEARNING IN USE," <i>Scandinavian Journal of Information Systems</i> : Vol. 12 : Iss. 1 , Article 5. Available at: http://aisel.aisnet.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1102&context=sjis
Texto08	Marina L. P. Mota, Silvio B. Campello, Angélica Porto C. de Souza, A leitura de imagens para produção de narrativas: um estudo de um artefato para produção textual, 8º Congresso Internacional de Design da Informação / 8º Congresso Nacional de Iniciação Científica em design da informação, Blucher Design Proceedings, Volume 4, 2018, Pages 385-397, ISSN 2318-6968, http://dx.doi.org/10.1016/cidi2017-037 (www.proceedings.blucher.com.br/article-details/a-leitura-de-imagens-para-produo-de-narrativas-um-estudo-de-um-artefato-para-produo-textual-28021)
Estudo final	desenvolvimento do estudo final, orientação, análise de dados e/ou redação de artigo.
Seminário	Apresentação e discussão de resultados
Entrega	Ensaio/Artigo escrito, 2.500 a 5.000 palavras. Formato digital.

MD936 - Tópicos em Design, Tecnologia e Cultura A

Corpo e Ambiente: Introdução aos Estudos do Corpo

Mestrado e Doutorado

Profª. Oriana Duarte

Início: 23/08 – Final: 13/12

EMENTA:

Em busca de constituir um pensamento crítico sobre a crescente importância do corpo no redimensionamento dos valores humanos, a disciplina investiga as relações entre corpo e ambiente através de três eixos de abordagem assim objetivados:

Eixo 1: Dimensionar do campo de estudos do corpo e suas principais linhas teóricas;

Eixo 2: Explorar de questionamentos propostos pelo filósofo Michel Foucault acerca do operar do corpo na sociedade, com enfoque nos conceitos de *Biopolítica* e *Cuidado de Si*;

Eixo 3: Apreender da escrita como ato ético.

O desenvolvimento do curso, dado na transversal desses três eixos, apresenta uma série de conceitos sobre produção de subjetividade em variados discursos da contemporaneidade.

A metodologia consistirá em uma seqüência de 15 aulas expositivas.

A avaliação decorrerá de um exercício coletivo (produção imagética) e um individual (proposta de artigo) ao final do curso.

Bibliografia:

BUTLER, Judith. *Relatar a si mesmo. Crítica da violência ética*. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2015.

FOUCAULT, Michel. *O corpo utópico. As Heterotopias*. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

_____. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. 37.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

_____. *A Hermenêutica do sujeito*. Tradução de Marcio Alves da Fonseca e Salma Tannus Muchail– 2ª ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GREINER, Christine. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005.

GREINER, Christine. *O corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações*. São Paulo: Annablume, 2010.

JAQUET, Chantal. *A força do corpo humano*. São Paulo: Annablume, 2010. (Coleção Leituras do Corpo).

Complementar:

GREINER, Christine. *Fabulações do corpo japonês e seus microativismos*. São Paulo: n-1 edições, 2017.

GROS, Frédéric. *Desobedecer*. São Paulo: Ubu Editor, 2018.

GROS, Frédéric. *Caminhar, uma filosofia*. São Paulo: É Realizações, 2010.

FOUCAULT, Michel. *Ética, Sexualidade, Política*. - 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitaria, 2006. – (Ditos e Escritos; V).

_____. *O Belo Perigo*. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2016.

LAZZARATO, Maurizio. *Signos, Maquinas, Subjetividades*. São Paulo: n-1 edições, 2014.

MARÍN-DÍAZ, Dora Lilia. *Autoajuda, educação e praticas de si: genealogia de uma antropotécnica*. Belo Horizonte: Autentica Editora, 2015 - (Coleção Estudos Foucaultianos)

ORTEGA, Francisco. *O corpo incerto: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

PELBART, Peter Paul. *O avesso do Niilismo: Cartografias do esgotamento*. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

RAGO, Luzia Margareth. *A aventura de contar-se: feminismos, escrita de si e invenções da subjetividade*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

MD941 -Tópicos em Design de Artefatos Digitais B

Design Conversation em Artefatos Digitais

Mestrado e Doutorado

Prof. Ney Dantas / Leonardo Castillo

Resumo

Disciplina orientada a projeto de interação entre homem e artefatos digitais apoiados por computação cognitiva.

Objetivos

Explorar as possibilidades de design de conversação para facilitar processos de interação com artefatos digitais baseados em computação cognitiva.

Conhecimentos desejáveis

Inglês; Conhecimentos sobre UX e desenvolvimento de Chatbots.

Conhecimentos trabalhados

Design de experiência, Design de conversação.

MD940- Tópicos em Design de Artefatos Digitais A

Validação de Alternativas em Artefatos Digitais

Mestrado e Doutorado

Prof. Fábio Campos

Resumo

Grupo teórico-prático voltado a entendermos como o mercado e a academia validam as alternativas de artefatos, metodologias e até os próprios métodos de validação.

Objetivos

Capacitar os alunos no entendimento e aplicação prática de métodos de validação de alternativas de artefatos digitais tanto do ponto de vista de mercado quanto acadêmico-científico. Será explorada justamente a dualidade mercado/academia, se ela existe, por quê existe e onde se manifesta no que tange aos métodos de validação de alternativas no campo dos artefatos digitais.

Conhecimentos desejáveis

Inglês; Conhecimentos sobre Metodologia de projeto e avaliação de artefato

Conhecimentos trabalhados

Avaliação de artefatos digitais, seleção de alternativas, design de experiência, aplicação prática do conhecimento científico, validação de mercado e validação científica

MD939- Tópicos em Design, Tecnologia e Cultura D

Design e Cultura Material

Mestrado e Doutorado

Profª. Virgínia Cavalcanti

O design e sua relação com a cultura material no Brasil; O processo de formação da cultura brasileira e sua influência na configuração dos artefatos. Globalização cultural e identidade na contemporaneidade; Identidade e identificação na materialidade dos produtos.

Objetivos

Entender o design como produto cultural das sociedades a partir da investigação dos modos de compreensão da cultura material brasileira contemporânea e sua relação com o repertório do imaginário social.

Conteúdo programático

1. Conceitos de cultura | origem histórica e a cultura na contemporaneidade;
2. Cultura material e cultura imaterial | imaginário e repertório;
3. Cultura oral, cultura escrita, cultura impressa, cultura de massas, cultura de mídias e cultura digital;
4. Cultura brasileira - história, influências e formação - cultura universal;
5. Globalização e identidade cultural: global, o local e o popular | dimensões e discussões;
6. Relação entre design e cultura | sobre culturas híbridas;
7. Cultura e design na contemporaneidade | diversidade e especificidade;
8. Economia da cultura | definições e discussões

Metodologia

Atividades programadas | Aulas teóricas | seminários individuais | discussões em grupo | orientações individuais

Estrutura do Trabalho Final

Trabalhos finais individuais | relação entre os projetos de pesquisa individuais e idéias-força da disciplina.

Sistema de Avaliação

Nota 1 – participação e seminários apresentados durante as aulas | Nota 2 - ensaio escrito ou multimídia aplicando o conteúdo da disciplina aos projetos de pesquisa individuais.

Bibliografia

AZEVEDO, Fernando. A cultura brasileira. São Paulo: Melhoramentos, 1971.

_____. A sociedade de consumo. Lisboa: Edições 70, 1979.

CANCLINI, Nestor Garcia. Culturas híbridas – estratégias para entrar y salir de la modernidad. Buenos Aires, Editorial Paidós SAICF, 2001.

CUCHE, Denis. A noção de cultura nas ciências sociais. Bauru: EDUSC, 1998.

- CHAUÍ, Marilena de Souza. O que é ideologia. Coleção Primeiros Passos. 43a reimpressão. São Paulo: Editora Brasiliense, 1997.
- _____. Brasil: mito fundador e sociedade autoritária. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2000.
- _____. O que é indústria cultural. Coleção Primeiros Passos. 16a reimpressão. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.
- CANCLINI, Nestor Garcia. Culturas híbridas – estratégias para entrar y salir de la modernidad. Buenos Aires, Editorial Paidós SAICF, 2001.
- _____. Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2006.
- CONNOR, Steven. Cultura pós-moderna – introdução às teorias do contemporâneo. São Paulo: Edições Loyola, 1993.
- COUTINHO, Carlos Nelson. Notas sobre a questão cultural no Brasil. In: Escrita Ensaio – Cultura Brasileira. São Paulo: Abril, 1977.
- FEATHERSTONE, Mike. Cultura de consumo e pós-modernismo. Tradução de Júlio Assis Simões. São Paulo: Studio Nobel, 1995.
- _____. Olhar periférico: informação, linguagem, percepção ambiental. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.
- FILHO, Agassiz de Almeida. Globalização e identidade cultural. São Paulo: Editorial Cone Sul Ltda., 1998.
- GARCIA, Francisco Luiz. Introdução crítica ao conhecimento. São Paulo: Papyrus, 1988.
- _____. Cultura posta em questão. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.
- GULLAR, Ferreira. Considerações em torno do conceito de cultura brasileira. In: Escrita Ensaio – Cultura Brasileira. São Paulo: Abril, 1977.
- HALL, Stuart. Identidades culturais na pós-modernidade. Trad. Por Tomaz T. da Silva e Guacira L. Louro. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 1997. Título original: The question of cultural identity.
- HOLANDA, Sérgio Buarque. Raízes do Brasil. Rio de Janeiro: José Olympio, 1976.
- LARAIA, Roque. Cultura, Um conceito Antropológico. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1986.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. Editora 34, São Paulo, 1999.
- MORAES, Regis de. Cultura brasileira e educação. São Paulo: Papyrus Editora, 1989.
- MOTA, Fernando C. Prestes, CALDAS, Miguel P.(Org.). Cultura Organizacional e Cultura Brasileira. São Paulo: Atlas, 1997.
- MILLER, Daniel. Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- ONO, Maristela Mitsuko. Design e cultura: sintonia essencial. Curitiba: Edição da Autora, 2006.
- ORTIZ, Renato. Cultura brasileira e identidade nacional. 5a edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.
- PINTO, Virgílio Noya Pinto. Comunicação e cultura brasileira. Série Princípios. São Paulo: Editora Ática, 1986.
- RIBEIRO, Darcy. O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil. 2a edição. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- SANTAELLA, Lucia. Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTOS, Luiz dos. O que é cultura. Coleção Primeiros Passos. 14a edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

SODRÉ, Nelson Werneck. Cultura nacional: esmagada, mas viva. In: Escrita Ensaio – Cultura Brasileira. São Paulo: Abril, 1977.

_____. Síntese de história da cultura brasileira. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1970.

THOMPSON, John B. Ideologia e cultura moderna: teoria social na era dos meios de comunicação de massa. Tradução do Grupo de Estudos sobre Ideologia, comunicação e representações sociais da pós-graduação do Instituto de Psicologia da PURCS. 3a edição. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

UBIRATAN, Rosário. Cultura Brasileira. Belém: CEJUP, 1993.