FICHA DE DISCIPLINA

DA PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU*- UFPE

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PROGRAMA:** | Pós-Graduação em Design | | |
| **CENTRO:** | Centro de Artes e Comunicação | | |
| **DISCIPLINA:** Conhecimento, evidências e seus efeitos práticos no Design de Artefatos Digitais | | | |
| **DADOS DA DISCIPLINA** | | | |
| **CÓDIGO DA DISCIPLINA:** |  | | |
| **CARGA HORÁRIA:** | 60 h | **NÚMERO DE CRÉDITOS:** | 4 |
| **TIPO DE COMPONENTE:** | ( X ) disciplina | ( ) tópicos especiais | ( ) seminários |
| **PROFESSOR:** | Fabio Campos | | |
| **EMENTA:** | Serão estudadas as metodologias, técnicas e cuidados práticos para maximizar a qualidade do conhecimento a ser agregado à área do design de artefatos digitais segundo as necessidades das diferentes etapas do processo de design de artefatos digitais.  Para suportar esse estudo, serão analisadas as necessidades de conhecimento práticas e objetivas dos vários stakeholders envolvidos na cadeia, e posicionado o papel do conhecimento científico nesse contexto. Serão estudados os mecanismos de validação utilizados para essas várias categorias de conhecimento requerida pelo mercado. | | |
| **OBJETIVOS:** | Desenvolver nos alunos um olhar crítico e autonomia quanto às metodologias e técnicas utilizadas para validar conhecimentos científicos (e, eventualmente, outras categorias de conhecimento), particularmente no segmento dos artefatos digitais (mas com potencial de aplicação em outros objetos). | | |
| **CONTEUDO PROGRAMATICO:** | Como a mente processa o conhecimento?  Como esse conhecimento é utilizado na tomada de decisões?  Como isso se aplica ao Design de Arterfatos Digitais?  O que cada stakeholder (usuários, sociedade, indústrias, etc.) realmente espera do conhecimento de Design?  Qual o papel da validação do conhecimento no design de artefatos digitais?  Qual o papel do conhecimento científico nisso tudo?  O papel das evidências...  O contínuo da qualidade da evidência...  Em que momentos do processo de design precisaremos de diferentes qualidades da evidência?  Insights e generalização.  Como agregar qualidade às nossas evidências, se necessário.  Ferramentas disponíveis para validação.  Como as validações de conhecimento são feitas na prática e como isso pode ser aplicado numa pesquisa de mestrado ou doutorado em artefatos digitais? | | |
| **METODOLOGIA:** | Discussões e seminários participativos, experimentos. | | |
| **AVALIAÇÃO:** | Trabalhos realizados ao longo da disciplina. | | |
| **BIBLIOGRAFIA:** | A partir das notas de aula da disciplina, os alunos deverão criar sua própria bibliografia relativa ao segmento dos artefatos digitais com os quais se identificam. A tarefa de identificar uma bibliografia adequada fará parte da própria disciplina ao longo do desenvolvimento do raciocínio dialético aplicado. | | |