

FICHA DE DISCIPLINA



DA PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU- UFPE

PROGRAMA:	Pós-Graduação em Design
CENTRO:	Centro de Artes e Comunicação

DADOS DA DISCIPLINA			
CÓDIGO DA DISCIPLINA:	MD934 - Tópicos em Design da Informação C - Design Orientado a Experiência		
CARGA HORÁRIA:	60 h	NÚMERO DE CRÉDITOS:	4
TIPO DE COMPONENTE:	(X) disciplina	() tópicos especiais	() seminários
PROFESSOR:	Guilherme Ranoya		
EMENTA:	<p>A presente disciplina do programa de pós-graduação em design busca aprofundar estudos sobre questões presentes naquilo que tem sido tratado na atualidade como "experiência de uso" (UX). Campo controverso e impreciso, tornou-se o jargão da moda nas práticas de desenvolvimento de aplicativos e no design de artefatos, chegando até a ser adotado como prática para produtores de conteúdo informativo (UXWriting), sem possuir qualquer corpus de pesquisa bem delimitado e estabelecido. O assunto, todavia, merece ser estudado e aprofundado em termos científicos, uma vez que a experiência sensível e os afetos que estabelecemos com artefatos do cotidiano são facilmente perceptíveis, e produzem efeitos que trariam grande contribuição às práticas projetuais se pudessem ser reproduzidos.</p> <p>Em uma aproximação do que campos de pesquisa distintos ao design já averiguaram (psicologia cognitiva, neurociência, filosofia, educação), esta formulação intangível que chamamos por "experiência" está associada aos sentimentos e emoções desenvolvidos em nossa relação (subjetiva) com os artefatos. Portanto, o investimento deste componente se dá nos aspectos simbólicos-afetivos dos objetos de uso, e no papel do design como produtor (ainda incidental) destes aspectos.</p>		
OBJETIVOS:	A proposta deste componente é desenvolver a fundamentação teórico-prática sobre as questões da experiência, com o objetivo de reverter (ou minimizar) este caráter incidental em sua valência positiva no projeto de design.		
CONTEUDO PROGRAMÁTICO:	<p>Cartografia da experiência O que é experiência? Qual a diferença entre o design de experiência e o design de serviços, design de interfaces ou o design de interação? Qual o papel da emoção na constituição da experiência? Quais são os fundamentos que temos sobre a design de experiência.</p> <p>Método e experiência Como separar e projetar a experiência produzida pela interação com um artefato? A partir de onde se estabelece a experiência de uso?</p>		

	<p>Leituras, seminários e debates sobre experiência, atenção, presença, ludicidade, playfulness, engajamento, imersão e flow.</p> <p>Enjoyment Como produzir experiências positivas e o sentimento de prazer através da interação com um artefato? Leituras, seminários e debates sobre subjetividade, emoção, felicidade, design emocional e estética da interação.</p> <p>Aprofundamento e pesquisa colaborativa Desenvolvimento dos tópicos discutidos durante os seminários em um processo colaborativo de aprofundamento de pesquisa.</p>
METODOLOGIA:	<p>A disciplina se desenvolverá em 3 momentos distintos, envolvendo processos diferentes de ensino-aprendizagem. O primeiro momento, que abordará o conteúdo Cartografia da experiência se destina ao processo introdutório da componente onde serão apresentados conceitos e aspectos pelo professor através da leitura de textos indicados e aulas expositivas.</p> <p>O segundo momento, que compreende os conteúdos Método e experiência e Enjoyment serão desenvolvidos em forma de seminários apresentados pelos alunos, abordando conceitos e leituras selecionadas, seguidos de debates pelo grupo, com o intuito de fomentar o trabalho de pesquisa, organização, síntese e recuperação do conhecimento.</p> <p>Por fim, o terceiro momento que compreende o conteúdo Aprofundamento e pesquisa colaborativa consiste no processo de produção do conhecimento através da construção de um texto coletivo sobre os tópicos abordados, de forma mais aprofundada e incorporando os princípios da documentação científica, com o intuito de fomentar o trabalho de registro de pesquisa, competência necessária ao estudante de pós-graduação.</p>
AVALIAÇÃO:	<p>A avaliação será realizada através de 3 pontos abaixo, utilizando como critério para avaliação o envolvimento/dedicação na realização das atividades propostas, e a proficiência/produção desenvolvida sobre cada uma delas:</p> <p>Realização de seminário sobre tópico e bibliografia selecionada; Participação em debate nos seminários apresentados; Participação e colaboração em processo de pesquisa colaborativa.</p>
BIBLIOGRAFIA:	<p>ANTONELLI, Paola. Talk to me: design and communications between people and objects. BLYTHE, OVERBEEKE, MONK e WRIGHT. Funology: from usability to enjoyment BOGOST, Ian. Persuasive games - the expressive power of videogames BUSH, Vannevar. As we may think CHEN, Jenova. Flow in games CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Finding flow CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow - the psychology of optimal experience</p>

DAMASIO, Antonio. Em busca de espinoza
DAMÁSIO, António. O mistério da consciência
DESMET, CAIN, PETERMANS, POHLMAYER & OZKARAMANLI. Design for subjectivewellbeing
DESMET, Pieter& POHLMAYER, Anna. Fromgoodtgreatergood
DEUZE, Mark. Vida midiatica (Revista USP 2010)
DEUZE, Mark; BLANK Peter & SPEERS, Lora. Media life (workingpaperversion 1.2)
DJAJADININGRAT, J., GAVER W. & FRENS J. Interactionrelabelingand extreme characters - methods for exploringaestheticinteractions
HALL, Stuart. A identidade cultura na pós-modernidade
HASSENZAHL, Marc. Designing moments of meaning and pleasure. experience design and happiness
HASSENZAHL, Marc & DIEFENBACH, Sarah. Needs, affect, andinteractiveproducts - facetsofuserexperience
HEKKERT, Paul. Design aestheticsprinciplesofpleasure in design
HUIZINGA, Johan. Homo ludens
IDF. The basicsofuserexperience design
ISBISTER, Katherine. How games move us - emotionby design
JOHNSON, Jeff. Design withthemind in mind - simpleguidetounderstandinguser interface design rules
KOLKO, Jon. Thoughtsoninteraction design
LARROSA, Jorge. Experiência e alteridade em educação
LEVETIN, Daniel. Foundationsofcognitivepsychology - core readings
LIPOVETSKY, Gilles. A estetização do mundo
LIPOVETSKY, Gilles. A felicidade paradoxal - ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo
LISTER, Martin; DOVEYm Jon; GIDDINGS, Seth; GRANT, Iain& ELLY Kieran. New media - a criticalintroduction
LOCHER, Paul; OVERBEEKE, Kees& WENSVEEN, Stephan. Aestheticinteraction: a framework
MAEDA, John. As leis da simplicidade
MILLER, Luke. The praticionersguidetouserexperience design
MOGGRIDGE, Bill. Designinginteractions
MOGGRIDGE, Bill (ORG). Designing media
MURRAY, Janet. Hamlet no holodeck
MURRAY, Janet. Inventingthemedium
NORMAN, Donald. Emotional design - whyweloveorhateeverydaythings
PIRES, Luciano Lauri. Felicidade, emoção e hábito - novas abordagens do design digital com foco no bem-estar subjetivo do usuário
QUESENBERRY, Whitey& BOOKS, Kevin. Storytelling for userexperience
RANOYA, Guilherme. A intuitividade nas mídias interativas
RANOYA, Guilherme. Paradigmas da interação nas mídias computacionais
RUSSELL, James. Core affectandthepsychologicalconstructionofemotion
RYAN, M. Fromnarrative games toplayablestories - toward a poeticsofinteractivenarrative
SARTRE, Jean-Paul. Esboço para uma teoria das emoções
SHARP, John. Works of games ontheaestheticsof games andart
SICART, Miguel. Play matters

	SUITS, Bernard. The grasshopper - games, lifeand utopia WALTER, Aarron. Designing for emotion
--	--