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:** |  | | | | |
| **CARGA HORÁRIA:** | 60 h | | **NÚMERO DE CRÉDITOS:** | | 4 |
| **TIPO DE COMPONENTE:** | ( X) disciplina | | ( ) tópicos especiais | | ( ) seminários |
| **PROFESSOR:** | Guilherme Ranoya | | | | |
| **EMENTA:** | 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.  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. | | | | |
| **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 PROGRAMATICO:** | **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.  **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? Leituras, seminários e debates sobre experiência, atenção, presença, ludicidade, playfulness, engajamento, imersão e flow.  **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.  **Aprofundamento e pesquisa colaborativa**  Desenvolvimento dos tópicos discutidos durante os seminários em um processo colaborativo de aprofundamento de pesquisa. | | | | |
| **METODOLOGIA:** | 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.  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.  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. | | | | |
| **AVALIAÇÃO:** | 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:  Realização de seminário sobre tópico e bibliografia selecionada;  Participação em debate nos seminários apresentados;  Participação e colaboração em processo de pesquisa colaborativa. | | | | |
| **BIBLIOGRAFIA:** | ANTONELLI, Paola. Talk to me: design and communications betweenpeopleandobjects.  BLYTHE, OVERBEEKE, MONK e WRIGHT. Funology: fromusabilitytoenjoyment  BOGOST, Ian. Persuasive games - theexpressivepowerof videogames  BUSH, Vannevar. As wemaythink  CHEN, Jenova. Flow in games  CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Findingflow  CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow - thepsychologyofoptimalexperience  DAMASIO, Antonio. Em busca de espinosa  DAMÁSIO, António. O mistério da consciência  DESMET, CAIN, PETERMANS, POHLMEYER & OZKARAMANLI. Design for subjectivewellbeing  DESMET, Pieter& POHLMEYER, Anna. Fromgoodtogreatergood  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 pracitionersguidetouserexperience 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  QUESENBERY, 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 | | | | |