

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 à experiência e sentido		
CARGA HORÁRIA:	60h	NÚMERO DE CRÉDITOS:	4
TIPO DE COMPONENTE:	<input checked="" type="checkbox"/> disciplina	<input type="checkbox"/> tópicos especiais	<input type="checkbox"/> seminários
PROFESSOR:	Guilherme Ranoya		
EMENTA:	A disciplina busca aprofundar estudos sobre questões presentes naquilo que tem sido tratado na atualidade como "experiência de uso" (UX) e a formulação intangível que chamamos por "experiência" que está associada aos sentimentos e emoções desenvolvidos em nossa relação (subjetiva) com os artefatos. 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 PROGRAMÁTICO:	<p>1ª Parte: Discussões e debates sobre o panorama da experiência O que é experiência e design de experiência; O papel da emoção na constituição da experiência; Fundamentos de projeto sobre a experiência.</p> <p>2ª Parte: Seminários sobre a construção do sentido Relação entre cultura e sentido; O processo comunicacional; Arquitetura da significação; Narrativas e interfaces; A produção de sentido na outra ponta: teoria da recepção; Sujeito e subjetividade; Discurso: o signo circulante.</p> <p>3ª Parte: Produção colaborativa Análise e síntese dos conteúdos discutidos, dos comentários e das anotações; produzidos nos seminários e debates; Estruturação de artigos colaborativos.</p>		

METODOLOGIA:	<ul style="list-style-type: none"> - Discussões e debates amparados por leituras essenciais sobre o estado da arte na área; - Seminários realizados pelos alunos sobre tópico analisado no semestre; - Trabalho de produção colaborativa.
AVALIAÇÃO:	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de anotações e comentários, e participação nos debates e discussões propostos; - Realização de seminário sobre tópico e bibliografia selecionada; - Participação e colaboração em processo de produção científica colaborativa.
BIBLIOGRAFIA:	<p>BLYTHE, OVERBEEKE, MONK e WRIGHT. Funology: from usability to enjoyment</p> <p>BUSH, Vannevar. As we may think</p> <p>CARR, Nicholas. A geração superficial - o que a internet está fazendo com os nossos cérebros</p> <p>CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Finding flow</p> <p>CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow - the psychology of optimal experience</p> <p>DESMET, CAIN, PETERMANS, POHLMAYER & OZKARAMANLI. Design for subjective wellbeing</p> <p>DESMET, Pieter & POHLMAYER, Anna. From good to greater good</p> <p>HASSENZAHN, Marc. Designing moments of meaning and pleasure. experience design and happiness</p> <p>HASSENZAHN, Marc. Experience design - technology for all the right reasons</p> <p>HASSENZAHN, Marc & DIEFENBACH, Sarah. Needs, affect, and interactive products - facets of user experience</p> <p>HEKKERT, Paul. Design aesthetics principles of pleasure in design</p> <p>HUIZINGA, Johan. Homo ludens</p> <p>LARROSA, Jorge. Experiência e alteridade em educação</p> <p>NORMAN, Donald. Emotional design - why we love or hate everyday things</p> <p>RANOYA, Guilherme. Paradigmas da interação nas mídias computacionais</p> <p>SICART, Miguel. Play matters</p> <p>SUITS, Bernard. The grasshopper - games, life and utopia</p> <p>TADEU, Tomaz. Antropologia do ciborgue</p> <p>TADEU, Tomaz. Nunca fomos humanos - nos rastros do sujeito</p> <p>WALTER, Aarron. Designing for emotion</p>