

# FICHA DE DISCIPLINA



## DA PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU - UFPE

<b>PROGRAMA:</b>	Pós-Graduação em Design
<b>CENTRO:</b>	Centro de Artes e Comunicação

DADOS DA DISCIPLINA			
<b>CÓDIGO DA DISCIPLINA:</b>	MD942 - Tópicos em Design de Artefatos Digitais C - Design Science Research e Tecnologias humanas para o desenvolvimento do processo criador do Designer		
<b>CARGA HORÁRIA:</b>	60 h	<b>NÚMERO DE CRÉDITOS:</b>	4
<b>TIPO DE COMPONENTE:</b>	( X ) disciplina	( ) tópicos especiais	( ) seminários
<b>PROFESSOR:</b>	Ney Brito Dantas		
<b>EMENTA:</b>	Aqui, apresento as bases para um grupo de estudos voltado à aplicação de Design Science Research e Tecnologias humanas para experimentação e desenvolvimento do processo criador do Designer, como metodologia de investigação em Design de Artefatos Digitais.		
<b>OBJETIVOS:</b>	O principal objetivo do curso é oferecer aos estudantes uma experiência imersiva transformadora explorando o processo de criação de cada indivíduo, aplicada a um projeto de investigação em Design de Artefatos Digitais, a partir da aplicação de métodos e técnicas clássicas do Design associadas a métodos e técnicas da ciência apoiado por tecnologias contemplativas.		
<b>CONTEUDO PROGRAMÁTICO:</b>	<p>O curso que propomos tratará essencialmente da aplicação de métodos e técnicas do Design associados a métodos e técnicas da Ciência apoiadas por tecnologias contemplativas e terá como foco tecnológico plataformas móveis (iOS e Android). O programa está estruturado da seguinte forma:</p> <p>-Tecnologias contemplativas:</p> <p>Desenvolvimento de atenção plena ativa Desenvolvimento de atenção plena passiva. Inventário de habilidades, talentos, valores e competências</p> <p>Métodos de Design alinhados história de vidas pessoais: Cenários; Personas; Análise de Concorrentes; Brain Writing; Prototipagem, etc.</p> <p>-Métodos da Ciência:</p> <p>Coleta de dados, Análise estatística de dados, Relatório de pesquisa, Produção de artigo.</p>		
<b>METODOLOGIA:</b>	Após o primeiro módulo de tecnologias contemplativas os alunos são agrupados em times de até 4 estudantes para realizarem ações semanais. Cada grupo de estudantes deve preparar um relatório semanal da ação realizada e apresentar o desenvolvimento do projeto através de encontros em ambiente online.		

	<p>Os professores criticam e sugerem ajustes individuais (grupo a grupo) através de comentários no post do trabalho e coletivamente através de encontros em ambiente online semanais.</p> <p>Em cada um dos encontros em ambiente online o professor realiza também jornadas cognitivas que nortearão as ações exploratórias da semana previstos no programa do curso e, em seguida, reforça a informação através de um post que descreve a ação e indica referencias para leitura sobre o ponto específico da ação.</p> <p>Esse ciclo se repete durante todo o semestre até o fechamento, quando os alunos constróem e submetem um pitch apresentando o produto desenvolvido para ser avaliado pelos professores.</p> <p>4. Competências Trabalhadas</p> <p>1 Solução de problemas complexos  2 Pensamento crítico  3 Criatividade  4 Gerenciamento de pessoas  5 Sinergia e coordenação com outros  6 Inteligência emocional  7 Juízo e tomada de decisão  8 Orientação à serviços  9 Negociação  10 Flexibilidade cognitiva</p>
<b>AVALIAÇÃO:</b>	Submissão de um pitch apresentando o produto desenvolvido para ser avaliado pelos professores.
<b>BIBLIOGRAFIA:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. BONO, E. Lateral Thinking: creativity step by step. New York, Harper Perennial, 1990</li> <li>2. HANSEN, Charles D. and JOHNSON, Chris R. The Visualization Handbook. Elsevier, 2005.</li> <li>3. NEVES et all; XDM – Métodos Extensíveis de Design. In: 8 Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2008, São Paulo. Anais do 8 Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2008.</li> <li>4. OULD, M., Business Process Management: A Rigorous Approach, Meghan-Kiffer Press, 2005.</li> <li>5. VERGANTI, Roberto. Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean. Boston: Harvard Business Press, 2009. (disponível também em português)</li> </ol>