

**Disciplina: Portal P03653/TIDD 4976 A - Fundamentos do Design Tecnológico em Ambientes Inteligentes (FDTAI)**

Nível: Mestrado

Módulo 1

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência Coletiva

Professor: Dr. Fábio Fernandes (cód. 301424)

Semestre: 2º semestre de 2012

Horário: 3ª feira, das 19h00 às 22h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva [Mestrado]

**1. Descrição e ementa da disciplina**

A disciplina busca desenvolver os fundamentos de uma noção de design expandido que caracteriza a era da computação ubíqua, pervasiva ou everywhere, com vistas a uma compreensão crítica e ao fomento para o desenvolvimento de soluções inovadoras de uma sociedade em constante transformação. Para tanto, estabelece um campo de discussão interdisciplinar a partir de estudos que tratam de modo crítico a origem e desenvolvimento do design, estéticas tecnológicas, inteligência coletiva e gestão do conhecimento em paralelo com a revolução digital. Serão trabalhados os conceitos que devem informar o design dos ambientes inteligentes, fixos e móveis, tais como interação, imersão, instalação, controle, vigilância, prótese, mobilidade, nomadismo, nanodispositivos e robótica.

**2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo**

**Aula 01:**

Introdução

Apresentação da disciplina, conteúdo, exercícios práticos, sistema de avaliação e conversa com alunos. Conceito: Curadoria da Informação como gestão do conhecimento individual e coletivo. Exercício Prático 1: Usando CMap - <http://cmap.ihmc.us/conceptmap.html>, realizar um mapa conceitual que organize uma narrativa pessoal, sobre percurso, objetivos de vida e da pesquisa acadêmica. [zeroabsoluto@gmail.com](mailto:zeroabsoluto@gmail.com)

**Aula 02:**

História das Artes, das Mídias e do Design I

Conceitos: História e Estética nas Artes e nas Mídias I – da Revolução Industrial ao Pós-Moderno

**Aula 03:**

História das Artes, das Mídias e do Design (continuação)

Conceitos: História e Estética nas Artes e nas Mídias. II – do Pós-Moderno à Modernidade Líquida

**Aula 04:**

O Paradigma das Redes

Conceitos: Redes, Teoria das Redes e Subjetividade. Exercício Prático 2: Realizar um vídeo sem edição ou cortes. Tema: O Design nas Redes Encaminhar para o email [zeroabsoluto@gmail.com](mailto:zeroabsoluto@gmail.com). Tempo máximo: 1 minuto.

**Aulas 05 e 06:**

O Design Expandido e a Computação Ubíqua e Pervasiva

Conceitos: Design Digital e Expandido, Web Design, Web Arte e Ubiquidade.

**Aulas 07 e 08:**

## Inteligência Coletiva e Gestão do Conhecimento

Conceitos: Inteligência Coletiva, Gestão de Conhecimento, Curadoria de Conhecimento, Coolhunting

Exercício prático 3: Realizar um vídeo que documente duas entrevistas; uma com um profissional na área de design e outra na área de artes. Tema: Design e Dispositivos Inteligentes (3 minutos).

### **Aula 09:**

Autoria Coletiva e Cultura Underground

Conceitos: Crowdsourcing, crowdfunding, copyleft, moedas alternativas (dos Whuffies aos Karma Points)

### **Aula 10:**

Controle e Vigilância

Conceitos: controle, vigilância, biopoder

### **Aula 11:**

Ciborgues e Pós-Humanos

Conceitos: ciborgue, pós-humanidade, cibercultura, cyberpunk, pós-biológico

### **Aula 12:**

Seminário de pesquisa 1: Artes e Mídias Interativas

Proposição de estudos de casos e exercício prático abordando questões de design e ambientes inteligentes.

### **Aula 13:**

Seminário de pesquisa 2: Dispositivos Móveis e Transmidiáticos

Proposição de estudos de casos e exercício prático abordando questões de design e ambientes inteligentes.

### **Aula 14:**

Seminário de pesquisa 3: Remix, Mashup, Narrativas Hipermídia

Proposição de estudos de casos e exercício prático abordando questões de design e ambientes inteligentes.

### **Aula 15:**

Seminário de pesquisa 4: Instalações Interativas

Proposição de estudos de casos e exercício prático abordando questões de design e ambientes inteligentes.

### **Aula 16:**

Seminário de pesquisa 5: Games - Jogos Digitais.

Proposição de estudos de casos e exercício prático abordando questões de design e ambientes inteligentes.

### **Aula 17:**

Finalização e entrega das monografias e avaliação geral.

## 3. Bibliografia

### 3.1. Bibliografia Básica

CANGUILHEM, Georges. O Normal e o Patológico. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 2006.

FERNANDES, Fábio. Por Favor, Saiba Onde Estou: a Vida na Era do Foursquare. In: Anais do IV Simpósio Nacional da ABCiber. Florianópolis: UDESC/UFSC, 2011. (acesso pelo link

<http://simposio2011.abciber.org/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%204/215-332-1-RV.pdf>)

- FOUCAULT, Michel. Microfísica do Poder. Rio de Janeiro: Graal, 1979;
- FLUSSER, Vilém (2007). O mundo codificado - por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac e Naify, 2007.
- GLEICK, James. The Information: A History, A Theory, A Flood. New York: Vintage, 2011.
- GREENFIELD, Adam. Everyware: the dawning age of ubiquitous computing. Berkeley, AIGA/New Riders, 2006.
- KITTLER, Friedrich. A história dos meios de comunicação. In: Lúcia Leão (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- LEÃO, Lucia. O labirinto da hipermídia: Arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- LEÃO, Lucia (org.) (2002). Interlab. Labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras/Fapesp.
- LÉVY, Pierre, e LEMOS, André. O Futuro da Internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.
- MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: Lúcia Leão (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- SANTAELLA, Lúcia. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus, 2007.
- SANTAELLA, Lucia e LEMOS, Renata. Redes Sociais Digitais: a cognição conectiva do Twitter. São Paulo: Paulus, 2010.
- HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In Tadeu, Tomaz (org.). Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano.
- TEIXEIRA, João de Fernandes. A Mente Pós Evolutiva: a filosofia da mente no universo do silício. Petrópolis: Vozes, 2010.
- WERTHEIM, Margaret (2001). Uma história do espaço. De Dante à internet. Rio de Janeiro: Zahar.
- ZIELINSKI, Siegfried. A arqueologia da mídia. In: Leão, Lúcia (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

### 3.2. Bibliografia Adicional

- COUCHOT, Edmond. O embarque para Ciber: mitos e realidades da arte em rede. In: Lúcia Leão. (Org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- MURRAY, Janet. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp: Itaú Cultural, 2003.
- MYERSON, George. Heidegger, Habermas and the Mobile Phone. London, Icon Books, 2001
- ROSENBAUM, Steven. Curation Nation: How to Win in a World Where Consumers are Creators. New York: McGraw-Hill, 2011.
- SIBILIA, Paula. O Homem Pós-Orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro, Relume-Dumará, 2002

### 4. Avaliação

A avaliação será processual e envolverá:  
presença e participação nas aulas;

realização de leituras;  
realização de exercícios;  
análises e discussões;  
seminário de pesquisa;  
monografia