

## **Disciplina: P03653 - Fundamentos do Design Tecnológico em Ambientes Inteligentes (FDTAI)**

Módulo 1

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência Coletiva

Professor: Dr. Hermes Renato Hildebrand (cód. 7305)

Semestre: 2º semestre de 2017

Horário: 4ª feira, das 09h00 às 12h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

### **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 *everyware*, 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, acoplamento, prótese, mobilidade, nomadismo, hiperestesia, nanodispositivos e robótica.

### **2. Detalhamento da ementa da disciplina em unidades de conteúdo para 17 semanas de aula**

#### **Aula 01: Introdução**

Apresentação da disciplina, conteúdo, exercícios práticos, sistema de avaliação e conversa com alunos.

Introdução às Questões Fundamentais da Disciplina.

**Conceito:** Mapa Conceitual como Processo Cognitivo

Usar CMap - <http://cmap.ihmc.us/conceptmap.html>.

**Exercício Prático 1:** Realizar um mapa conceitual que organize uma narrativa pessoal, sobre percurso, objetivos de vida e da pesquisa acadêmica. [hrenatoh@gmail.com](mailto:hrenatoh@gmail.com).

#### **Aula 02: Processo de Criação e Cognição**

**Conceitos:** Estética, Ética e Lógica.

Resumo dos Períodos e Mapa Histórico.

#### **Aula 03: História das Artes, das Mídias e do Design**

Conceitos: História e Estética nas Artes e nas Mídias.

Histórias das Artes e das Mídias.

#### **Aula 04: História das Artes, das Mídias e do Design (continuação)**

Conceitos: História e Estética nas Artes, no Design e nas Mídias.

Histórias do Design - *Bauhaus* e Questões sobre Design.

#### **Aula 05: 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 [hrenatoh@gmail.com](mailto:hrenatoh@gmail.com). Tempo máximo: 1 minuto.

### **Aulas 06 e 07: O Design Expandido e a Computação Ubíqua e Pervasiva**

Conceitos: Design Digital e Expandido, Web Design, Web Arte e Ubiquidade.  
Exercício prático 3: Realizar um mapa conceitual com links para imagens  
Encaminhar para o email hrenato@gmail.com.

### **Aulas 08 e 09: Inteligência Coletiva e Gestão do Conhecimento**

Conceitos: Conceitos de Inteligência Coletiva e Gestão de Conhecimento.  
Exercício prático 4: 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 10: Autoria Coletiva e Cultura Underground**

### **Aula 11: Controle, Vigilância e Acoplamento**

### **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 e Mashup**

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**

- BACHELARD, Gaston (2008). *Poética do Espaço*. São Paulo: Martins Editora.
- DAVIS, Douglas. *Art and the future: a history - prophecy of collaboration between Science, Technology and Art*. New York: Praeger Publishers, 1973.
- DUARTE, Fábio, QUANDT, Carlo e SOUZA, Queila (2008). *O tempo das redes*. São Paulo: Perspectiva.
- PARENTE, André. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. In: Parente, A. (org.) *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- FLUSSER, Vilém (2007). *O mundo codificado - por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac e Naify, 2007.
- GELERTNER, Mark (1995). *Sources of Architectural Form: A Critical History of Western Design Theory*. Manchester: Manchester University Press.
- GERE, Charlie (2002). *Digital Culture*. London: Reaktion Books.

- HOWES, David (ed.) (2005). *Empire of the senses - the sensual culture reader*. Oxford: Berg.
- KAHN, Douglas (2001). *Noise Water Meat - A history of sound in the arts*. Cambridge: MIT Press.
- 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.
- LEVIN, Thomas Y.; FROHNE, Ursula, WEIBEL, Peter (eds.) (2002). CTRL [SPACE] - *Rhetorics of Surveillance from Bentham to the Big Brother*. Karlsruhe: ZKM / Massachusetts: MIT Press.
- 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.
- MULDER, Arjen and BROUWER, Joke (eds) (2007). *Interact or Die! There is drama in the networks.*. Rotterdam: V2 Publishing/NAi Publishing.
- MINKER, W.; WEBER, M.; HAGRAS, H.; CALLAGAN, V.; KAMEAS, A.D. (eds.) (2009). *Advanced Intelligent Environments*. New York: Springer.
- OKADA, Alexandra. *Cartografia Cognitiva*. Cuiabá: Editora KCM, 2008
- RUSH, Michael. *Novas Mídias na Arte Contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SANTAELLA, Lúcia (2007). *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus.
- SANTAELLA, Lúcia. *Estética: de Platão a Peirce*. São Paulo: Paulus, 2008.
- 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

- BAIRON, Sérgio e PETRY, Luís C. *Hipermídia. Psicanálise e história da cultura*. São Paulo: Mackenzie e EDUCS, 2000.
- COUCHOT, Edmond. O embarque para Cíber: 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.
- HOLLIS, Richard. *Design gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- LUNENFELD, Peter e LAUREL, Brenda. *Design Research: Methods and Perspectives*. Cambridge. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- MAEDA, John. *Design by Numbers*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp: Itaú Cultural, 2003.

POPPER, Frank (1983). *Art of the eletronic age*. New York: Harry N. Abrams, Inc., Publishers. ZIBEL, Carlos. *Além das Formas*. São Paulo: Annablume, 2010.

#### **4. Avaliação**

A avaliação será processual e envolverá:

- postura nas aulas;
- realização de leituras;
- realização de exercícios;
- análises e discussões;
- seminário de pesquisa;
- monografia