



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Disciplina: 2852 A - Conceitos Fundamentais e Práticas no Design e Estéticas Tecnológicas – CPDE

Módulo: Módulo I - Conceitos Fundamentais

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design Digital e Redes

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

Semestre: 1o semestre de 2010

Horário: 4ª feira, das 15h00 às 18h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

1. Descrição e ementa da disciplina

A disciplina tem por objetivo apresentar conceitos fundamentais relacionados ao Design Digital e às Estéticas Tecnológicas, a partir de estudos de casos e tendo em vista suas práticas. Nesse sentido, o semestre articula momentos de discussão teórica, reflexão sobre linguagem e processos experimentais, seminários de pesquisa e exercícios criativos. Serão analisados, sobretudo, os aspectos perceptivos e estéticos de projetos digitais. O programa da disciplina compreende também um percurso por entre as possíveis histórias da arte, do design, das hipermídias, das estéticas tecnológicas e do webdesign. Estéticas computacionais emergentes, visualização das informações, remixagem, mobilidade, do corpo e games – conceitos que emergem a partir de processos experimentais em mídias digitais, serão alguns dos temas que permeiam tanto as análises como os exercícios propostos. A metodologia do curso envolve leitura de textos, discussões em classe, exercícios práticos, apresentação de seminários e elaboração de monografia.

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, percurso, objetivos de vida e de pesquisa. Construir um Blog para isso e encaminhar o endereço eletrônico de seu blog para hrenatoh@gmail.com.

Aula 02: Processo de Criação e Cognição

Conceitos: Estética, Ética e Lógica.

Resumo dos Períodos e Mapa Histórico.

Processos de Criação e Cognição.

Aula 03: História das Artes e das Mídias

Conceitos: História das Artes e das Mídias e Estética nas Artes.



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

Aula 04: O Paradigma das Redes e as Artes

Conceitos: Redes, Teoria das Redes, Artes e Subjetividade.

Exercício Prático 2: Realizar um vídeo utilizando câmera parada em tempo real (sem edição ou cortes). Tema: As redes artísticas. Tempo máximo: 1 minuto. Postar o Vídeo no Blog.

Aula 05:

Conceitos: Histórias do Design - Bahaus e Questões sobre Design.

Aulas 06 e 07:

Conceitos: Design Digital, Webdesign, Webarte e Ciberarte.

Exercício prático 3: Realizar um mapa conceitual com links para imagens e para páginas de internet relacionadas à sua pesquisa de mestrado. Postar em seu Blog para a pesquisa e as referências.

Aulas 08 e 09:

Processos Criativos em Design e Artes.

Exercício prático 4: Escolher uma obra da história da arte e uma peça de design que se relacionem em termos conceituais. Postar no blog as imagens e um texto curto (max. 200 palavras) que discuta as relações lógicas entre os dois trabalhos.

Aulas 10 e 11:

Produções Poéticas em Design e Artes.

Exercício prático 5: Realizar um vídeo que documente duas entrevistas; uma com um profissional na área de design e outra na área de artes. Tema: Processos de Criação. Tempo máximo: 3 minutos.

Aula 12:

Seminário de pesquisa 1: Estética nas Artes e Mídias Interativas
Proposição de estudos de casos e exercício prático.

Aula 13:

Seminário de pesquisa 3: Estética das Mídias Móveis.
Proposição de estudos de casos e exercício prático.

Aula 14:

Seminário de pesquisa 2: Estética do Remix e Mashup.
Proposição de estudos de casos e exercício prático.

Aula 15:

Seminário de pesquisa 3: Estética do Corpo e Vestíveis.
Proposição de estudos de casos e exercício prático.

Aula 16:

Seminário de pesquisa 5: Estética dos Games - Jogos Digitais.
Proposição de estudos de casos e exercício prático.

Aula 17:

Entrega da monografia e avaliação geral.

3. Bibliografia

3.1. Bibliografia básica

KITTLER, Friedrich. A história dos meios de comunicação. In: Lúcia Leão



Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Programa de TIDD

- (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- LAURENTIZ, Paulo. *A holarquia do pensamento artístico*. São Paulo: Editora da Unicamp, 1991.
- LEÃO, Lúcia. *O labirinto da hipermídia: Arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- 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.
- OKADA, Alexandra. *Cartografia Cognitiva*. Cuiabá: Editora KCM, 2008
- SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. *Estética: de Platão a Peirce*. São Paulo: Paulus, 2008.
- SANTAELLA, Lúcia e ARANTES, Priscila. *Estéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUC, 2008.
- 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.
- RUSH, Michael. *Novas Mídias na Arte Contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

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.
- LEÃO, Lúcia. *A estética do labirinto*. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2002.
- LUNENFELD, Peter e LAUREL, Brenda. *Design Research: Methods and Perspectives*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- HOLLIS, Richard. *Design gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- MAEDA, John. *Design by Numbers*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999.

4. Avaliação

A avaliação será processual e envolverá:

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