

**PROGRAMA DE ESTUDOS PÓS-GRADUADOS EM
TECNOLOGIAS DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL**

Planejamento Acadêmico para o 1º semestre de 2015 (Mestrado e Doutorado):
programa das disciplinas.

MÓDULO 3 – CONHECIMENTO APLICADO E LABORATORIAL

Disciplina: **P03810/TIDD 5234 - Estudo de Casos e Laboratório do Design Tecnológico e Ambientes Inteligentes (ECLDTAI)**

Nível: Mestrado/Doutorado

Módulo: 3

Área de Concentração: Processos Cognitivos e Ambientes Digitais

Linha de Pesquisa: Design Digital e Inteligência Coletiva

Professor: Dr. Pollyana Ferrari Teixeira (cod. 7007)

Semestre: 1º semestre de 2015

Horário: 4ª feira, das 9h00 às 12h00

Créditos: 3

Carga Horária: 255 horas

Tipo: eletiva

1. Descrição da Disciplina

A disciplina tem por objetivo discutir estudos de casos, buscando um conhecimento aplicado do design tecnológico e ambientes inteligentes tanto em termos tecnológicos como conceituais ou poéticos. O curso se organiza a partir de problematizações que orbitam em torno de projetos e abrangem as relações entre Ciência e mídias sociais, a partir das vertentes das estéticas tecnológicas (bancos de dados; narrativas transmídias, APPs e inteligência coletiva) assim como práticas baseadas em redes e localização.

1.1. Objetivos

Passar uma visão conceitual da sociedade da informação, incluindo tendências sobre aspectos como linguagem, evolução da narratividade como práxis no século 21, convergência midiática e cibercultura são conhecimentos fundamentais que serão apresentados na disciplina, que tem caráter essencialmente reflexivo com análise de diversos estudos de casos.

1.2. Campo temático

A disciplina Estudo de Casos e Laboratório do Design Tecnológico em Ambientes Inteligentes (ECLDTAI) está estruturada em 10 pontos-chave:

1. Tecnologia como processo de transformação cultural da sociedade.
2. As tecnologias da escrita e o impacto na produção do conhecimento.
3. O pensamento aristotélico: estruturação da cultura.
4. Transformações sociais e informacionais.
5. A revolução das tecnologias da informação: da sociedade industrial à sociedade da informação.
6. Sociedade da Informação em cases atuais.
7. Da linearidade do conhecimento à Rede: problemas e questões da Internet.
8. O espaço geográfico e a quebra das fronteiras.
9. O surgimento da cibercultura.
10. O novo sujeito conectivo.

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

Semana 1 – Apresentação da disciplina, forma de avaliação e um panorama atual da comunicação 2.0.

Semana 2 – Breve registro histórico da hipermídia, a partir das descobertas de George Landow, e como chegamos até aqui

Semana 3 - Exercício prático em grupo para análise de briefing e planejamento da ação online na web, mediante material que será distribuído para auxiliar no trabalho.

Semana 4 - Comparação de supostos resultados para explicar as escolhas de cada ação realizada na aula anterior.

Semana 5 – O sumiço do espaço. A velocidade e a aceleração. O não-lugar.

Semana 6 – SOPA e a discussão da openculture

Semana 7 – Especificidades da hipermídia: multimídia, interativa, interdependente, dinâmica.

Semana 8 - Especificidades da hipermídia: multimídia, interativa, interdependente, dinâmica.

Semana 9 – Noções práticas de arquitetura da informação num cenário de design 2D nas redes sociais.

Semanas 10 e 11 - Noções práticas de arquitetura da informação.

Semana 12 – Exercício de transmídia: GROUNDHOG DAY TRAILER
http://youtu.be/T_yDWQsrajA

Semana 13 – Exercício de transmídia: Como seria o lançamento hoje nas redes sociais do filme Groundhog Day

Semana 14 – Finalização do exercício de transmídia.

Semana 15 – Apresentação dos trabalhos

Semana 16 – Apresentação dos trabalhos

Semana 17 - Apresentação dos trabalhos

Obs: Todas as aulas serão em laboratório de informática, com acesso liberado ao YouTube, Facebook, Pinterest, Instagram, Twitter, além do pacote Adobe.

3) Bibliografia

3.1) Básica

ANDERSON, Chris. A cauda longa. São Paulo: Editora Campus, 2006.

BURKE, Peter: Uma História Social do Conhecimento. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CASTELLS, Manuel: "Internet e sociedade em rede". In: MORAES, Denis de (org.) Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003.

DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI. Tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Unesp, 2003.

FERRARI, Pollyana e FERNANDES, Fabio. No tempo das telas: Reconfigurando a Comunicação. São Paulo: Editora Estação das Letras e Cores, 2014.

FERRARI, Pollyana. Hipertexto, Hipermissão. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

JENKINS, HENRY. Cultura da Convergência. São Paulo, Editora Aleph, 2008.

3.2) Complementar

JOHNSON, Steven. De onde vêm as boas ideias. Trad. Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010.

KERCKHOVE, Derrick De. A pele da cultura. São Paulo: Editora Annablume, 2009.

LEÃO, Lucia. O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas Mídias. São Paulo: Ed. Senac, 2002.

MURRAY, Janet. Inventing the Medium: Principles of interaction design as a cultural practice. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press, 2012.

SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna. Mapa do jogo. A diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

4. Metodologia

Aulas expositivas e discussão de textos previamente distribuídos.

5. Avaliação

Cada tema será discutido com a seguinte combinação de atividades:

a) Cada dupla ou trio de alunos deverá escolher 01 tema dentre os programados, sobre o qual desenvolverá uma apresentação oral em forma de seminário e, posteriormente, o trabalho final de avaliação;

b) No começo das aulas, a professora fará uma explanação sobre os temas propostos para a mesma e abrirá para discussão e apresentações. A leitura dos textos indicados para cada aula é obrigatória para todos;

c) O aluno deverá entregar um trabalho final individual com formatação ABNT, seguindo citações, notas de rodapé e referências bibliográficas observadas nas normas indicadas no Capítulo 5 de SEVERINO, A.J. Metodologia do Trabalho Científico. 22ª ed., São Paulo, Cortez, 2001.