

**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 1 – CONCEITOS FUNDAMENTAIS

Disciplina: Portal P03653/TIDD 4976 - 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. Marcus Vinicius Fainer Bastos (cód. 7487)

Semestre: 1º semestre de 2015

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, com vistas a uma compreensão crítica e ao fomento para o desenvolvimento de soluções inovadoras, no contexto de uma sociedade em constante transformação. Para tanto, estabelece um campo de discussão interdisciplinar a partir de estudos e práticas que tratam de modo crítico as formas de desenvolvimento baseadas em mídias digitais. A disciplina vai partir de um painel sobre as transformações na cidade e na cultura nas últimas décadas, como contexto para o entendimento das práticas de linguagem com os diferentes dispositivos técnicos que vem modelando a forma como as pessoas vivem e se comunicam. Serão trabalhados conceitos que devem informar o design contemporâneo, com ênfase na sua intersecção com formas experimentais recentes como o cinema ao vivo e as mídias locativas, visando ao final o desenvolvimento de protótipos concebidos pelos alunos como formas de intervenção no espaço da Universidade e seu entorno por meio de projeções ou aplicativos para redes móveis.

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

aula 1 - apresentação do curso

- introdução aos temas e à bibliografia do semestre

aulas 2 e 3 - passagem da cultura de massa à cultura digital

- uma discussão sobre o surgimento da cultura urbana, nas metrópoles do final do século XIX, e seu desenvolvimento durante o século XX em função do surgimento de dispositivos midiáticos como o rádio, a TV, os computadores e os telefones celulares

aula 4 – reticularidades

- o esfacelamento da narrativa clássica na cultura contemporânea, e sua intensificação com o surgimento das redes digitais

aula 5 – derivas na cidade modernista

- a metáfora das ruas como artérias (sennet) como ponto de partida para discutir formas de circulação na tradição visionária de Londres, nas práticas ligadas à figura do *flâneur* e na psicogeografia dos situacionistas

aulas 6 e 7 – agenciamento e interatividade

- as práticas que surgem na cultura digital modificando as dinâmicas coletivas em função de mecanismos compartilhados e participativos, e seus desdobramentos conforme as redes migram para dispositivos proprietários

aula 8 – derivas na cidade pós-moderna

- a geração *beat* como anúncio da *soft city* e as formas contemporâneas de localização e deslocamento por meio de aparelhos portáteis e redes sem-fio

aula 9 – cidades conectadas e subjetividades compartilhadas

- práticas em rede no espaço urbano como formas de ativismo ou mecanismos de redesenho da rotina nas cidades (antes e depois dos *flashmobs*)

aula 10 – as luzes das cidades

- das formas de iluminação urbana e dos usos estéticos da luz às práticas de intervenção com luz e projetores no espaço público.

aula 11 – as “sombras” das cidades

- a cultura remix e o VJ-aing como expressões da vida noturna urbana, entendida como forma de performance na esfera pública (raban)

aula 12 – as sombras das redes

- vigilância e cultura corporativa no espaço público e os ecos da herança militar nas redes

aulas 13 e 14 – linguagens do tempo real

- a aceleração da vida e o surgimento de tecnologias de comunicação e monitoramento em tempo real

aula 15 – cidades conectadas

- apresentação dos projetos finais

3. Bibliografia

3.1. Básica

Bastos; Marcus. **Limiars das Redes: escritos sobre arte e cultura contemporânea**. São Paulo: Intermeios, 2014.

Bambozzi, Lucas; Bastos; Marcus; e Minelli, Rodrigo. **Mediações, Tecnologia, Espaço Público – Panorama Crítico da Arte em Mídias Móveis**. São Paulo: CONRAD, 2010. Braumgart, Michael; e McDonough, William. **Cradle to Cradle. Rethinking the Way We Make Things**. New York: North Point Press, 2002.

Coverley, Merlin. **Psychogeography**. London: Pocket Essentials, 2012.

Dunne, Anthony. **Hertzian Tales - Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design**. Cambridge (MA): MIT Press, 2005.

Faulkner, Michael/D-FUSE. **VJ audio-visual art + vj culture**. London: Laurence King Publishing, 2006. □□Foth, Marcus. **From social butterfly to engaged citizen. Urban Informatics, Social Media, Ubiquitous Computing, and**

Mobile Technology to Support Citizen Engagement. Cambridge (MA): MIT Press, 2010.

Manovich, Lev. **The Language of New Media.** Cambridge (MA): MIT Press, 2000.

Mello, Christine. **Extremidades do Vídeo.** São Paulo: SENAC, 2008.

Murray, Janet. **Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace.** Cambridge (MA): MIT Press, 1997.

Sennet, Richard. **Carne e pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental.** Rio de Janeiro : Record, 1997.

3.2. Complementar

Assage, Julian et al. **Cypherpunks - Liberdade e o Futuro da Internet.** São Paulo: Boitempo, 2013

Daniels, Dieter; e Frieling, Rudolf. "Strategies of Interactivity". http://www.hgb-leipzig.de/daniels/vom-readymade-zum-cyberspace/strategies_of_interactivity.html

Sudjic, Deyan. **A Linguagem das Coisas.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

Galloway, Alexander. **Protocol – How control exists after decentralization.** Cambridge (MA): MIT Press, 2004.

Harvey, David. **Condição Pós-Moderna.** 6 ed. São Paulo: Loyola, 1996.

Manovich, Lev. "The Poetics of Augmented Spaces". http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/pdf/manovich_augmented_space.pdf

Matos, Olgária. **Discretas Esperanças – Reflexões Filosóficas sobre o Mundo Contemporâneo.** São Paulo: Nova Alexandria, 2006.

_____. **Benjaminianas – Cultura Capitalista e Fetichismo Contemporâneo.** São Paulo: Editora Unesp, 2010.

Novak, Marcos. "Cognitive Cities: Intelligence, Environment and Space", in: Droege, Peter (Ed.). **Intelligent Environments – Spatial Aspects of the Information Revolution.** Amsterdam: North Holland, 1997.

Popper, Frank. **Art of The Electronic Age.** New York: Thames and Hudson, 1993.

Raban, Jonathan. **Soft City. A documentary portrait of metropolitan life.** Londres: Harper Collins, 1974.

Struppek, Mirjam. First Monday. Special Issue #4: **Urban Screens: Discovering the potential of outdoor screens for urban society.** <http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/issue/view/217>

4. Metodologia

Aulas expositivas

Exibição e discussão de obras e documentações

Leitura e discussão de textos

5. Avaliação

Projeto para implementação de um protótipo na Universidade ou em seu entorno