



### **Módulo III: Conhecimento Aplicado e Laboratorial**

#### **Disciplina: cód. XXXX - Estudo de Casos e Laboratório em Ciências Cognitivas – CLCC**

Créditos: 3

Carga horária: 255 horas

##### **Ementa**

Tomando como base o estudo de casos e soluções exemplares realizados no campo da cognição, como por exemplo, os que são relatados por Damásio em “O erro de Descartes”, fazer o recorte de uma questão para aplicação prática ou o recorte de um problema para ser resolvido experimentalmente.

##### **Bibliografia**

- DAMASIO, A. (1996). O erro de Descartes. São Paulo: Companhia das Letras.
- DAMÁSIO, A. (2000). O Mistério da Consciência. São Paulo: Companhia das Letras.
- FREEMAN, W. & NÚNEZ, R. (eds.) (1999). Reclaiming Cognition: The Primacy of Action, Intention and Emotion. Imprint Academic.
- LAKOFF, G. & Johnson, M. (1999). Philosophy in the Flesh: Embodied Mind and its Challenge to Western Thought. Basic Books.
- PORT, R. & VAN GELDER, T. (eds.) 1995. Mind as Motion. MIT Press.
- RAMACHANDRAN, V. S. e HUBBARD, E. Synaesthesia – a window do perceptiom, thought and language. Journal of consciousness Studies, 8, No 12 (2001)
- THELEN, E. & SMITH, L. (1994). *A Dynamic Systems Approach to the Development of Cognition and Action*. MIT Press.
- VAN GELDER, T. (1997). “Dynamics and cognition”. Em *Mind Design II: Philosophy, Psychology, Artificial Intelligence*, J. Haugeland (ed.). MIT Press.
- VAN GELDER, T. (1998). The dynamical hypothesis in cognitive science. *Behavioral and Brain Sciences* 21, 615-665.
- VARELA, Francisco J., SHEAR, Jonathan (eds.) (1999). *The view from within: first-person approaches to the study of consciousness*. Thorverton, UK: Imprint Academic.

#### **Disciplina: cód. XXXX - Estudo de Casos e Experimentos de Aprendizagem em Ambientes Virtuais – CEAV**

Créditos: 3

Carga horária: 255 horas

##### **Ementa**

Análise de casos sobre atividades em ambientes virtuais de aprendizagem, identificando teorias e concepções subjacentes às práticas observadas. Criação e utilização de ambientes virtuais de aprendizagem para o desenvolvimento de atividades e a reflexão sobre as ações realizadas e a identificação dos papéis desempenhados pelos participantes, animadores e artefatos.



## Bibliografia

- BAATH, J. e WANGDAHL (1976). "The tutor as an agent of motivation". Em *Correspondence Education in Pedagogical Reports* No. 8, Lund: University of Lund.
- DRISCOLL, Margaret e ALEXANDER, L. (1998). *Web-Based Training: Using Technology to Design Adult Learning*. Jossey-Bass Publishers (now Wiley).
- FRIEDMAN, Z., (1981) "Systems for student administration". Em Kaye, A. and RUMBLE, G. (eds), *Distance Teaching for Higher and Adult Education*. London: Croom Helm/Open University Press.
- HOLMBERG, B. (1989). *Theory and Practice of Distance Education*, London: Kogan Page.
- KNOWLES, M. (1970). *The Modern Practice of Adult Education*, New York: Association Press.
- MANTYLA, Karen and J. Richard Gividen (1997). *Distance Learning : A Step-By-Step Guide for Trainers*.
- PORTER, Lynnette R. (1997). *Creating the Virtual Classroom: Distance Learning with the Internet*. John Wiley & Sons.
- POZO, Juan Ignacio (2003). *Aprendizes e Mestres: A nova cultura de aprendizagem*. Porto Alegre: ARTMED.
- POZO, Juan Ignacio (2005). *Aquisição de Conhecimento*. Porto Alegre: ARTMED.
- SACRISTAN, J. Gimeno, GOMEZ A. I. Perez (1996). *Compreender e transformar o ensino*. Porto Alegre: ARTMED.

## **Disciplina: cód. XXXX – Estudo de Casos e Laboratório do Design Tecnológico e Ambientes Inteligentes (ECLDTAI)**

Créditos: 3

Carga horária: 255 horas

Ementa

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 arte, as três vertentes das estéticas tecnológicas (bancos de dados; design sonoro, hipernarrativas e games; inteligência coletiva) assim como práticas baseadas em redes e localização. Devem ser adotadas ferramentas tecnológicas de apoio e expansão didática.



#### Bibliografia:

- DOMINGUES, Diana (org.) (2003). *Arte e vida no século XXI. Tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp.
- GALLOWAY, A. (2006) *Gaming: Essays on Algorithmic Culture (Electronic Mediations)*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press.
- JONES, C. A. (2006). *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- HOLMES, B. (2007). Network Maps, Energy Diagrams. Disponível em: <http://brianholmes.wordpress.com/2007/04/27/network-maps-energy-diagrams>
- KISSELEVA, O. (1998). *Cyberart: un essai sur l'art du dialogue*. Paris: L'Harmattan.
- LEÃO, L. (2002). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC.
- SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (2009). *Mapa do jogo. A diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning.
- WILSON, S. (2002). *Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

#### **Disciplina: cód. XXXX - Arquiteturas de Software com Tecnologias Midiáticas (ASTM)**

Créditos: 3

Carga horária: 255 horas

#### Ementa

Arquiteturas de software. Tecnologias midiáticas. Requisitos de organizações. Decisões de desenho. Componentes reusáveis. Organização de conhecimento, busca de informação, redes de colaboração. Estudos de caso.

#### Bibliografia

- BASS, L., CLEMENTS, P., & KAZMAN, R. *Software architecture in practice*. SEI series in software engineering. Reading, Mass: Addison-Wesley. 2003.
- O'NEILL, S. *Interactive media The semiotics of embodied interaction*. New York: Springer, 1998.
- CAWOOD, S., & FIALA, M. *Augmented reality: A practical guide*. The pragmatic programmers. Raleigh, N.C.: Pragmatic Bookshelf, 2007.
- BUSCHMANN, F. *Pattern-oriented software architecture: A system of patterns*. Chichester: Wiley, 1996.
- GARLAND, J., & ANTHONY, R. *Large-scale software architecture A practical guide using UML*. Chichester: J. Wiley, 2003.
- MCCONNELL, S. *Code complete A practical handbook of software construction*. Redmond, Wash: Microsoft Press, 1993.



## **Disciplina: Aplicações da Teoria dos Signos, Símbolos e Códigos – ATSSC**

Créditos: 3

Carga horária: 255 horas

Ementa

Utilização dos métodos da teoria dos signos em sua função pragmática voltada para o exame e avaliação da eficácia na comunicação e uso de softwares, portais, sites, designs e obras estéticas. Sistemas de codificação serão analisados desde o nível das linguagens da máquina até o nível das interfaces sensoriais homem-máquina. A adequação semiótica das interfaces será examinada.

Bibliografia

- COLAPIETRO, Vincent (1989). *Peirce's Approach to the Self. A Semiotic Perspective on Human Subjectivity*. New York: State University of NY Press.
- COLAPIETRO, V. e OLSHEWSKY (eds.) (1996). *Peirce's Doctrine of Signs*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- SANTAELLA, Lucia (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal. Aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras.
- SAVAN, David (1987-88). *An Introduction to Charles Sanders Peirce Full System of Semeiotic*. Monograph Series of the Toronto Semiotic Circle, no. 1, Victoria College in the University of Toronto.
- SHAPIRO, Michael (ed.) (1994). *The Peirce Seminar Papers. An Annual of Semiotic Analysis*. Volume Two. Providence: Berghahn Books.

## **Disciplina: cód. XXXX - Casos de aplicação da IA à gestão**

Créditos: 3

Carga horária: 255 horas

Ementa

O objetivo da disciplina é a articulação entre teoria de desenvolvimento de soluções de inteligência artificial e a prática de desenvolvimento de soluções em ambientes reais, a partir do uso de plataformas e ferramentas de desenvolvimento. Pretende-se que os alunos selecionem problemas e desenvolvam soluções baseadas em inteligência artificial a partir da interação com instituições e empresas de tecnologia parceiras. O processo de desenvolvimento envolverá etapas de ideação e prototipagem com uso dos conceitos de *design thinking*, modelagem e aplicação de metodologias ágeis.

Bibliografia:

- CUREDALE, R. *Design Thinking Process & Methods*. 4th edition. Topanga: Design Community College Inc., 2017.
- KNAPP, J. *Sprint O Método Usado no Google Para Testar e Aplicar Novas Ideias em apenas Cinco Dias*. São Paulo: Intrínseca, 2017.



OSTERWALDER, A., PIGNEUR, Y., PAPADAKOS, P. Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want. Hoboken: Wiley, 2015.  
PAUL VII. Minimum Viable Product with Scrum: 21 Tips for getting a MVP, early learning and return on investment (scrum, scrum master, agile development, agile software development). Scotts Valley: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.  
SUTHERLAND. J. Scrum. A Arte de Fazer o Trabalho na Metade do Tempo. São Paulo: LeYa, 2016.