

EPISTEMOLOGIA DO DESIGN



ANDRESSA SANTOS

CADERNO DA DISCIPLINA
2 BIMESTRE
MANAUS - AM 2016

EPISTEMOLOGIA DO DESIGN

O objetivo deste material é fornecer subsídios teóricos para reflexão, pesquisa e produção acadêmica em design.

A reflexão adquire papel especialmente importante diante da instrumentalização do conhecimento em design, promovida tanto em muitos ambientes acadêmicos quanto, ainda mais intensamente, no mercado de atuação profissional.

AVALIAÇÃO

Leitura + fichamento + discussão
Artigo do período
Presença mínima de 74% das aulas

PROGRAMA

Aula 01 – Turma de produto

Aula 02 – Problemas na epistemologia (25/04)

Aula 03 - Expressões no e do design (09/05)

Aula 04 – O design e a não-coisa (16 /05)

Aula 05 – Design Valor – o designer valorizado (23/05)

Aula 06 – Design e emoção – sobre amar um produto (30/05)

Aula 07 – Design e sustentabilidade (06/06 – 18h auditório)

Aula 08 – A epistemologia de cada um (13/06)

Aula 09 – Envio do artigo (20/06/16 – DES 05 MA)

“Pessoas com **metas** triunfam porque sabem exatamente para onde vão”
Earl Nightingale

AULA01

Design de produtos

REFERÊNCIA

ATIVIDADE

AULA02

PROBLEMAS NA EPISTEMOLOGIA

Na nossa vida, a epistemologia surge do envolvimento da Ciência e da Tecnologia (frutos da cultura Moderna e Pós-Moderna) com o universo empirista e pragmático da pesquisa aplicada.

A Epistemologia aborda problemas lógicos, semânticos, gnosiológicos, metodológicos, ontológicos, axiológicos, éticos, estéticos e pedagógicos. E assim como o design, aprofundam-se em pesquisas para solucioná-los.

“A transformação pessoal requer a **substituição** de velhos hábitos por novos”
W. A. Peterson

REFERÊNCIA

O aluno deverá, sem consulta prévia, associar os problemas na epistemologia aos problemas trabalhados no design e fazer ponte com os materiais já explorados na disciplina.

AULA03

EXPRESSÕES NO E DO DESIGN

O Design, por natureza, apresenta meios de transitar em diversas áreas do conhecimento.

E, a cada dia, reinventa formas de explorar, pesquisar, contemplar e aplicar conhecimentos.

O objetivo aqui é explorar expressões usadas e aplicadas no design ou peculiares a ele.

ATIVIDADE

Cada aluno escolhe um termo aplicado ao design e seu respectivo significado e posta no grupo (face) até p dia 10/05. Atenção para não haver repetição.

REFERÊNCIA

1. PROJETO WU: uma pesquisa das poéticas do design nas linguagens contemporâneas
2. ARTEFATOS HÍBRIDOS: expressões materiais do dinamismo cultural e questões de reflexão para o design
3. TEORIA DO ESTRANHAMENTO
4. DESIGN HÍBRIDO: caminhos, processos e transformações.
5. Multiculturalismo como cenário para o design

Textos na reprografia (Bloco E) e no portal.

AULA04

O DESIGN E A NÃO COISA

Flusser (2007) convida à reflexão do que é natural e artificial pontuando que todas as coisas tem uma informação: uma roupa, um livro, uma joia e etc. Mas as coisas devem ser lidas, “decodificadas”, para abrir, mostrar, trazer a informação. E isto, ele diz, não é uma novidade. A ciência fez das pessoas coisas, elas passaram a ser mensuráveis , quantificáveis e facilmente manipuladas. Nós vivíamos em um meio no qual nos identificávamos por distinguir-nos dos objetos artificiais. Segundo o autor, o design é processo de in-formação, doação de forma que consiste nas formas no interior das coisas.

REFERÊNCIA

FLUSSER, Vilém "A não-coisa (1)" & "A não-coisa (2)", In: Vilém Flusser. **O mundo /codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007. pp.51-65.

ATIVIDADE

Fichamento do assunto a ser entregue em 16/05.

AULA05

DESIGN VALOR – O DESIGNER VALORIZADO

A discussão do tema constitui em uma tentativa de detalhar algumas das implicações de transformações culturais propondo a necessidade de desenvolver um modelo para um novo tipo de designer, munido de uma compreensão bem mais aprofundada e bem mais complexa da questão de valores do que costuma hoje ser o caso..

REFERÊNCIA

http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-05.artigo_nigel%2863a75%29.pdf

ATIVIDADE

Fichamento do assunto a ser entregue em 23/05.

AULA06

DESIGN E EMOÇÃO

Norman sempre está centrado em discutir o design das “coisas cotidianas” e em como melhorá-lo para conectar as pessoas a elas. E sugere que as emoções estejam relacionadas em três níveis de processamento cerebral.

O objetivo aqui é discutir sobre uma área que emergiu na década de 90, com o intuito de profissionalizar projetos com foco em emoção.

CONVIDADO

Professor Felipe Cumaru:

<https://www.facebook.com/felipecumaru?fref=ts>

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4213284H0>

REFERÊNCIA

RUSSO, Beatriz. HEKKERT, Paul "Sobre amar um produto: Os princípios fundamentais", In: Cláudia Mont' Alvão & Vera Damázio, orgs. **Design, ergonomia, emoção**. Rio de Janeiro: Mauad/Faperj. 2008. pp.31-48.

NORMAN, Donald. **Design Emocional**. New York, Basic Books, 2004.

Conexão Emocional no Design

ATIVIDADE

Fichamento do assunto a ser entregue em 30/05.

AULA07

DESIGN E SUSTENTABILIDADE

A sustentabilidade trouxe novas demandas para o escopo de atuação de design, implicando na migração do projeto de bens materiais para sistemas onde a satisfação do cliente final não é necessariamente atendida com um bem físico.

Pretende-se revisar a evolução histórica acerca do tema e suas implicações na epistemologia do Design bem como as repercussões no perfil do profissional e no conteúdo do ensino na área.

CONVIDADO

Professor Bruno Ferezim:

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4126634D9>

REFERÊNCIA

1. Implicações da Sustentabilidade no Escopo de Atuação do Design (disponível na reprografia e no portal)
2. Consumo, descarte, catação e reciclagem: Consumo, descarte, catação e reciclagem: notas sobre design e multiculturalismo . (disponível na reprografia e no portal)
3. Perspectiva para uma Epistemologia do Design: a abordagem de um design para a sustentabilidade como manifestação paradigmática. (disponível na reprografia e no portal)

ATIVIDADE

Fichamento do assunto a ser entregue em 06/06.

AULA08

A EPISTEMOLOGIA DE CADA UM

Epistemologia ou teoria do conhecimento , ciência, conhecimento, é um ramo da filosofia que trata dos problemas filosóficos relacionados com a crença e o conhecimento. A epistemologia estuda a origem, a estrutura, os métodos e a validade do conhecimento, motivo pelo qual também é tipicamente conhecida por filosofia do conhecimento.

Com base nas discussões e leitura do período, o aluno deverá relacionar as vantagens e desvantagens da epistemologia aplicada ao design.

REFERÊNCIA

Material do período.

ATIVIDADE

Arquivo digital a ser enviado até 17/06.

AULA09

ARTIGO

Data da entrega do artigo o qual comporá nota das disciplinas: Epistemologia do design e Cibercultura.

Critérios de avaliação:

1. Análise do título: se relaciona precisamente com o assunto do trabalho e se reflete adequadamente a proposta, o desenho experimental, os resultados e a conclusão do estudo.
2. Resumo objetivo abordando relevância do tema, metodologia e resultados finais.
3. Introdução: a sequência das afirmações conduzem ao resultado proposto.
4. Metodologia: adequada e válida ao objetivo proposto.

5. Resultados: Se o estudo condiz com o plano do pesquisador. Se a importância dos resultados para o conhecimento da área foi comentada. Se o autor faz discussões com referências apropriadas.

Arquivo digital a ser enviado até 20/06.