

**Orientações:**

- É uma atividade individual.
- Leia atentamente todas as questões;
- Desenvolva sua atividade de forma digital, obedecendo às normas da ABNT (espaçamento, fonte e margem).
- Como textos de apoio, use:
  - a) Livro Design Desmodrômico de Lígia Fascioni (cópia na reprografia do Bloco E);
  - b) Vídeo: entrevista com Lígia Fascioni: <https://www.youtube.com/watch?v=z-laRlr-fcM>
  - c) Artigo: Epistemological and design pratic (disponível na reprografia e no face)
- Havendo oportunidade, faça link com o seu projeto de TCC (link não obrigatório)
- Data de envio (**LIMITE**): 08 DE ABRIL DE 2016 para: Andressa\_mc\_santos@outlook.com
- Valor: 10 pontos.

**Epistemologia do Design**

A epistemologia estuda a **origem**, a **estrutura**, os **métodos** e a **validade** do conhecimento, e estuda também o grau de certeza do conhecimento científico nas suas diferentes áreas, com o objetivo principal de estimar a sua importância para o espírito humano.

A Epistemologia provoca duas posições, uma **empirista** que diz que o conhecimento deve ser **baseado na experiência**, ou seja, no que for apreendido durante a vida, e a **posição racionalista**, que prega que a fonte do conhecimento se encontra na **razão**, e não na experiência.

Na epistemologia aplicada ao design damos o foco à questão de projetar aliada à pesquisa como fator importante para o levantamento de **questões** sobre a natureza da investigação em geral. E nesse aspecto, a pesquisa em design se volta para a questão da relação entre o que **fazemos** e o que **sabemos**. Existem diversas formas as quais esta questão é levantada na literatura de pesquisa em design e muitas respostas úteis já foram ou poderão ser dadas. No entanto, é difícil de estabelecer o significado dessas respostas, pois os seus termos de referência são muitas vezes turvos ou indefinidos. Um grande número de condições diferentes tem sido utilizado para se referir à concepção em pesquisa e esses termos são frequentemente usados como sinônimos, tais como: metodologias, abordagens, perspectivas e filosofias como se todos eles fossem comparáveis (Niedderer & Roworth-Stokes, de 2007, p. 7).

A pesquisa etnográfica<sup>1</sup> tem sido uma constante na prática do design moderno e revela que os designers não fazem trabalho como gênios criativos solitários, e sim trabalham de forma colaborativa em equipes interdisciplinares (Arias, Eden, Fischer, Gorman, e Scharff, 2000; Bucciarelli, 1994; Chiu, 2002; Guinan, 1986; Lauche, 2005; Minneman, 1991; Olson, Olson, Carter, e Storrosten, 1992; Sonnenwald, 1993, 1996, 2007; Walz, 1988). Essa mudança de concepção prática implica que o objeto centrado ao projeto que está na base do modelo subjetivista de pesquisa em design, não mais representa a realidade da prática profissional de design. Pesquisa em design, relativa à "Prática", realizada no âmbito da abordagem subjetivista

---

<sup>1</sup> Para SEGOVIA HERRERA (1988) etnografia é a descrição de uma cultura particular que possibilita a descoberta de domínios de conhecimentos, bem como a interpretação de comportamento dos elementos culturais em relação a determinados aspectos. LEININGER (1985, p.35), define etnografia como um processo sistemático de observar, detalhar, descrever, documentar e analisar o estilo de vida ou padrões específicos de uma cultura ou subcultura, para apreender o seu modo de viver no seu ambiente natural.

seria, então, sujeita a uma série de mal-entendidos (Krippendorff, 1995; Poggenpohl, 2009, pp 15-16).

Os itens sugeridos por Fascioni (2012) nos revelam alguns dos mal-entendidos que assolam a vida acadêmica e ou profissional do designer.

Com base no exposto, faça o que se pede a seguir:

- a) Analise suas respostas de forma crítica (as que foram respondidas anteriormente). Verifique se houve mudança em sua opinião.
- b) Para questões que não foram respondidas anteriormente, procure destacar a sua posição atual, porém, tente citar se, em algum momento passado, havia pensado de forma diferente.
- c) Faça um texto contemplando **todos os itens** do questionário anterior confrontando com as questões atuais (no final deste documento).
  - a. Texto fundamentado: faça pesquisa, cite teóricos, use escrita formal.
  - b. Forneça sua opinião, ou seja, destaque as possíveis razões de pensar de uma maneira e ou cite as razões que o fizera mudar de opinião. Sempre com base em argumentos os quais devem ser destacados. Lembre-se de que epistemologia trata da validação do conhecimento.
  - c. O texto não precisa seguir a mesma ordem das questões.

#### Questões atuais:

- I. A faculdade é uma forma de acesso a um conjunto específico de informações que lhe são apresentadas de maneira estruturada e com a orientação de profissionais. Porém, existe uma série de recursos (digitais ou não) que podem e devem ser acessados para a complementação do seu processo de ensino-aprendizagem, principalmente no que diz respeito à prática. Descreva:
  - a. Quais assuntos você tem mais interesse dentro do design;
  - b. Quais formas você explora para conseguir uma informação ou adquirir um conhecimento;
- II. Das possibilidades de conhecimento, podem-se tomar diferentes atitudes [Dogmatismo; Ceticismo; Relativismo; Perspectivismo]. Qual atitude, relacionada ao design, você defende/usa?
- III. Quais [e por quê?] referências você utiliza para:
  - a. Processo criativo (desenvolvimento e aplicação);
  - b. Design Thinking;
  - c. Regras e ou fundamentos do design.
- IV. Você concorda com o termo Design Desmodrômico?
- V. Como você enxerga a relação Design vs áreas afins (engenharia, marketing, publicidade, propaganda, relações públicas,...)?
- VI. Você se considera um designThinker? Um iconoclasta?
- VII. O seu pensamento é integrador?
- VIII. Conclua expondo as contribuições do estudo da Epistemologia aplicado ao design.