



## Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Cool Hunting		Código da Disciplina: DSG330
Course: Cool Hunting		
Materia: Cool Hunting		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 40	Carga horária semanal: 00 - 02 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 3 3	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: Marcia Cristina Gonçalves de Oliveira Holland	Titulação - Graduação Licenciado em Educação Artística	Pós-Graduação Doutor
Professores: Marcia Cristina Gonçalves de Oliveira Holland	Titulação - Graduação Licenciado em Educação Artística	Pós-Graduação Doutor
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
<p>Conhecimentos: conhecer o mundo dos negócios e sua previsibilidade, a observação sistematizada de mercados de produtos/serviços e aplicar metodologias de pesquisa da área de tendências.</p> <p>Habilidades: observar e analisar tendências o campo de inovação; perceber e interpretar dados culturais.</p> <p>Atitudes: identificar possíveis padrões futuros de comportamento e atitudes de consumo e mercado.</p>		
EMENTA		
<p>O que é coolhunting e o papel do coolhunter. As disciplinas e áreas auxiliares. A percepção de signos e sinais na construção de cenários futuros. As principais metodologias e escolas. Metodologias de Coolhunting. Etnografia e Netnografia aplicada à pesquisa de tendências. Métodos e Pesquisa de Campo. Mapeamento de Tendências.</p>		
SYLLABUS		
<p>What is coolhunting and the role of coolhunter. The disciplines and auxiliary areas. The perception of signs and signs in the construction of future scenarios. The main methodologies and schools. Coolhunting Methodologies. Ethnography and Netnography applied to the research of trends. Methods and Field Research. Trends Mapping.</p>		



### TEMARIO

Lo que es coolhunting y el papel del coolhunter. Las disciplinas y áreas auxiliares. La percepción de signos y señales en la construcción de escenarios futuros. Las principales metodologías y escuelas. Metodologías de Coolhunting. Etnografía y Netnografía aplicada a la investigación de tendencias. Métodos e Investigación de Campo. Mapeo de Tendencias.

### ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Exercício - Sim

### LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning
- Problem Based Learning
- Gamificação

### METODOLOGIA DIDÁTICA

Aulas expositivas: aulas para apresentação de conceitos teóricos.

Aulas práticas: orientação e acompanhamento para o desenvolvimento de projetos de tendências e inovação.

Metodologias:

Design Thinking

Design Sprint

Aprendizagem baseada em Projetos (Project Learning) tem como objetivo a aprendizagem baseada em projetos, fundamentada na PBL, porém exige a etapa de prototipação para análise de caminhos para resolução.

Team based learning (TBL), tem por finalidade a formação de equipes dentro da turma, por meio do aprendizado que privilegia o fazer em conjunto para compartilhar ideias.

Flipped classroom, pode ser considerada um apoio para trabalhar com as metodologias ativas. O aluno tem conhecimento prévio do conteúdo e atividade programada. O objetivo é que o aluno interaja com os colegas para realizar projetos e resolver problemas.

Recursos: Sala com mesas de reunião para grupos de 8 alunos, monitores de TV, painéis deslizantes para criação de moodboards, placas semânticas e lousa piso-teto. Para o professor, computador integrado aos monitores de TV e projetor (data show).



### CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Noções de representação gráfica de ideias.

Leitura e interpretação de textos.

### CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

A contribuição principal da disciplina é a compreensão do sistema multifacetado de tendências, a previsão de comportamentos, as metodologias consagradas para a realização de coolhunting, as motivações culturais, os costumes e movimentos dos jovens e - principalmente - o desenvolvimento de ferramentas para a melhoria contínua de produtos, conceitos e serviços.

### BIBLIOGRAFIA

#### Bibliografia Básica:

DALPRA, Patrícia; MORACE, Francesco. DNA Brasil. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. 216p.

FURTADO, Beth. Desejos contemporâneos: patchwork de tendências, idéias e negócios em tempos de paradoxos. São Paulo, SP: GS&MD, 2009. 151 p. ISBN 9788560949069.

LIPOVETSKY, Gilles. A Estetização do Mundo: viver na era do capitalismo artista. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

RAYMOND, Martin. Tendencias: qué son, cómo identificarlas, en qué fijarnos, cómo leerlas. Trad. de Alicia Martinez Yuste. Barcelona: Promopress, c2010. 214 p. ISBN 9788492810024.

SANTOS, Janiene. Sobre tendências e o espírito do tempo. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017. 117p.

#### Bibliografia Complementar:

KELLEY, David; KELLEY, Tom. Confiança Criativa: Libere sua criatividade e implemente suas ideias. Trad. Cristina Yamagami. São Paulo: HSM Ed, 2014. 264p.

KELLEY, Tom. As 10 faces da inovação. Trad. de Afonso Celso da Cunha Serra. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2007. 263 p. ISBN 9788535224504.

KOZINETTS, R. V. Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014. 208p.(versão eletrônica)

LAUREL, Brenda (Ed.). DESIGN research: methods and perspectives. Cambridge Mass: Mit Press, c2003. 333 p. ISBN 9780262122634.

MORACE, Francesco. Consumo Autoral: as gerações como empresas criativas. Trad. de Kathia Castilho. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2008. 148p.

**AVALIAÇÃO (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)**

Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

$k_1$ : 1,0    $k_2$ : 2,0    $k_3$ : 3,0    $k_4$ : 4,0

**INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS**

Ao longo do semestre letivo, serão realizadas atividades de pesquisa programada voltada ao desenvolvimento de cenários e ferramentas consagradas utilizadas no processo de Cool Hunting.

Todas as atividades realizadas são pontuadas e a participação é obrigatória.

K1 = Atividades de pesquisa programada/Moodle(3,0) + Cenário (Fase I = 7,0).

K2 = Atividades de pesquisa programada/Moodle(2,0) + Cenário (Fase II = 8,0).

K3 = Atividades de pesquisa programada/Moodle(2,0) + Cenário (Fase III = 8,0).

K4 = Atividades de pesquisa programada/Moodle(1,0) + Projeto Final (9,0).

**OUTRAS INFORMAÇÕES**

Podem ocorrer visitas técnicas em empresas, fábricas ou lojas conforme o objetivo do projeto ou da pesquisa. A atividade programada é obrigatória. As visitas são comunicadas com antecedência e ocorrem durante a semana em horário comercial, conforme a disponibilidade horária do anfitrião.



### SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA

Pacote MS Office; Adobe: Photoshop, Illustrator, XD e Premiere.



## APROVAÇÕES

Prof.(a) Marcia Cristina Gonçalves de Oliveira Holland  
Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca  
Coordenador(a) do Curso de Design

Data de Aprovação:



PROGRAMA DA DISCIPLINA		
Nº da semana	Conteúdo	EAA
22 E	Introdução à disciplina COOL HUNTING. Apresentação do plano de ensino, programa de desenvolvimento de projetos (rápido e semestral), bibliografia, critérios de avaliação e estruturação do Moodlerooms.	61% a 90%
23 E	O que é COOLHUNTING? Fundamentação teórica e dinâmica utilizando estudo de caso (PBL). Integração de alunos. Gamificação: Atividades de predição e Critical Thinkings - Shadowing in Coolhunting.	91% a 100%
24 E	Metodologias consagradas e ferramentas utilizadas no Coolhunting. Future Concept Lab - Francesco Morace - Italia. Núcleos geracionais. Estudo de caso.	91% a 100%
25 E	Metodologias consagradas e ferramentas utilizadas no Coolhunting. Future Concept Lab - Francesco Morace - Italia. Núcleos geracionais. Estudo de caso.	91% a 100%
26 E	Metodologias consagradas e ferramentas utilizadas no Coolhunting. Future Concept Lab - Francesco Morace - Italia. Núcleos geracionais. Estudo de caso.	91% a 100%
27 E	Metodologias consagradas e ferramentas utilizadas no Coolhunting. Future Concept Lab - Francesco Morace - Italia. Núcleos geracionais. Estudo de caso.	91% a 100%
28 E	K1 = Avaliação I (TBL)	91% a 100%
29 E	A previsibilidade científica e ferramentas para desenho de cenários - Foresight. Modelos de previsibilidade. (TBL)	61% a 90%
30 E	A previsibilidade científica e ferramentas para desenho de cenários - Foresight. Modelos de previsibilidade.(TBL)	61% a 90%
31 E	K2 = Avaliação II (TBL)	91% a 100%
32 E	Foresight. Imperial College. Reconhecendo sinais emergentes da sociedade em termos de comportamento e bens de consumo. Interpretação de dados por meio de ferramentas. Técnicas de elaboração de cenários. Design Thinking.	91% a 100%
33 E	Foresight. Imperial College. Reconhecendo sinais emergentes da sociedade em termos de comportamento e bens de consumo. Interpretação de dados por meio de ferramentas. Técnicas de elaboração de cenários. Design Thinking.	91% a 100%
34 E	Foresight. Imperial College. Reconhecendo sinais emergentes da sociedade em termos de comportamento e bens de consumo. Interpretação de dados por meio de ferramentas. Técnicas de elaboração de cenários. Design Thinking.	91% a 100%
35 E	Foresight. Imperial College. Reconhecendo sinais emergentes da sociedade em termos de comportamento e bens de consumo. Interpretação de dados por meio de ferramentas. Técnicas de elaboração de cenários. Design Thinking.	91% a 100%



