

Universidade Federal de Pernambuco – Centro de Artes e Comunicação – Departamento de Design

Grupo de estudo: DD067 – Design e Ciência J – Sexta-feira/Tarde (2018.1)

Título: Criatividade em Design

Professor: Luis Arthur Vasconcelos

Ementa

Estudo multidisciplinar da criatividade e sua relevância e aplicação ao processo de design, com enfoque na teoria e prática de técnicas criativas aplicadas na geração de ideias e soluções em design.

Objetivos

Introduzir @s alun@s a teorias e modelos conceituais da criatividade sob a luz de diferentes disciplinas. Promover reflexões sobre criatividade e sua aplicação ao design, e sobre os diversos bloqueios mentais à criatividade. Discutir projetos e projetistas criativos famosos. Apresentar a@s alun@s diversos desafios, técnicas criativas e dinâmicas de criação para o projeto em design, buscando exercitar tais técnicas. Sensibilizar @s alun@s quanto à importância e benefícios da aplicação de técnicas criativas durante o processo de design.

Metodologia

O conteúdo será trabalhado por meio de aulas expositivas seguidas ou precedidas por exercícios em classe. Numa primeira etapa, exercícios e desafios criativos clássicos serão apresentados a@s alun@s. Estes exercícios têm como objetivo aumentar a tangibilidade dos conceitos abstratos que serão trabalhados em classe. Numa segunda etapa, técnicas criativas serão abordadas no contexto do design. Este segundo grupo de exercícios tem como objetivo preparar @s alun@s para identificar, justificar, e executar técnicas criativas durante seus projetos. Além dos exercícios em classe, @s alun@s deverão responder pequenos questionários sobre as técnicas praticadas, apresentar seminários sobre “designers” criativos famosos e sobre algumas técnicas de geração de ideias, e elaborar memorial descritivo simples + apresentação do desenvolvimento de um produto.

Avaliação

A nota final será baseada nos critérios de avaliação listados a seguir:

- participação durante as aulas e exercícios em classe;
- qualidade das apresentações em grupo (aulas #04, 10, e 11);
- qualidade das apresentações e do memorial descritivo em grupo (aula #15).

Bibliografia

- Clegg, B., & Birch, P. (2007). *Instant creativity: simple techniques to ignite innovation & problem solving*. London: Kogan Page.
- De Bono, E. (1997). *Criatividade levada a sério: como gerar ideias produtivas através do pensamento lateral*. São Paulo: Pioneira.
- Dorst, K., & Cross, N. (2001). Creativity in the design process: co-evolution of problem–solution. *Design Studies*, 22(5), 425–437.
- Eder, E. W., & Hosnedl, S. (2008). *Design Engineering: A Manual for Enhanced Creativity*. Boca Raton: CRC Press.
- Howard, T. J., Culley, S. J., & Dekoninck, E. (2008). Describing the creative design process by the integration of engineering design and cognitive psychology literature. *Design Studies*, 29(2), 160–180.
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (Eds.). (2010). *The Cambridge handbook of creativity*. Cambridge: CUP.
- Kelley, T., & Littman, J. (2001). *A arte da inovação: Lições de criatividade da IDEO, a maior empresa norte americana de design*. São Paulo: Futura.
- Sarkar, P., & Chakrabarti, A. (2011). Assessing design creativity. *Design Studies*, 32(4), 348–383.
- Snider, C. M., Culley, S. J., & Dekoninck, E. A. (2013). Analysing creative behaviour in the later stage design process. *Design Studies*, 34(5), 543–574.
- Taura, T., & Nagai, Y. (2013). *Concept Generation for Design Creativity*. London: Springer.
- VanGundy, A. B. (2004). *101 Activities for Teaching Creativity and Problem Solving*. San Francisco: Pfeiffer