

FICHA DE DISCIPLINA

DA PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* - UFPE

PROGRAMA:	Pós-Graduação em Design
CENTRO:	Centro de Artes e Comunicação

DADOS DA DISCIPLINA			
CÓDIGO DA DISCIPLINA:	DES964 - Tópicos em Design da Informação I		
TEMA DA DISCIPLINA:	Design Centrado na Atividade		
CARGA HORÁRIA:	60h	NÚMERO DE CRÉDITOS:	4
TIPO DE COMPONENTE:	(X) disciplina	() tópicos especiais	() seminários
PROFESSOR:	Sílvio Barreto Campello		
EMENTA:	Investigar aplicações do design da informação a partir do estudo dos aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos dos sistemas de informação, observando a contextualização, planejamento e produção de interfaces gráficas da informação, assim como a aquisição da informação por seu público-alvo.		
OBJETIVOS:	A ênfase é metodológica e instrumental, adotando um campo teórico definido e aplicando-os em qualquer objeto de pesquisa. Trabalhamos textos da escola sociocultural da psicologia, com ênfase na Teoria da Atividade de Leontiev e buscamos aplicar os conceitos em um exercício de pesquisa de campo. Espera-se com isso trabalhar a compreensão entre teoria e prática em pesquisa.		
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:	A abordagem da escola Socio-Cultural de Vigotski, Luria e Leontiev traz como noção central a mediação de artefatos como formador da psique humana, incluindo no conceito artefatos materiais ou simbólicos. Tal noção, traz para a discussão da cognição fatores como Cultura, História, Sociedade, Contexto, etc. A conexão com o Design, que a noção de Ação Mediada permite, expande a unidade de análise tanto em situações de uso quanto de definição de requerimentos de projeto. A disciplina trabalha autores desta escola e textos produzidos por alunos de turmas anteriores.		
METODOLOGIA:	A dinâmica é a de leitura e discussão em grupo, visando a construção de conceitos teóricos ao longo de algumas semanas, seguidas de um estudo de campo e de apresentação de resultados. Em seguida faz-se uma crítica ao estudo de campo, visando refinar os instrumentos analíticos e preparar um estudo final que deverá ser executado e descrito em um artigo.		
AValiação:	Participação nas discussões, apresentações de resultados e documento escrito		

	serão todos instrumentos de avaliação. Os parâmetros serão Apropriação de Conceitos, Elaboração de Reflexões, Coerência na Aplicação Prática dos Conceitos e Engajamento.
BIBLIOGRAFIA:	<p>Alquete, T.; Barreto Campello, S. Contribuições do Design da Informação para a Visualização da Historicidade na Teoria da Atividade, 9º Congresso Internacional de Design da Informação, Blucher Design Proceedings, Volume 6, 2019, Pages 2059-2072, ISSN 2318-6968, http://dx.doi.org/10.1016/9cidi-congic-4.0402 (www.proceedings.blucher.com.br/article-details/33784)</p> <p>Barreto Campello, S. (2009). Aprendizagem mediada por computador. In: C. Spinillo, P. Bendito, & S. Padovani (Eds.), Selected Readings on Information Design: communication, technology, history and education. (pp. 189-200). Curitiba: Sociedade Brasileira de Design da informação. Retrieved from https://www.academia.edu/3568619/Aprendizagem_Mediada_por_Computador</p> <p>Engeström, Y. Studies in expansive learning : learning what is not yet there. New York : Cambridge University Press, pp 12-34, 2016.</p> <p>da Hora, D. Entre a arte e o artista: utilização da Teoria da Atividade como ferramenta criativa para projeto de navegabilidade e expografia museológicas. Recife: UFPE, ensaio, 2022.</p> <p>Mergulhão, M. Uma investigação à luz da Teoria da Atividade sobre a usabilidade de jogos como artefato de mediação no processo de ensino-aprendizagem em ambiente escolar. Recife: UFPE, ensaio, 2021.</p> <p>Skipper M, Nøhr SB, Engeström Y. The change laboratory in medical education: Two examples of tackling contradictory challenges. Med Educ. 2020;00:1–8. https://doi.org/10.1111/medu.14298</p> <p>Todd J. B. Blayone (2019) Theorising effective uses of digital technology with activity theory, Technology, Pedagogy and Education, 28:4, 447-462, DOI: 10.1080/1475939X.2019.1645728</p>