

## FICHA DE DISCIPLINA

### DA PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO SENSU* - UFPE

<b>PROGRAMA:</b>	Pós-Graduação em Design
<b>CENTRO:</b>	Centro de Artes e Comunicação

DADOS DA DISCIPLINA			
<b>CÓDIGO DA DISCIPLINA:</b>	DES964 - Tópicos em Design da Informação I		
<b>TEMA DA DISCIPLINA:</b>	Design Centrado na Atividade		
<b>CARGA HORÁRIA:</b>	60h	<b>NÚMERO DE CRÉDITOS:</b>	4
<b>TIPO DE COMPONENTE:</b>	( X ) disciplina	( ) tópicos especiais	( ) seminários
<b>PROFESSOR:</b>	Sílvio Barreto Campello		
<b>EMENTA:</b>	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.		
<b>OBJETIVOS:</b>	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.		
<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:</b>	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.		
<b>METODOLOGIA:</b>	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.		
<b>AValiação:</b>	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.
<b>BIBLIOGRAFIA:</b>	<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, <a href="http://dx.doi.org/10.1016/9cidi-congic-4.0402">http://dx.doi.org/10.1016/9cidi-congic-4.0402</a> (<a href="http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/33784">www.proceedings.blucher.com.br/article-details/33784</a>)</p> <p>Barreto Campello, S. (2009). Aprendizagem mediada por computador. In: C. Spinillo, P. Bendito, &amp; 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 <a href="https://www.academia.edu/3568619/Aprendizagem_Mediada_por_Computador">https://www.academia.edu/3568619/Aprendizagem_Mediada_por_Computador</a></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. <a href="https://doi.org/10.1111/medu.14298">https://doi.org/10.1111/medu.14298</a></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>