



**Universidade Federal de Santa Catarina
Centro de Comunicação e Expressão
Departamento de Expressão Gráfica
Curso de Design**

PROGRAMA DE DISCIPLINA¹

Código	Disciplina
EGR 7157	Design Experiencial

H/A	Créditos	Créditos Teóricos	Créditos Práticos
72	4	2	2

Pré-requisito	Equivalencia	Ofertada ao(s) Curso(s)
Módulo Introdutório	---	Design

Ementa	Design de experiência: conceito e origens. Design centrado na atividade. Níveis de experiência: estética, significado e emocional. Categorias das experiências: relacionadas aos sentidos; relacionadas aos sentimentos; sociais; cognitivas; de uso; e de motivação. Estudo de casos.
Objetivos da disciplina	Capacitar o aluno no design experiencial Reconhecer a contribuição do design experiencial no design de produtos Aplicar o design experiencial na geração de alternativas de produtos
Conteúdo Programático	• História da experiência no design; • Modelos de criação e avaliação da experiência; • Experiência estética de significado e emocional; • Categorias das experiências: relacionadas aos sentidos; relacionadas aos sentimentos; sociais; cognitivas; de uso; e de motivação; • Estudo de casos.
Bibliografia	COOPER, Rachel; PRESS, Mike. El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. España: G. Gilli, 2009. DESMET, P. M. A.; HEKKERT, P. (2007). Framework of product experience. International Journal of Design, 1(1), 57-66. DESMET, P.M.A. 2003. A multilayered model of product emotions. Delft: Netherlands. Disponível em: < http://static.studiolab.io.tudelft.nl/gems/desmet/papermultilayered.pdf >. Acessado em: out. 2008. DESMET, P.M.A. Designing emotions. Delft University, 2002. GARRETT, James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the web. New Riders, 2003. SCHMITT, Bernd. Marketing experimental. São Paulo: Nobel, 2000

¹ Programa de Disciplina elaborado conforme recomendações da Resolução Nº 03/CEPE/84