



Código: EGR 7157	Disciplina: Design de Experiência		
Carga horária semestral: 72	Teórica: 36	Prática: 36	
Pré-requisito: Módulo Introdutório	Equivalência: ---	Ofertada ao curso: Design	
Tipo: Optativa	Fase: Módulo Optativa		
Professor: Lisandra Andrade, Dra.	E-mail do professor: Lisandra.andrade@gmail.com		

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 de experiências. Reconhecer a contribuição do design experiencial no design de produtos. Aplicar o design experiencial na geração de alternativas de produtos.
Conteúdo Programático	Unidade 1. Emoções; Unidade 2. Design Emocional e Pleasure Design; Unidade 3. Design Experiencial; Unidade 4. Flow.
Bibliografia	Bibliografia Principal Será disponibilizado ao aluno no MOODLE e no repositório https://lisandrade.ufsc.br/ . Bibliografia Complementar ARNOLD, M. B.. Emotion and Personality. Volume 1: Psychological aspects. New York: Columbia University Press, 1960. COOPER, Rachel; PRESS, Mike. El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. España: G. Gilli, 2009. CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Fluir. Editora Relógio D'Água, 2002. DAMÁSIO, A.. O Erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. DAMASIO, Antonio R. E o cérebro criou o Homem. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. Número de chamada: 159.942.4 D155c

	<p>DESMET, Peter. Designing Emotions. Delft: Universidade Tecnológica de Delft, 2002.</p> <p>DESMET, P. M. A.. A Multilayered Model of Product Emotions. The Design Journal. UK, v. 6, n. 2, p. 04-13, 2003.</p> <p>EKMAN, Paul; FRIESEN, Wallace V. Unmasking the face: a guide to recognizing emotions from facial clues. Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall, 2003. Número de chamada: 159.925.2 E36u</p> <p>EKMAN, P.. Facial Expressions. In: DALGLEISH, T.; POWER, M. Handbook of Cognition and Emotion. New York: John Wiley & Sons Ltd, 1999.</p> <p>EKMAN, P.. Facial Expression and Emotion. American Psychologist. v. 48, n. 4, p. 384-392, abr-1993.</p> <p>GARRETT, Jesse James. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. 2nd Ed. Berkeley, Ca: New Riders, 2011. Número de Chamada: 681.31.066.1 G239E</p> <p>HASSENZAHL, M. Experience Design: Technology for All the Right Reasons. Denmark: Morgan and Claypool Publishers, 2010.</p> <p>MARTINS, José Maria. A lógica das Emoções na Ciência e na Vida. Petrópolis: Vozes, 2004.</p> <p>MONT'ALVÃO, Claudia; DAMAZIO, Vera. (Org.) Design ergonomia emoção. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2008. Número de Chamada: 65.015.11 D457</p> <p>NORMAN, Donald A. Design Emocional: Porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia- a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008. Número de Chamada: 744.42 N842d</p> <p>ORTONY, A.; CLORE, G. L.; COLLINS, A.. The cognitive structure of emotions. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.</p> <p>REDSTRÖM, J. Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. Design studies, v. 27, n. 2, p. 123-139, 2006.</p> <p>SCHMITT, Bernd. Marketing experimental. São Paulo: Nobel, 2000.</p>
<p>Avaliação</p>	<p>A avaliação da disciplina será verificada a partir da correta aplicação dos conceitos no desenvolvimento de uma proposta de experiência:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Emoções realizado em modo assíncrono (20% da média final); b) Design Emocional e Pleasure Design realizado em modo assíncrono (40% da média final); c) Design Experiencial realizado em modo assíncrono (20% da média final); d) Flow em modo assíncrono (20% da média final). <p>O relatório final da disciplina é a compilação dos trabalhos acima citados.</p>

MATRIZ INSTRUCIONAL

Tópico/tema carga horária e data	Conteúdos	Objetivos de Aprendizagem	Recursos Didáticos	Atividades e Estrat. de Interação	Avaliação e Feedback
Apresentação da disciplina. Carga horária: 4h Data: 03 de fevereiro	Apresentação da disciplina e do Plano de Ensino. Definição das atividades. Conceituações XD, UX, UXD.	Conhecer a fundamentação básica do Design de Experiências. Aprender as diferenças entre XD, UX, UXD.	• Web conferência.	ENCONTRO SÍNCRONO: Participar da web conferência.	Tópico sem atividade avaliativa. Lista com os nomes dos integrantes dos grupos para realização das atividades.
UNIDADE 1 - Emoções. Carga horária: 4h Data: 10 de fevereiro	Introdução a Teoria das Emoções.	Conhecer as Teorias das Emoções e os estados afetivos.	• Web conferência.	ENCONTRO SÍNCRONO: Participar da web conferência.	• Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 7h30 às 11h30. Tópico sem atividade avaliativa.
UNIDADE 1 - Emoções Carga horária: 4h Data: 17 de fevereiro	Introdução a Teoria das Emoções.	Conhecer as Teorias das Emoções e os estados afetivos. Aplicar os conhecimentos de Teoria das Emoções na proposta de projeto de experiência.	• Slides em Power Point; • URLs sugeridas no Moodle; • Texto em PDF; • Vídeo; • Websites.	Atividade Assíncrona: 1) Ler o slide Teoria das Emoções e materiais complementares disponíveis no Moodle. 2) Atividade a ser postada no Moodle.	• Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 7h30 às 11h30. • Feedback sobre atividade postada.

<p>UNIDADE 2 Design Emocional e Pleasure Design. Carga horária: 4h</p>	<p>Introdução aos conceitos e fundamentação de Design Emocional e de Pleasure Design.</p>	<p>Conhecer e entender Design Emocional e de Pleasure Design.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Web conferência. 	<p>ENCONTRO SÍNCRONO:</p> <p>1) Participar da web conferência.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 7h30 às 11h30. • Tópico sem atividade avaliativa.
<p>Data: 24 de fevereiro</p>					
<p>UNIDADE 2 Design Emocional e Pleasure Design. Carga horária: 4h</p>	<p>Introdução aos conceitos e fundamentação de Design Emocional e de Pleasure Design.</p>	<p>Conhecer e entender Design Emocional e de Pleasure Design.</p> <p>Aplicar os conhecimentos de Design Emocional e de Pleasure Design na proposta de projeto de experiência.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Slide em Power Point; • Vídeo; • Texto em PDF; • URLs sugeridas no Moodle. 	<p>Atividade Assíncrona:</p> <p>1) Ler os slides: Aula_Design Emocional, Pleasure Design e Atributo de Personalidade para o Produto.</p> <p>2) Atividade a ser postada no Moodle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 7h30 às 11h30. • Feedback sobre atividade postada.
<p>Data: 03 de março</p>					
<p>UNIDADE 3 Design Experiencial. Carga horária: 4h</p>	<p>Design Experiencial e Experiência no Design.</p>	<p>Conhecer Design Experiencial e Experiência no Design.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Slide em Power Point; • Textos em PDF; • URLs sugeridas no Moodle. 	<p>Atividade Assíncrona:</p> <p>1) Ler os arquivos em PDF: Buccini, T_Mulling Design Experiencial e Aula Experiência em Design; E, Design para os sentidos e o insólito mundo da sinestesia;</p> <p>2) Ler materiais</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 7h30 às 11h30. • Feedback sobre atividade postada.
<p>Data: 10 de março</p>					

				<p>disponíveis e acessar URLs sugeridas.</p> <p>3) Atividade a ser postada no Moodle.</p>	
<p>UNIDADES 1, 2 e 3.</p> <p>Carga horária: 4h Data: 17 de março</p>	<p>Teoria das Emoções. Design Emocional e de Pleasure Design. Design Experiencial e Experiência no Design.</p>	<p>Aplicação dos conhecimentos de: Teoria das Emoções, Design Emocional e de Pleasure Design e Design Experiencial na proposta de projeto de experiência.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Web conferência. 	<p>ENCONTRO SÍNCRONO:</p> <p>Participar da web conferência.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apresentação da Proposta de projeto de experiência. • Feedback sobre atividade postada.
<p>UNIDADE 3. Design Experiencial.</p> <p>Carga horária: 4h Data: 24 de março</p>	<p>Modelos de criação e avaliação da Experiência.</p>	<p>Conhecer os Modelos de criação e avaliação da Experiência.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Textos em PDF disponíveis no tópico. 	<p>Atividade Assíncrona:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ler os arquivos em PDF; 2) Atividade a ser postada no Moodle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 7h30 às 11h30. • Feedback sobre atividade postada.
<p>UNIDADE 3. Design Experiencial.</p> <p>Carga horária: 8h Data: 31 de março</p>	<p>Categorias de Experiência.</p>	<p>Conhecer as Categorias de Experiência.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Textos em PDF disponíveis no tópico. 	<p>Atividade Assíncrona:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ler os arquivos em PDF; 2) Atividade a ser postada no Moodle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 7h30 às 11h30. • Feedback sobre atividade postada.

UNIDADE 3. Design Experiencial.	Mapeando Experiências.	Aprender a Mapear Experiências.	<ul style="list-style-type: none"> • Textos em PDF disponíveis no tópico. 	Atividade Assíncrona: 1) Ler os arquivos em PDF; 2) Atividade a ser postada no Moodle.	<ul style="list-style-type: none"> • Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 7h30 às 11h30. • Feedback sobre atividade postada.
Carga horária: 4h Data: 07 de abril					
UNIDADE 4. Flow.	Flow - Teoria do Flow.	Conhecer a Teoria do Flow.	<ul style="list-style-type: none"> • Web conferência. 	ENCONTRO SÍNCRONO: Participar da web conferência.	<ul style="list-style-type: none"> • Feedback sobre atividade postada.
Carga horária: 4h Data: 14 de abril					
UNIDADE 4. Flow.	Flow - Teoria do Flow.	Aplicar a Teoria do Flow em uma experiência.	<ul style="list-style-type: none"> • Slides em Power Point; • Textos em PDF; • URLs sugeridas no Moodle. 	Atividade Assíncrona: 1) Em grupo aplicar os conhecimentos da Teoria do Flow. 2) Atividade a ser postada no Moodle	<ul style="list-style-type: none"> • Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 7h30 às 11h30. • Feedback sobre atividade postada.
Carga horária: 4h Data: 28 de abril					
UNIDADES 3 e 4.	Design Experiencial e Flow.	Aplicação dos conhecimentos de: Design Experiencial e Flow na proposta de projeto de experiência.	<ul style="list-style-type: none"> • Slides em Power Point; • Textos em PDF; • URLs sugeridas no Moodle. 	Atividade Assíncrona: 1) Em grupo aplicar os conhecimentos da Teoria do Flow. 2) Atividade a ser postada no Moodle	<ul style="list-style-type: none"> • Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 7h30 às 11h30.
Carga horária: 4h Data:					



05 de maio					<ul style="list-style-type: none">• Feedback sobre atividade postada.
UNIDADES 1, 2, 3 e 4. Carga horária: 4h Data: 12 de maio	Teoria das Emoções. Design Emocional e de Pleasure Design. Design Experiencial e Experiência no Design. Flow.	Aplicação dos conhecimentos de: Teoria das Emoções, Design Emocional e de Pleasure Design e Design Experiencial e Flow na proposta de projeto de experiência.	<ul style="list-style-type: none">• Web conferência.	ENCONTRO SÍNCRONO: Participar da web conferência.	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação da Proposta de projeto de experiência.• Feedback sobre atividade postada.
UNIDADES 1, 2, 3 e 4. Recuperação de Nota Carga horária: 4h Data: 19 de maio	Teoria das Emoções. Design Emocional e de Pleasure Design. Design Experiencial e Experiência no Design. Flow.	Recuperar Nota. Aplicação dos conhecimentos de: Teoria das Emoções, Design Emocional e de Pleasure Design e Design Experiencial e Flow na proposta de projeto de experiência.	<ul style="list-style-type: none">• Web conferência.	ENCONTRO SÍNCRONO: Participar da web conferência. <ul style="list-style-type: none">• Atividade Avaliativa	<ul style="list-style-type: none">• Atividade Avaliativa - RECUPERAÇÃO DE NOTA.
Registro de Frequência	A frequência na disciplina será registrada pelo envio das atividades pelo Moodle.				

* Plano de ensino e matriz instrucional elaborados conforme a Resolução Normativa 140/2020/CUn.