



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://lisandra.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

	DESMET, Peter. Designing Emotions. Delft: Universidade Tecnológica de Delft, 2002. DESMET, P. M. A.. A Multilayered Model of Product Emotions. The Design Journal. UK, v. 6, n. 2, p. 04-13, 2003. 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 EKMAN, P.. Facial Expressions. In: DALGLEISH, T.; POWER, M. Handbook of Cognition and Emotion. New York: John Wiley & Sons Ltd, 1999. EKMAN, P.. Facial Expression and Emotion. American Psychologist. v. 48, n. 4, p. 384-392, abr-1993. 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 HASSENZAH, M. Experience Design: Technology for All the Right Reasons. Denmark: Morgan and Claypool Publishers, 2010. MARTINS, José Maria. A lógica das Emoções na Ciência e na Vida. Petrópolis: Vozes, 2004. MONT'ALVÃO, Claudia; DAMAZIO, Vera. (Org.) Design ergonomia emoção. Rio de Janeiro: FAPERJ, 2008. Número de Chamada: 65.015.11 D457 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 ORTONY, A.; CLORE, G. L.; COLLINS, A.. The cognitive structure of emotions. Cambridge: Cambridge University Press, 1988. 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. SCHMITT, Bernd. Marketing experimental. São Paulo: Nobel, 2000.
Avaliação	A avaliação da disciplina será verificada a partir da correta aplicação dos conceitos no desenvolvimento de uma proposta de experiência: a) Emoções realizado em modo assíncrono (20% da média final); b) Design Emocional e Pleasure Design realizado em modo assíncrono (30% da média final); c) Design Experiencial realizado em modo assíncrono (30% da média final); d) Flow em modo assíncrono (20% da média final). O relatório final da disciplina é a compilação dos trabalhos acima citados.

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: 16 de junho	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: 23 de junho	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 13h30 às 17h30. Tópico sem atividade avaliativa.
UNIDADE 1 - Emoções Carga horária: 4h Data: 30 de junho	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 13h30 às 17h30. • Feedback sobre atividade postada.

UNIDADE 2 Design Emocional e Pleasure Design. Carga horária: 4h	Introdução aos conceitos e fundamentação de Design Emocional e de Pleasure Design.	Conhecer e entender Design Emocional e de Pleasure Design.	• Web conferência.	ENCONTRO SÍNCRONO: 1) Participar da web conferência.	• Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 13h30 às 17h30. • Tópico sem atividade avaliativa.
Data: 14 de julho					
UNIDADE 2 Design Emocional e Pleasure Design. Carga horária: 4h	Introdução aos conceitos e fundamentação de Design Emocional e de Pleasure Design.	Conhecer e entender Design Emocional e de Pleasure Design. Aplicar os conhecimentos de Design Emocional e de Pleasure Design na proposta de projeto de experiência.	• Slide em Power Point; • Vídeo; • Texto em PDF; • URLs sugeridas no Moodle.	Atividade Assíncrona: 1) Ler os slides: Aula_Design Emocional, Pleasure Design e Atributo de Personalidade para o Produto. 2) Atividade a ser postada no Moodle.	• Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 13h30 às 17h30. • Feedback sobre atividade postada.
Data: 21 de julho					
UNIDADE 3 Design Experiencial. Carga horária: 4h	Design Experiencial e Experiência no Design.	Conhecer Design Experiencial e Experiência no Design.	• Slide em Power Point; • Textos em PDF; • URLs sugeridas no Moodle.	Atividade Assíncrona: 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; 2) Ler materiais	• Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 13h30 às 17h30. • Feedback sobre atividade postada.
Data: 28 de julho					

				disponíveis e acessar URLs sugeridas. 3) Atividade a ser postada no Moodle.	
UNIDADES 1, 2 e 3.	Teoria das Emoções. Design Emocional e de Pleasure Design. Design Experiencial e Experiência no Design.	Aplicação dos conhecimentos de: Teoria das Emoções, Design Emocional e de Pleasure Design e Design Experiencial na proposta de projeto de experiência.	• Web conferência.	ENCONTRO SÍNCRONO: Participar da web conferência.	• Apresentação da Proposta de projeto de experiência. • Feedback sobre atividade postada.
Carga horária: 4h Data: 11 de agosto					
UNIDADE 3. Design Experiencial.	Modelos de criação e avaliação da Experiência.	Conhecer os Modelos de criação e avaliação da Experiência.	• Textos em PDF disponíveis no tópico.	Atividade Assíncrona: 1) Ler os arquivos em PDF; 2) Atividade a ser postada no Moodle.	• Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 13h30 às 17h30. • Feedback sobre atividade postada.
Carga horária: 4h Data: 11 de agosto					
UNIDADE 3. Design Experiencial.	Categorias de Experiência.	Conhecer as Categorias de Experiência.	• Textos em PDF disponíveis no tópico.	Atividade Assíncrona: 1) Ler os arquivos em PDF; 2) Atividade a ser postada no Moodle.	• Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 13h30 às 17h30. • Feedback sobre atividade postada.
Carga horária: 8h Data: 18 de agosto					

UNIDADE 3. Design Experiencial.	Mapeando Experiências.	Aprender a Mapear Experiências.	• Textos em PDF disponíveis no tópico.	Atividade Assíncrona: 1) Ler os arquivos em PDF; 2) Atividade a ser postada no Moodle.	• Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 13h30 às 17h30. • Feedback sobre atividade postada.
Carga horária: 4h Data: 25 de agosto					
UNIDADE 4. Flow.	Flow - Teoria do Flow.	Conhecer a Teoria do Flow.	• Web conferência.	ENCONTRO SÍNCRONO: Participar da web conferência.	• Feedback sobre atividade postada.
Carga horária: 4h Data: 08 de setembro					
UNIDADE 4. Flow.	Flow - Teoria do Flow.	Aplicar a Teoria do Flow em uma experiência.	• 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	• Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 13h30 às 17h30. • Feedback sobre atividade postada.
Carga horária: 4h Data: 08 de setembro					
UNIDADES 3 e 4.	Design Experiencial e Flow.	Aplicação dos conhecimentos de: Design Experiencial e Flow na proposta de projeto de experiência.	• 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	• Para dirimir as dúvidas a respeito deste tópico: Agendar e participar de assessoramento nas quartas-feiras das 13h30 às 17h30.
Carga horária: 4h Data: 15 de setembro					

					• Feedback sobre atividade postada.
UNIDADES 1, 2, 3 e 4.	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.	• Web conferência.	ENCONTRO SÍNCRONO: Participar da web conferência.	• Apresentação da Proposta de projeto de experiência. • Feedback sobre atividade postada.
Carga horária: 4h Data: 22 de setembro					
UNIDADES 1, 2, 3 e 4. Recuperação de Nota	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.	• Web conferência.	ENCONTRO SÍNCRONO: Participar da web conferência. • Atividade Avaliativa	• Atividade Avaliativa - RECUPERAÇÃO DE NOTA.
Carga horária: 4h Data: 29 de setembro					
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.

** Todos os discentes e docente devem obedecer o OFÍCIO CIRCULAR CONJUNTO Nº 003/2021/PROGRAD/SEAI.