

PPGDSGN0042 - TÓPICOS ESPECIAIS EM DESIGN, INFORMAÇÃO E INTERAÇÃO 1**2º/2023****Dia/Horário:** Terça-feira de 8h às 11h50**Prof. Ministrante:** RICARDO RAMOS FRAGELLI (60h) e BIANCA DE OLIVEIRA RUSKOWSKI (60h)**Período de aulas:** 29/08/2023 a 19/12/2023**Modalidade:** Presencial**Local:** Auditório do Departamento de Design ([mapa](#))**Tema:**

Teorias de aprendizagem, jogos educativos e gamificação

Ementa:

Especializa a discussão sobre Design da Informação nos seus aspectos de interatividade, inteligência, ludicidade, pervasividade, visualização ou aprendizagem. A disciplina possui a característica de poder ser cursada mais de uma vez. Com isso, permite o enfoque em questões especializadas em cada edição, sejam elas teóricas ou empíricas, favorecendo o diálogo e as colaborações com pesquisadores externos.

Programa:

1. Introdução aos jogos em Educação e à Gamificação.
 - a. Experienciação sobre jogos e gamificação
 - b. Metodologias ativas e a ludicidade
2. Teorias de aprendizagem
 - a. Principais nomes do behaviorismo: Pavlov, Watson, Skinner e Thorndike. Tipos diferentes de behaviorismo e como afetam o comportamento humano. Jogos educativos baseados no behaviorismo.
 - b. Cognitivismo e alguns expoentes: Piaget e Ausubel. Aprendizagem significativa: subsunçores, ancoragem, mapas conceituais, Vê epistemológico de Gowin. Jogos educativos baseados no cognitivismo.
 - c. Humanismo e os princípios educativos de Carl Rogers. Jogos educativos baseados no humanismo.
3. Hipermídias Adaptativas e jogos digitais
 - a. Necessidade de adaptação ao usuário. Espaços de adaptação: apresentação e navegação adaptativas.
 - b. Jogos digitais.
4. Elementos de Gamificação
 - a. Jogos vs gamificação
 - b. O framework para gamificação Octalysis.
 - c. Core drives: meaning, accomplishment, empowerment, ownership, social influence, scarcity, unpredictability, Avoidance.

- 5. Projeto de Jogos Educativos
- 6. Summaê

Bibliografia:

- BØDKER, Susanne, et al. What Is Participatory Design? Participatory Design. Cham: Springer International Publishing, 2022.
- BONSIEPE, G. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.
- BONSIEPE, G. The disobedience of design. Londres: Bloomsbury Visual Arts, 2022.
- FRAGELLI, R. R., SOUTO, V. T. Métodos e design de sistemas de hipermídia adaptativa educacionais. Revista de Design, Tecnologia e Sociedade, 1(1), 89-109, 2014.
- PETTERSSON, Rune. Information Design Theories. IIID, 2016. <https://www.iiid.net/rune-pettersson-information-design-theories/>
- PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador . 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- REDIG, J. Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. InfoDesign - Revista Brasileira De Design Da Informação, 1(1), 51–59, 2010.
- SAFFER, D. Designing Gestural Interfaces. Canada: O'Reilly Media, Inc., 2008.
- SAFFER, D. Microinteractions. USA: O'Reilly Media, Inc., 2013.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2004.
- SHEDROFF, N. Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design. In R. Jacobson (Ed.), Information Design. The MIT Press: London, 1999.
- SHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Morgan Kaufmann, 2008.
- TUFTE, Edward R. Beautiful Evidence. Connecticut: Graphics Press, 2006. [7.05 T914b] Visocky O'Grady, Jenn and Ken. The Information Design Handbook. Ohio: How Books, 2008.
- VISOCKY O'GRADY, J., VISOCKY O'GRADY, K. The Information Design Handbook. Cincinnati, Ohio, How books, 2008.
- BAER, Kim; VACARRA, Jill. Information design workbook: graphic approaches, solutions, and inspiration + 30 case studies. Beverley: Rockport Publishers, 2008.
- JACOBSON, Robert E. Information design. Illinois, Massachusetts: MIT Press, 2000.
- KRUG, S. Don't make me think!: a common sense approach to web usability. 2. ed. Berkeley: New Riders, 2006.
- PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador . 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

SAFFER, Dan. Designing for interaction: creating smart applications and clever devices. Berkley: Aiga, 2007.

SMITH, Patricia L.; RAGAN, Tillman J. Instructional design. John Wiley & Sons, 2005.

SPENCER, R. Information visualization: design for interaction. 2nd Edition London: Pearson Prentice Hall, 2007.

TIDWELL, Jenifer. Designing interfaces. Beijing: O'Reilly, 2006

TUFTE, Edward R. Beautiful Evidence. Graphics, 2006.

TUFTE, Edward R. Visual explanations: images and quantities, evidence and narrative. Cheshire, Connecticut: Graphics Press, 1997.