

O **design** de *disciplinas* e as  
(*in*) *disciplinas* do **design**:  
provocações sobre inovação na educação

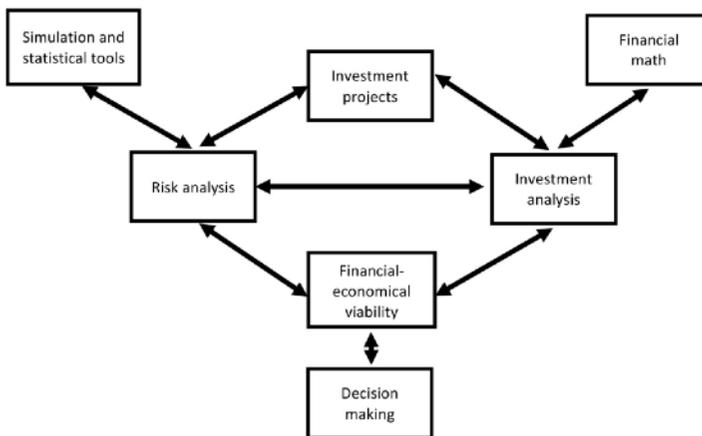
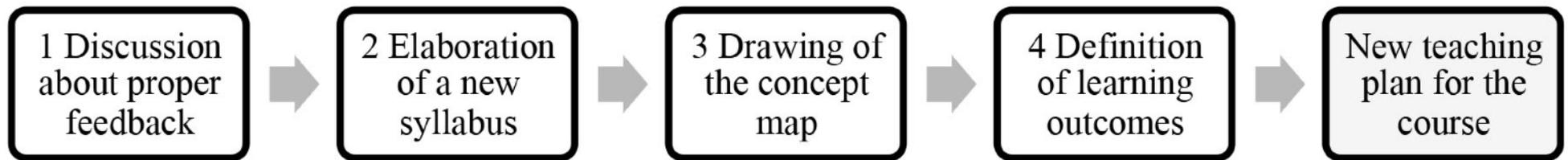
Frederick van Amstel @usabilidoido

[www.usabilidoido.com.br](http://www.usabilidoido.com.br)

DADIN - UTFPR



Aprendizagem ativa é um dos temas relacionados à inovação na educação.



**First Version:**

The course of Civil Responsibility, is part of the Law of Obligations, where concepts and principles of civil law are studied, with the aim to repairing the indemnifiable damages, leading the student to identify the effects of the damage, the mechanisms of defense of the author and the corresponding indemnity, so that in the end, he or she can solve conflicts and apply the ways of prevention and precaution of the occurrence of the damage.

**Second Version:**

This course, of the Law Program, studies the civil responsibility, as part II of the Obligations. At the end of the course, the student is able to identify the social repercussion and effects of the damage, civil liability and defense mechanisms of the author, the corresponding indemnity and the ways of prevention and precaution of the occurrence of the damage.

Uma das abordagens é o design de disciplinas (Spricigo, Manfra e Saroyan, 2017).

*Essa abordagem faz parte da  
transição de um ensino baseado  
em transmissão de conteúdos  
para uma aprendizagem  
baseada em desenvolvimento de  
competências.*

*Apesar de se apropriar do termo  
design, essa abordagem não se  
aproveita da experiência das  
disciplinas de design no  
desenvolvimento de competências.*



O ateliê de projetos é a abordagem característica para aprender nas disciplinas de design (Schön, 2009).



O ateliê coloca o estudante em uma situação em que precisa pensar como um designer (Schön, 2009). Os ateliês contemporâneos estimulam que o estudante pense junto com outras pessoas (design thinking).



Profs. do DADIN têm buscado articular o design de disciplinas com suas experiências em ateliês.

# Tensões

- Conhecimento tácito tratado como explícito
- Linguagem como instrumento de controle do processo de aprendizagem e não de liberdade
- Desconsidera a inovação que parte do estudante, por exemplo, o desenvolvimento de competências que o professor desconhece ou que ainda não existem na prática

# GLOSSARY OF UNDISCIPLINED DESIGN

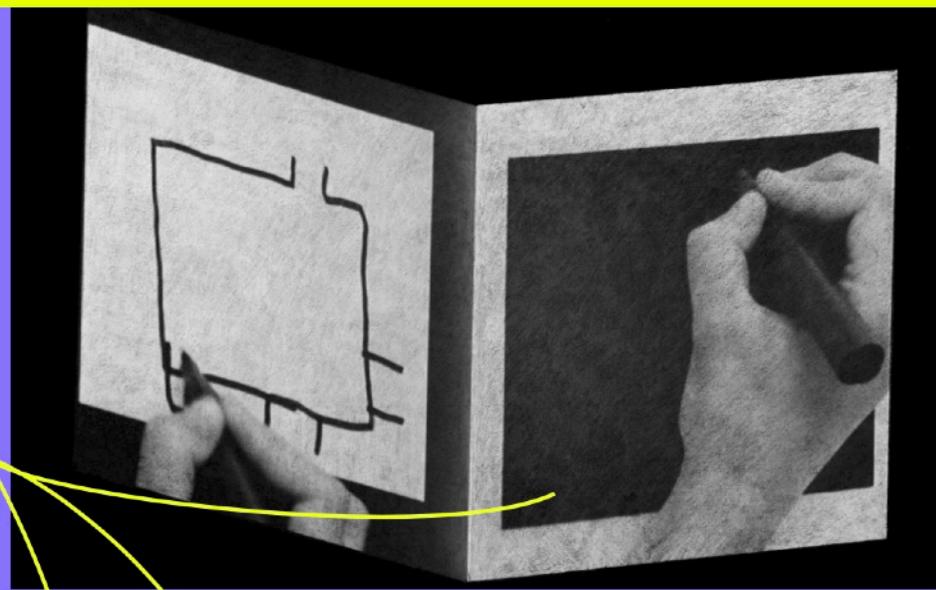
Symposium on Design and the Future

(GfZK, the Ka... Feb 20-23 2020  
Glc Leipzig, Germany

GfZK - of Conte

generations and traditions whose socio-critical and emancipatory positions and practices provide urgent

Kaiser and Rebecca Stephany. The symposium is in cooperation with GfZK.



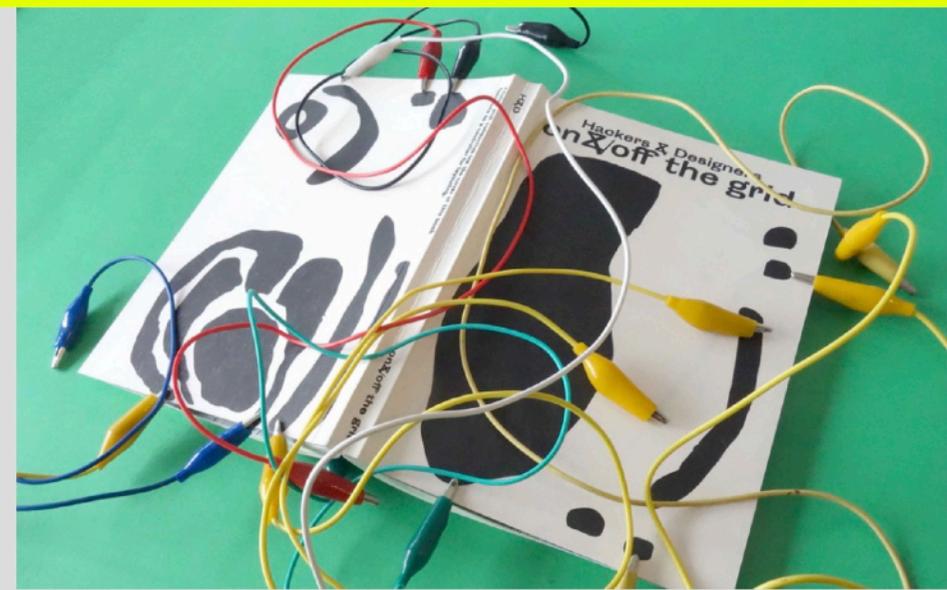
Ece Canli

is a design researcher, artist and musician, born in Turkey and based in Portugal. She holds an MFA from Experience Design at Konstfack University College of Arts, Crafts and Design (Sweden) and Ph.D. from Design at University of Porto (Portugal). Her tools of investigation include texts, voice, sound and artefacts. Her works focus on the intersection of decolonial queer feminist epistemologies, material regimes and body politics; more specifically, socio-spatio-material constitutions of gender, sexuality, race and other identity categories. Her current research, continuing in two parallel lines, unfolds the dynamics of somatechnological constitution of gender as an imperial force not only through sanitary products promoted with the... of humanitarian design in the Global South, but also through... segregation and punitive re... North international... color... currently com... NO... harnist Angélic... COR

innnnntro

aaaallies

proggggram



Hackers & Designers

is an initiative that brings two professions closer to each other in order to develop a common vocabulary and collective design and technological concepts. H&D experiments, researches and develops tools and learning processes with designers, artists, software developers, researchers, scientists, and theoreticians in the Netherlands and abroad. H&D began as a cross-disciplinary meet-up community in 2013 and has established a far reaching global network that has grown out of both workshops, talks and lectures abroad and by bringing international talent to the Netherlands via the Hackers & Designers Summer Academy, exhibitions and public programs. Traditional... consist of hands on workshop... technologies, Peer 2 Peer... are c... en s... on d

the handbbbbbook

newwwwws



Sheila Le

is a first... educator wh... feminist dial... and projects... sphere. Born... women's mo... Bretteville in... California In... Raven de Br... she ran the... Vi... about

about

Tensões na disciplina de design não são negadas ou exauridas. Muitas vezes, se tornam fontes de inovação.

# O caso da disciplina optativa “Projeto para Pessoas” (Design)

Ministrada por Frederick van Amstel e André Lucca em 2019, com participação de estudantes de diversos períodos, principalmente, do penúltimo.

**Ementa:** A disciplina "Projetos Para Pessoas: Laboratório De Design E Inovação Social" desenvolve criticamente as competências necessárias para o desenvolvimento de projetos de cunho social pela perspectiva do design. Nela, os estudantes percebem a desigualdade na distribuição de privilégios relacionados ao design e as possibilidades de intervir humildemente em problemas sociais. O desenvolvimento de projetos experimentais capacita o estudante a articular, facilitar, antecipar e organizar projetos de cunho social pela perspectiva do design.

Quem é você?

Fred, mais um  
trabalhador  
intelectual explo-  
rado por capitalis-  
tas que acredita  
ser independente

Qual a sua dor?

A desigualdade  
social é uma  
merda... uns  
podem cagar todo  
dia, enquanto  
outros não podem

O que você  
quer deste  
curso?

Eu quero ver  
projetos que  
desafiem a lógi-  
ca capitalista  
mas ainda assim  
funcionem dentro  
dele

Reflexão individual no início do curso.



Reflexão coletiva no início do curso: o que queremos/  
devemos/podemos aprender?

# SABEMOS QUE SABEMOS

PENSAMENTO CRÍTICO

ELITIZAÇÃO DE PROJETOS	HCD	MATERIAIS COMPOSITOS	FOTOGRAFIA	MOVEIS MODULARES	design thinking	CONSTRUÇÃO DE PERSONAS
veganismo	AUDIONAL	CHALLENGE BASED LEARNING	TÉCNICAS DO TEATRO DO OPRIMIDO	CRIATIVIDADE	USER INTERFACE	METODOLOGIA THE DOUBLE DIAMOND
COUCHSURFING	SPRINT	MODEL CANVAS	METODOLOGIA DE PESQUISA	TECNOLOGIA ASSISTIVA	ARQUITETURA	INTELIGÊNCIA EMOCIONAL
Construtivismo Russo	REFLEXÃO	EXPERIÊNCIA GUIADAS COM PROPÓSITO	BRANDING	papel social do design	OPEN DESIGN	PLANO DE AÇÃO SW2H
world packers e workway	Teoria do Design	GET THINGS DONE	PRODUÇÃO DE EVENTOS	SWOT	ECONOMIAS COLABORATIVAS	ECONOMIA CIRCULAR
					ACESSIBILIDADE	

# NÃO SABEMOS QUE SABEMOS

DIY  
do it yourself / faça você mesmo

marketing

DESIGN DE EXPERIÊNCIA

ORGANIZAÇÃO SOCIAL

PAULO FREIRE

# SABEMOS QUE NÃO SABEMOS

CONTRA CULTURA

DITADURA

design vernacular	Economia Solidária	DESIGN COLETIVO	MATERIAIS ALTERNATIVOS
design em experiências musicais	igualdade de gênero	POLITICA PÚBLICA	DESIGN ATIVISMO
INOVAÇÃO TECNOLÓGICA	DESIGN HUMAN	DIALÉTICA	SOCIEDADES ALTERNATIVAS (ex. utopia)
		SUSTENTABILIDADE	DESIGN PARA EDUCAÇÃO
		MOBILIDADE URBANA	AGROECOLOGIA
		COLETIVOS CULTURAS	BURNING MAN
			APP DEV
			CNC & 3D PRINT
			CONCEPT DESIGN
			AGROECOLOGIA
			DESIGN POLÍTICO
			TERMINOS CORRETOS
			CONTRA CULTURA
			DITADURA

# NÃO SABEMOS QUE NÃO SABEMOS

CONTRATO SOCIAL

SOCIAL PUNK!

projeto uma vida sem lixo

TRANS HUMANISMO

4ª revolução industrial

DESIGN IMATERIAL

DESIGN NÃO CENTRAO NO HUMANO

BRASIL

Organizando os interesses através da Matriz de Rumsfeld e planejando as próximas aulas.

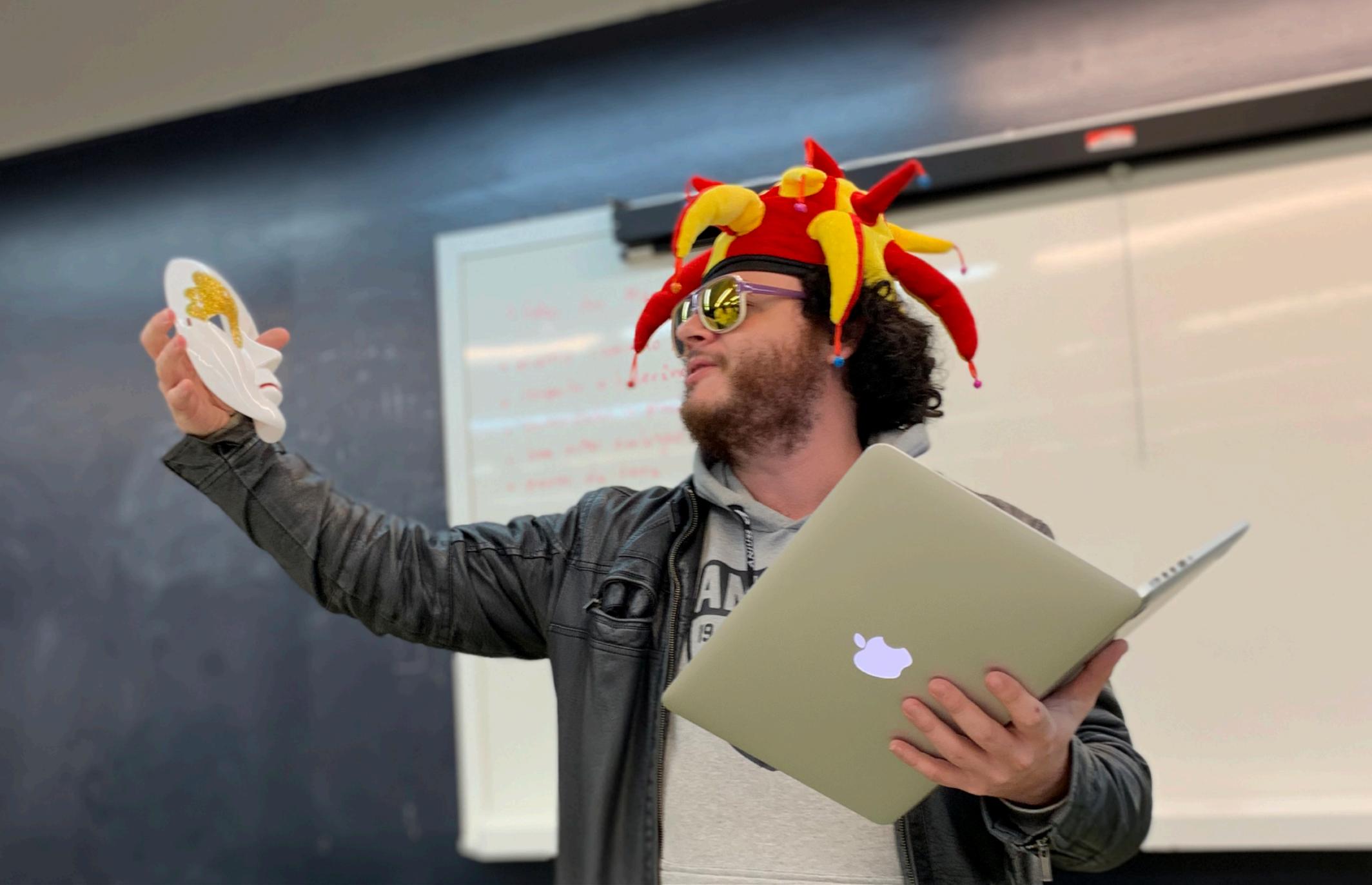


*“Em uma comunidade de aprendizagem, se uma pessoa sabe algo, todas ficam sabendo.”*



Aulas ministradas pelos estudantes que conheciam os assuntos considerados prioritários por eles.

*“Nós poderíamos escrever um  
manifesto sobre o que  
aprendemos até agora.”*



Leitura encarnada de manifestos, por exemplo, o Manifesto Antropófago, de Oswald de Andrade (1928).



Modelando emoções a serem expressas no manifesto.



Costurando o manifesto vestível, inspirados nos parangolés do artista Hélio Oiticica.



Momento de reconhecimento da presença majoritária das mulheres na disciplina.





menus (Alt+/) 180% Título 2 Arial 16 B I U A

Seja e permita ser. Respeite as diferenças. Não tem como designers serem parte de projetos sem que entendam, com pesquisa e esforço, as necessidades da sociedade está sendo atendida. Não é se colocar nos pés de alguém, mas escutar de cada pessoa que ela precisa e o que ela sente. Reflita, não é só sobre você, é sobre o outro também é sobre nós!

O Design deveria apoiar nossa sociedade e as necessidades dos oprimidos, em vez de ser usado para atrair usuários com propagandas enganosas e gerar mais desigualdade. Porque os oprimidos não devem lutar sozinhos e nós, designers, temos f

Escrita colaborativa do manifesto digital.



caloura de design



seus pais



seus



avós



usuários



políticos



jornalistas

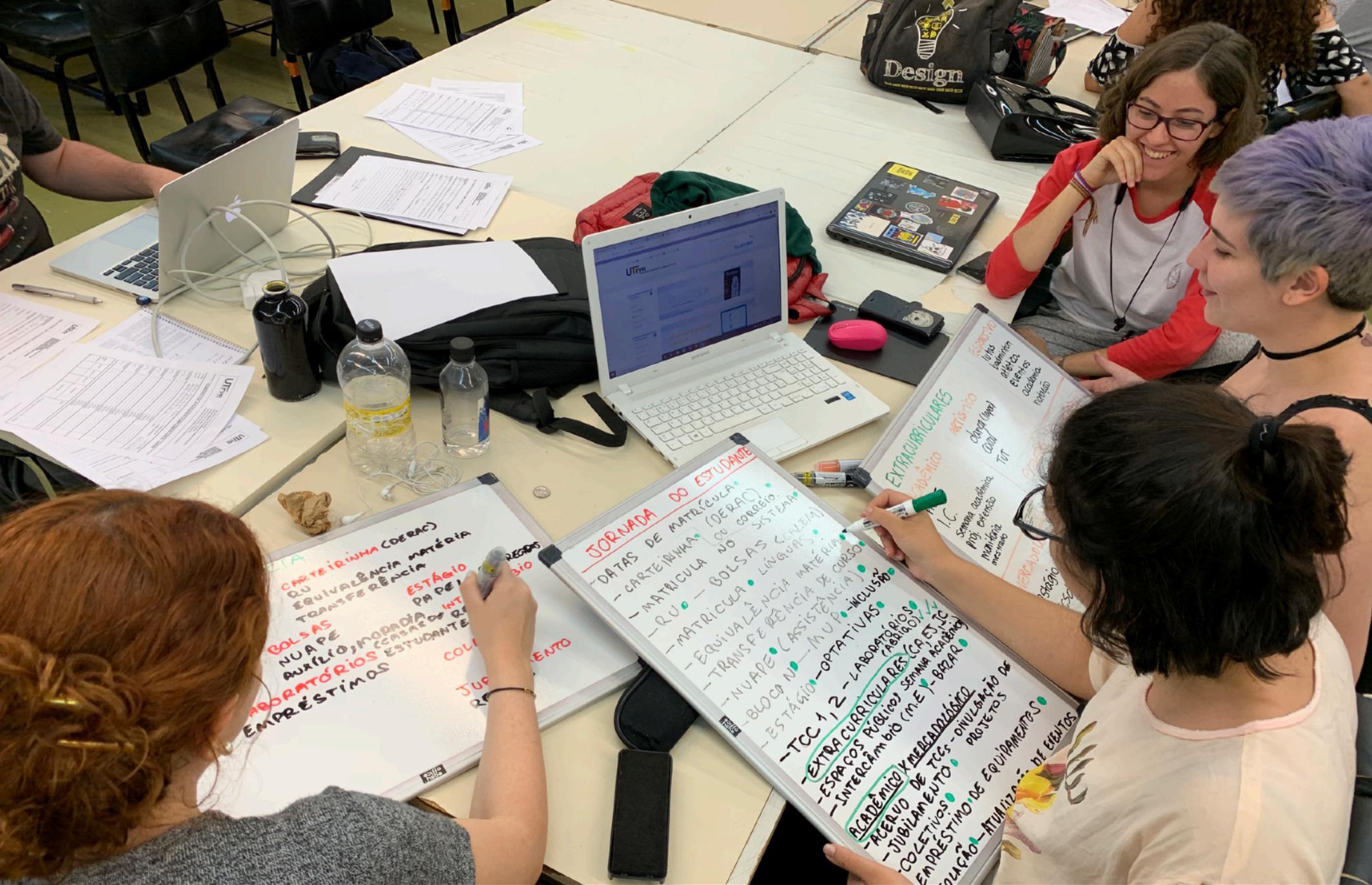


seu gato



uma aranha

Definição de públicos para o manifesto.



Alternância entre tecnologias digitais e analógicas de colaboração.

# Manifesto

D3S! GN

disSENSO

*Versão 1.0 - Primeiro experimento democrático agonista*

Afinal o que é o **D**<sub>e</sub>**s****i****g****n**?

Simplesmente Design não é nada mais do que o

nada nada nada

Segunda publicação do manifesto.

*“Como podemos **realizar** o  
que o manifesto propõe?”*



Mapeamento do ecossistema da UTFPR.



Lego Serious Play e brainstorming de ações possíveis.



Criação do projeto de extensão COISA: COlaboratório de Inovação Social e Autonomia.



Open Space Technology para a formação de grupos de trabalho.

# O QUÊ TE INCOMODA DENTRO DA UNIVERSIDADE?

MOMENS -> ASSÉDIO

~~Feministas~~

Alunos do Federal

~~EXTREMISMO DAS FEMINISTAS!~~

~~Drugado~~

BOLSOMINION

HOMOFOBIA

MACHISMO

HUMANOS

O RU AINDA TA CARO

PRECONCEITO

LULA livre

gente que desenha pika em tudo

peçoay que dizem as opiniões dos outros.

"EXPRESSE SUA OPINIÃO"  
A MENOS QUE ELA SEJA DIFERENTE DA MINHA!

Deixe a sua opinião aqui ou nos outros papeis como este, que estão espalhados pela universidade!

Criação de espaço temporário para discussão nas paredes da Universidade.



Avaliação baseada em texto reflexivo com critérios  
construídos pelos estudantes e usados pelos professores.

# Provocações

- As **(in)disciplinas do design** podem contribuir com o debate sobre inovação na educação com os seguintes pontos:
  - O ateliê é uma comunidade de aprendizagem em que o conhecimento é coletivo e encarnado
  - A autonomia do professor é tão importante quanto a autonomia do estudante
  - Disciplinas podem ser planejadas em conjunto com estudantes através do **codesign de disciplinas**

*Obrigado!*

Frederick van Amstel @usabilidoido  
[www.usabilidoido.com.br](http://www.usabilidoido.com.br)  
DADIN - UTFPR