



RESOLUÇÃO Nº 028/2025 – PDS

Considerando a Resolução 135/2025-CI/CTC que aprova o regulamento do Programa de Pós Graduação em Design – PDS;

Considerando o Art. 12º: “Compete ao Conselho Acadêmico do PG Design (CA-PDS)”; inciso XIV - propor e aprovar alterações curriculares e no regulamento do Programa, que devem ser submetidos ao CI para deliberação;

Considerando as solicitações dos novos docentes do PDS (Resolução 026/2025-PDS), André Schlemmer para criação da disciplina “Design de Interfaces e Experiências Interativas, 60h” e Marcio José Silva para criação da disciplina “Moda, Conhecimento e Inovação em Organizações Criativas, 45h;

Considerando a reunião do Conselho Acadêmico do Programa de Pós-Graduação em Design – PDS realizada em 13/11/2025 por meio virtual, na plataforma Google Meet.

O CONSELHO ACADÊMICO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN – PDS DO CENTRO DE TECNOLOGIA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ APROVOU, E EU, COORDENADORA DO PDS, SANCIONO A SEGUINTE RESOLUÇÃO:

Art. 1º APROVAR a criação das disciplinas “Design de Interfaces e Experiências Interativas, 60h” (anexo I) e “Moda, Conhecimento e Inovação em Organizações Criativas, 45h” (anexo II) para o Programa de Pós-Graduação em Design – PDS a partir do ano letivo de 2026.

Art. 2º Esta resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Cianorte, 13 de novembro de 2025



Documento assinado digitalmente

CRISTINA DO CARMO LUCIO BERREHIL EL KATT

Data: 18/11/2025 15:49:55-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Cristina do Carmo Lucio Berrehil el Kattel
Coordenadora do PDS



PROGRAMA DE
PÓS - GRADUAÇÃO
EM DESIGN | PDS

PROGRAMA DE DISCIPLINA

Pós-graduação em Design - Mestrado Acadêmico

Nome da Disciplina	Código	Carga Horária
Design de Interfaces e Experiências Interativas		60 horas [4 créditos]

Professor(es) Responsável(eis)
Prof. Dr. André Schlemmer

Público-alvo
Alunos regulares e não-regulares

Ementa
Estudo e prática do design de interfaces, de interação e da experiência do usuário (UX) sob a perspectiva da Interação Humano-Computador (IHC) e do design da informação. A disciplina inclui análise das relações entre pessoas, atividades, contextos e tecnologias; fornece subsídios teóricos e metodológicos para análise, design e avaliação de sistemas de informação interativos em múltiplos contextos, além de discutir criticamente o papel das interfaces na mediação das relações contemporâneas entre humanos e tecnologias.

Objetivos
• Desenvolver a capacidade de analisar criticamente interfaces e sistemas interativos; • Compreender metodologias e ferramentas para análise, design e avaliação de sistemas de informação interativos; • Elaborar reflexões científicas sobre design, experiência e interação, relacionando teoria e prática.

Programa
• Introdução à IHC: panorama histórico e conceitos fundamentais; • O humano, o computador e a interação: aspectos cognitivos e comportamentais; • Processos de Design: modelos e paradigmas de interação; • Tipos de interface e diretrizes; • Avaliação de interfaces e métodos; • Seminários temáticos: análises de casos e artigos científicos; • Apresentação e discussão dos artigos finais.

Critério de Avaliação		
Nota Periódica	1ª	2ª
Peso	10	10

Atividades desenvolvidas ao longo da disciplina, inclui: (A) Pontualidade, assiduidade e participação nas discussões e exercícios práticos; (B) Seminários temáticos e estudos de caso e/ou relatórios de práticas e análises; (C) Elaboração de um artigo científico, individual ou em dupla, relacionado a temas da disciplina.

1ª Nota periódica (N1) – Atividades a serem desenvolvidas no decorrer da disciplina, contemplando discussão e análise: avalia a capacidade de engajamento, análise crítica, e a comunicação oral e escrita em relação aos temas da disciplina. Critérios Aplicados: Clareza (na comunicação oral/escrita); Articulação



Teórica (conexão do trabalho/seminário com os conceitos e teorias da disciplina); Domínio Conceitual (entendimento dos termos técnicos); Coerência e Profundidade Reflexiva (capacidade de ir além da descrição, propondo análises ou críticas fundamentadas), no valor total de 10(dez) pontos.

2ª Nota periódica (N2) – Atividades a serem desenvolvidas no decorrer da disciplina, contemplando artigo científico: Foco na Produção Científica - Avalia a capacidade do aluno de produzir um trabalho acadêmico original em relação aos temas da disciplina. Critérios Aplicados: Originalidade e Profundidade (contribuição nova ou análise aprofundada); Clareza e Lógica – Qualidade Textual (escrita formal e coesa, adequada a um artigo científico); Estrutura do Argumento e Evidências Plausíveis (rigor metodológico e sustentação das conclusões); e Relevância (impacto potencial para a área da disciplina e do programa de pós-graduação), no valor total de 10(dez) pontos.

A Média Final (MF) será a média ponderada entre as avaliações propostas:

$$MF = \frac{N1 + N2}{2}$$

Bibliografia

BENYON, D. Designing User Experience: A Guide to HCI, UX and Interaction Design. 4th ed. Pearson, 2019.

CYBIS, Walter; BETIOL Adriana Holtz; FAUST, Richard. Ergonomia e Usabilidade. Conhecimentos, métodos e aplicações. São Paulo: Novatec Editora, 3. ed., 2015.

DIX, A.; FINLAY, J.; ABOWD, G.; BEALE, R. Human-Computer Interaction. 3ª ed. Pearson Education, 2004.

GARRETT, J. J. Os elementos da experiência do usuário. Tradução de Livia Labate, 2003.

HARTSON, H. Rex. The UX book: agile UX design for a quality user experience. Cambridge, Massachusetts, US: Morgan Kaufmann Publishers, 2019.

KALBACH, J. Mapping Experiences: A Complete Guide to Creating Value through Journeys, Blueprints & Diagrams. O'Reilly Media, 2016.

KRUG, Steve. Não me faça pensar: atualizado: uma abordagem de bom senso à usabilidade Web e Mobile. Rio de Janeiro, RJ: Alta Books, 2014.

LANSDALE, M. W.; ORMEROD, T. C. Understanding interfaces: a handbook of human-computer dialogue. London: Academic Press, 1995.

LAZAR, Jonathan. Research methods in human-computer interaction. Chichester, U.K.: Wiley, 2010.

MAGUIRE, M. Methods to support human-centred design. Int. J. Human-Computer Studies, vol 55, p. 587-634, 2001.

NIELSEN, J. Usability Engineering. SAN DIEGO: Morgan Kaufmann Publishers, 1993.

ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. 6th ed. Wiley, 2023.

SHNEIDERMAN, Ben et al. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 6th. ed., Global Ed., Pearson, 2018.

SOARES, M. M.; ROSENZWEIG, E.; MARCUS, A. (Eds.) Design, User Experience, and Usability: Design for Contemporary Technological Environments (DUXU 2021). Springer, 2021.

Assinatura da Coordenação



PROGRAMA DE
PÓS - GRADUAÇÃO
 EM DESIGN | PDS

PROGRAMA DE DISCIPLINA
 Pós-graduação em Design - Mestrado Acadêmico

Nome da Disciplina	Código	Carga Horária
Moda, Conhecimento e Inovação em Organizações Criativas		45

Professor(es) Responsável(eis)
Marcio José Silva

Público Alvo
Interessados em aprofundar conhecimentos sobre inovação, gestão do conhecimento e práticas voltadas à saúde e ao bem-estar no contexto da moda e das organizações criativas.

Ementa
Estudo das relações entre moda, inovação e gestão do conhecimento nas organizações criativas. Análise dos fluxos de saberes tácitos e explícitos na cadeia produtiva da moda, com ênfase na geração de valor, bem-estar e promoção da saúde no vestir. Reflexões sobre o papel do conhecimento experiencial e coletivo na criação de produtos e serviços inovadores, considerando aspectos sociais, culturais e de saúde.

Objetivos
Geral: Desenvolver, nos discentes, a capacidade de analisar e compreender os processos de inovação na moda sob a perspectiva da gestão do conhecimento e das práticas relacionadas à saúde e ao bem-estar. Específicos: Ao final da disciplina, espera-se que os discentes sejam capazes de: • Compreender o papel do conhecimento nas práticas criativas e produtivas em moda; • Analisar, o potencial da inovação em moda a partir de saberes tradicionais e contemporâneos; • Discutir, interfaces entre design de moda, conforto, funcionalidade e promoção da saúde; • Refletir sobre estratégias de inovação em moda com impacto social, cultural e de saúde.

Programa
Fundamentos da gestão do conhecimento: conhecimento tácito e explícito. A cadeia de moda e os fluxos de saberes: design, produção e consumo. Inovação em moda: tipos, processos e barreiras. Vestir, corpo e saúde: funcionalidade, autonomia e bem-estar. Moda inclusiva/assistiva, saúde e inclusão: casos e perspectivas. Estudos de caso: marcas e projetos que integram moda, conhecimento e saúde. Práticas e metodologias de inovação colaborativa em moda. Desenvolvimento de projeto teórico ou aplicado (orientações e apresentações).

Critério de Avaliação	
Nota Periódica	1ª
Peso	1



PROGRAMA DE
PÓS - GRADUAÇÃO
 EM **DESIGN** | PDS

1ª Nota periódica (N1) – Atividades a serem desenvolvidas no decorrer da disciplina, contemplando: Participação em aulas e discussões: 2,0; Apresentação de seminário (individual ou em grupo): 3,0; Artigo final (com ou sem aplicação prática) com foco em moda, conhecimento e inovação: 5,0>, no valor total de 10 (dez) pontos.

A Média Final (MF) será a média ponderada entre as avaliações propostas:

$$MF = \frac{N1}{1}$$

Bibliografia

Básica

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Política Nacional de Promoção da Saúde. Ministério da Saúde, Brasília, n. 3 ed., 2014.

DE BES, F. T. de; KOTLER, P. A bíblia da inovação: princípios fundamentais para levar a cultura da inovação contínua às organizações. São Paulo: Leya, 2011.

DAVENPORT, T. H.; PRUSAK, L. Conhecimento Empresarial: como as organizações gerenciam o seu capital intelectual. Tradução: Lenke Peres. Rio de Janeiro. Elsevier, 2003.

GANEM, MARCIA. Design Dialógico: Gestão Criativa, Inovação e Tradição. Estação das Letras e Cores; 1ª edição. São Paulo, 2016.

KOULOPOULOS, Thomas M. Inovação com resultado: o olhar além do óbvio. São Paulo. Editora Senac São Paulo, 2009.

NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka. Criação de conhecimento na empresa: como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação. 14. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1997.

OECD/Eurostat Oslo Manual 2018: Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation, 4th Edition, The Measurement of Scientific, Technological and Innovation Activities, OECD Publishing, Paris, 2018. <https://doi.org/10.1787/9789264304604-en>.

TAKEUCHI, Hirotaka; NONAKA, Ikujiro. Gestão do conhecimento. Porto Alegre: Bookman, 2008.

Complementar

OLIVEIRA, P. H de. EPAMINONDAS, M. E. R. Conhecimento, Inovação e Estratégia competitiva: um estudo no setor atacadista da moda. Revista Eletrônica de Estratégia & Negócios. [s/], v. 7, n. 1, p. 82-104, 2014.

LIPOVETSKY, G. O Império do Efêmero. Tradução de Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SILVA, M. J. MENEGASSI, C. H. M. TATTO, L. Ciclos da gestão do conhecimento: um estudo aplicado ao setor de compras de uma empresa de moda e vestuário. Revista de Ciências da Administração. Florianópolis, v. 20, n. 52, p. 95-108, 2018.



PROGRAMA DE
PÓS - GRADUAÇÃO
EM **DESIGN** | PDS

SILVA, M. J. GARCIA, L. F. DE OLIVEIRA, L. P. Moda e saúde: uma análise interdisciplinar sobre o uso das roupas e a saúde das pessoas. Revista de Estudos Interdisciplinares, [s/l], v. 6, n. 1, p. 1-20, 2024.

SILVA, M. J. GARCIA, L. F. DE OLIVEIRA, L. P. Moda e Promoção da Saúde a complexa relação entre a saúde e o vestir. Projética, Londrina, v. 15, n. 1, p. 1-32, 2024.

A bibliografia básica e complementar pode ser atualizada de acordo com a evolução da disciplina.

Assinatura da Coordenação