

2022 - 1ºSem - Pós-graduação

AV040 - Tópicos Especiais em Poéticas Visuais e Processos de Criação I - Turma A

Subtítulo: Cooperações e confluências entre as Ciências Cognitivas e os Processos Criativo-Projetuais

Subtítulo

Cooperações e confluências entre as
Ciências Cognitivas e os Processos
Criativo-Projetuais

Sala On-line

Oferecimento DAC Quinta-
feira das 09 às 12

Oferecimento IA

ATENÇÃO: Disciplina ministrada de maneira condensada no período de férias de verão, de 21 a 31 de janeiro de 2022.

Cronograma:

21/01 [sexta-feira] - 9 às 12h [3 horas]
24/01 [segunda-feira] - 9 às 12h e 14 às 18h [7 horas]
25/01 [terça- feira] - 9 às 12h e 14 às 18h [7 horas]
26/01 [quarta-feira] - 9 às 12h e 14 às 18h [7 horas]
27/01 [quinta-feira] - 9 às 12h e 14 às 18h [7 horas]
28/01 sexta-feira] - 9 às 12h e 14 às 18h [7 horas]
31/01 [segunda-feira] - 9 às 12h e 14 às 18h [7 horas]

Esta disciplina aborda e discute as principais cooperações e confluências entre as Ciências Cognitivas, especialmente as Neurociências e a Inteligência Artificial, e os processos criativo-cognitivos de projetos circunscritos nas áreas de conhecimento das Artes, da Arquitetura, do Urbanismo, e do Design. Nestes âmbitos, discorre sobre o conceito, as aplicações e as contribuições das bio-interfaces inteligentes à afetividade e à empatia e, consequentemente, ao incremento do bem-estar, da saúde, e da qualidade de vida do ser humano.

Ementa Discussão pautada em pesquisa(s) desenvolvida(s) pelo(s) docente(s) da linha de Poéticas Visuais e Processos de Criação, com recorte temático mais restrito, que será explicitado no programa da disciplina, a cada oferecimento.

Créditos 3

Hora Teórica 45

Hora Prática 0

Hora Laboratório 0

Hora Estudo 0

Hora Seminário 0

Docentes

Rachel Zuanon Dias

Critério de Avaliação

A avaliação da disciplina compreende três dimensões: [1] atuação e engajamento nos diálogos construídos em sala de aula; e [2] elaboração e apresentação dos seminários; [3] elaboração, desenvolvimento e entrega de artigo científico ao término da disciplina. As três dimensões estabelecem a atribuição de conceitos de 0 a 10, sendo o conceito final da disciplina obtido a partir da média aritmética.

Bibliografia

Bibliografia Básica

DAMÁSIO, A. Em busca de Espinosa: prazer e dor na ciência dos sentimentos. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

EBERHARD, J. P. Brain Landscape: The Coexistence of Neuroscience and Architecture. New York: Oxford University Press, 2009.

MYERS, Z. Wildness and Wellbeing: Nature, Neuroscience, and Urban Design. Singapore: Springer Nature, 2020.

SCOTT, J; STOECKLI, E. Neuromedia: Art and Neuroscience Research. Heidelberg: Springer, 2012.

ZUANON, R.; FERREIRA, C.L.; MONTEIRO, E.Z. Ambientes e Produtos Homeodinâmicos: perspectivas e contribuições à saúde e ao bem-estar do ser humano. DATJournal Design Art and Technology, v. 5, p. 194-212, 2020.

Bibliografia Complementar

COUCHOT, E. A natureza da arte: o que as Ciências Cognitivas revelam sobre o prazer estético. São Paulo: Editora UNESP, 2019.

DAMÁSIO, A. E o cérebro criou o homem. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

FARIA, B.A.C.; ZUANON, R. Architecture-Neuroscience cooperation: project recommendations to therapeutic gardens design for the non-pharmacological treatment of individuals with Alzheimer's disease. Lecture Notes in Computer Science, v. 11582, p. 181-199, 2019.

LIBERATTI, C.V.; ZUANON, R. Cooperation between Design and Neuroscience: contributions to current project methodologies applied to Automotive Design. Lecture Notes in Computer Science, v. 11581, p. 316-334, 2019.

LIMA JÚNIOR, G. C.; ZUANON, R. The neuroeducational principles of the SEE BEYOND method applied on the Materialization of a fashion collection designed by visually impaired fashion designers. Lecture Notes in Computer Science, v. 11581, p. 233-250, 2019.

LIMA JÚNIOR, G. C.; ZUANON, R. SEE BEYOND contributions to the project-based practice of sighted and visually impaired students in the context of higher education in Design. Disponível em <<https://ppgdesign.anhembibrasil.br/datjournal/index.php/dat/article/view/91>> 2018b.

- LIMA JÚNIOR, G. C.; ZUANON, R. SEE BEYOND: Enhancement – Strategies in Teaching Learning as a Stimulus to Creativity in Fashion Design. Lecture Notes in Computer Science, vol 10917, p. 280-294, 2018a.
- LIMA JÚNIOR, G. C.; ZUANON, R. The Foundation of the SEE BEYOND method: Fashion Design and Neuroeducation applied to the teaching of the project methodology to students with congenital and acquired blindness. Lecture Notes in Computer Science, vol 10291, pp 528-546, 2017.
- MALLGRAVE, H. F. The Architect's Brain: Neuroscience, Creativity, and Architecture. Chichester: John Wiley & Sons, 2010.
- MONTEIRO, E.Z.; FERREIRA, C.L.; ZUANON, R.; OLIVEIRA, M.R.S.; BERNARDINI, S.P. Architecture in mind: Elderly's affective memories and spatial perceptions of a downtown area. Lecture Notes in Computer Science, v. 11582, p. 306-321, 2019.
- RAMACHANDRAN, V. S. O que o cérebro tem para contar: Desvendando os mistérios da natureza humana. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.
- ZEISEL, J. (2006). Inquiry by Design: Environment/Behavior/Neuroscience in Architecture, Interiors, Landscape, and Planning. New York: Norton.
- ZEKI, S.; Lamb, M. The Neurology of Kinetic Art. Brain. 117, 607 – 636. Oxford University Press, 1994
- ZEKI, S. Art and the Brain. Journal of Consciousness Studies: Art and the Brain. Volume 6, 76 – 96. Imprint Academic, 1999.
- ZEKI, S. Inner Vision. New York: Oxford University Press, 2000.
- ZUANON, R.; OLIVEIRA, M.R.S.; FERREIRA, C.L.; MONTEIRO, E.Z. Memória, emoções e sentimentos: impactos na percepção espacial e afetiva da área urbana central de Campinas. DATJournal Design Art and Technology, v. 5, p. 04-21, 2020.
- ZUANON, R.; OLIVEIRA, M.R.S.; FERREIRA, C.L.; MONTEIRO, E.Z.; GALLO, H. Memories and Brain Maps: representations of fear, risk and insecurity in downtown areas. Lecture Notes in Computer Science, v. 11581, p. 509-523, 2019.
- ZUANON, R. Como-Se-Fosse-O-Corpo: deslocamentos à Empatia na cooperação Arte-Tecnologia, Neurociência e Computação Cognitiva. #10.art, v. 1, p. 535-546, 2019.
- ZUANON, R.; MORENO, FS. Artigo completo publicado em periódico: Game Design and Neuroscience Cooperation: Perspectives to Cybersickness reduction in Head Mounted Displays experiences. Lecture Notes in Computer Science, v. 10917, p. 308-325, 2018.
- ZUANON, R. Projective Processes and Neuroscience in Art and Design. Pennsylvania: IGI Global, 2016.
- ZUANON, R. Game Design and Neuroscience Cooperation in the Challenge-Based Immersion in Mobile Devices as Tablets and Smartphones. Lecture Notes in Computer Science, v. 9749, p. 142-153, 2016.
- ZUANON, R. Design-Neuroscience: Interactions between the Creative and Cognitive Processes of the Brain and Design. Lecture Notes in Computer Science, v. 8510, p. 167-174, 2014.

Conteúdo

Aula 1 – Ciências Cognitivas: um campo transdisciplinar. Arte-Arquitetura-Design-Ciências Cognitivas (Neurociência e Inteligência Artificial): articulações transdisciplinares.

Aula 2 - Neurociência Cognitivo-Comportamental / Homeostasia / Estados

do Corpo / Mapas Cerebrais

Aula 3 - Emoções, Sentimentos e Afetos

Aula 4 - Memória, Self e Consciência Autobiográfica

Aula 5 - Bio-interfaces inteligentes

Aula 6 - Orientações para o desenvolvimento de artigo científico

Aulas 7 e 8 - Neurociência aplicada aos campos da Arte e do Design

Aula 9 e 10 - Neurociência aplicada aos campos da Arquitetura, Urbanismo e Design

Aula 11 e 12 - Ambientes e Produtos Homeodinâmicos

Aula 13, 14 e 15 - Seminários

Metodologia

- Aulas expositivas dialogadas, com emprego de recursos audiovisuais;
- Dinâmicas criativo-projetuais;
- Desenvolvimento e apresentação de seminários;
- Estruturação e elaboração de artigo científico.

Observação

A disciplina será oferecida no período das férias de verão, de 21 a 31 de janeiro de 2022.