



REALIZAÇÃO  
SESC|UFPE

**VIII CONGRESSO INTERNACIONAL SESC DE  
ARTE/EDUCAÇÃO**  
Criatividade Coletiva: Arte/Educação no Século XXI.  
Homenagens a João Denys e Fernando Azevedo

**PLANO DE CURSO**

**Raízes Digitais: Explorando a Jornada de Criação Cultural e Tecnologia**  
Felipe Malafaia e Vladimir Barros

LOCAL	PERÍODO	VAGAS	CH	HORA
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO LOCAIS:	17 a 21/07	25	20h	14 às 18h

**EMENTA**

O curso "Raízes Digitais: Explorando a Jornada de Criação Cultural e Tecnologia" aborda a valorização da cultura regional e a criação de produtos culturais e tecnológicos inovadores. Ao longo de cinco dias, os participantes serão introduzidos a técnicas de observação e pesquisa para identificar oportunidades e desafios no cotidiano. Em seguida, serão estimulados a pensar fora da caixa, explorando universos diferentes de usuário e aplicando o design thinking para desenvolver ideias criativas. Além disso, serão apresentadas as tecnologias emergentes e sua aplicação no contexto cultural e tecnológico. Os participantes terão a oportunidade de explorar essas tecnologias e desenvolver protótipos inovadores. O curso também abordará estratégias de divulgação e publicação, incluindo o uso de redes sociais e editais. Ao final do curso, os participantes apresentarão seus projetos e receberão feedback personalizado.

**OBJETIVOS**

- Valorizar a cultura regional e incorporar elementos locais na criação de produtos culturais e tecnológicos.
  - Estimular a criatividade e a inovação, explorando diferentes perspectivas.
- Familiarizar com tecnologias emergentes e suas aplicações no campo cultural e tecnológico.
- Aplicar o design thinking para identificar oportunidades e gerar soluções inovadoras.
  - Desenvolver habilidades de autogestão e empreendedorismo.
  - Promover a troca de conhecimentos e experiências entre os participantes.
  - Capacitar para a divulgação e publicação de produtos culturais e tecnológicos.
- Estimular a reflexão crítica sobre o impacto das criações culturais e tecnológicas.
  - Fomentar a autonomia criativa e a expressão autêntica dos participantes.

**METODOLOGIA**

Apresentação expositiva de conteúdo teórico, discussões e debates colaborativos e atividades práticas para produção de artefatos digitais/analógicos voltados ao tema.

**AVALIAÇÃO**

A avaliação será feita com base na participação ativa, qualidade dos trabalhos e apresentação final dos projetos. Serão considerados a compreensão dos conceitos, criatividade nas soluções,

colaboração entre os participantes e reflexão crítica. Feedbacks serão fornecidos ao longo do curso, e os participantes receberão um certificado de conclusão.

### UNIDADES PROGRAMÁTICAS

DATA	CONTEÚDOS	TEÓRICA	PRÁTICA
1ª aula 17/07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução ao curso e objetivos.</li> <li>• Valorização da cultura regional.</li> <li>• Identificação de oportunidades de criação cultural e tecnológica.</li> <li>• Exploração de diferentes perspectivas e abordagens</li> </ul>	X	X
2ª aula • 18/07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Processo criativo e inovação.</li> <li>• Técnicas para geração de ideias.</li> <li>• Combinação de elementos regionais com tecnologias emergentes.</li> <li>• Desenvolvimento de conceitos de produtos culturais e tecnológicos.</li> </ul>	X	X
3ª aula • 19/07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução às tecnologias emergentes, como metaverso, chat GPT, gamificação e redes sociais.</li> <li>• Exploração de possibilidades de aplicação dessas tecnologias no campo cultural.</li> <li>• Discussão sobre ética e responsabilidade no uso de tecnologias emergentes.</li> </ul>	X	X
4ª aula • 20/07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estratégias de divulgação e promoção de produtos culturais e tecnológicos.</li> <li>• Uso de redes sociais para ampliar o alcance e engajamento do público.</li> <li>• Comunicação efetiva e storytelling para atrair e envolver o público-alvo.</li> </ul>	X	X
5ª aula 21/07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participação em editais de fomento à cultura e tecnologia.</li> <li>• Processo de publicação e distribuição de produtos culturais.</li> <li>• Apresentação final dos projetos desenvolvidos.</li> </ul>	X	X

### RECURSOS MATERIAIS SOLICITADOS AO ALUNO

Post-its;  
Tesoura;  
Cola;  
Lápis;  
Canetas.

### BIBLIOGRAFIA

ALLEN, David. A arte de fazer acontecer. São Paulo: Sextante, 2015.  
BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Porto Alegre: Bookman, 2010.  
CATMULL, Ed; WALLACE, Amy. Criatividade S.A.: superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.  
GODIN, Seth. A vaca roxa: como transformar o seu negócio e se destacar dos concorrentes. Rio de Janeiro: Campus, 2013.

**HOWKINS, John. A economia criativa: como ganhar dinheiro com ideias criativas. São Paulo: Senac, 2015.**

**KLEON, Austin. Mostre seu trabalho!: 10 maneiras de compartilhar sua criatividade e ser descoberto. São Paulo: Rocco, 2014.**

**KLEON, Austin. Roube como um artista!: 10 dicas de criatividade. São Paulo: Rocco, 2013.**

**LUPTON, Ellen. O design como storytelling. São Paulo: Cosac Naify, 2016.**

**NORMAN, Donald A. O design do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.**

**ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jenny. Design de interação: além da interação humano-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.**

**TALEB, Nassim Nicholas. A lógica do cisne negro: o impacto do altamente improvável. Rio de Janeiro: Best Seller, 2010.**

**TOWSE, Ruth. A economia da cultura. São Paulo: Elsevier, 2010.**

**ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. Gamification by design. Sebastopol: O'Reilly Media, 2011.**