
Ano Letivo 2017-18

Unidade Curricular DESIGN DE MULTIMÉDIA E INTERACÇÃO

Cursos DESIGN DE COMUNICAÇÃO (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 14541025

Área Científica DESIGN

Sigla

Línguas de Aprendizagem Português. Inglês.

Modalidade de ensino Presencial.

Docente Responsável Joana de Carvalho Folgado Lessa

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Joana de Carvalho Folgado Lessa	T; TP	T1; TP1	30T; 60TP

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
3º, 2º	S1	15T; 15TP	112	4

* A-Anual; S-Semestral; Q-Quadrimestral; T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Capacidade de concepção e desenho de linguagens gráficas digitais.
Capacidade técnica e tecnológica no desenho de soluções gráficas digitais (inclui domínio de software).
Proficiência em metodologia projectual em Design.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Entender o contexto contemporâneo da presença e impacto tecnológico na vivência humana;

Desenvolver um trabalho analítico e posicionar-se criticamente face ao contexto actual de desenho da comunicação digital;

Conhecimento das noções, fundamentos e princípios do Design de Experiência do Utilizador;

Conhecimento das noções, fundamentos e princípios do Design de Interação;

Aplicação dos conhecimentos de Design de Interação (IxD), Experiência de utilizador (UX) e Interface de utilizador (UI) ao desenvolvimento de um produto de IxD;

Domínio e aplicação de uma metodologia adequada à concepção de produto de Design de Interação.

Conteúdos programáticos

O impacto da tecnologia na comunicação.

As componentes do multimédia e a percepção do utilizador.

As tecnologias e o design de sistemas multimédia e de interacção.

UX - User experience design: comportamento e experiência do utilizador; desenhar o uso e a experiência; papel do produto; o modelo mental, forma e sensação da interacção; a experiência interativa; design emocional como amplificador de experiência.

Design de Interação: os Princípios de IxD; diversidade de plataformas, produtos e suas características; articulação e fluxo; metáforas e idiomas; elementos do interface (visuais e outros) e princípios a aplicar; formas de navegação e controlo; produtos plataforma e multi-plataformas.

Perpectivas metodológica e processo no IxD: briefing; a modelação do utilizador (personas e objectivos); definição de cenários; criação da estrutura de Design (Design Framework), UI (Interface de Utilizador) + UX (Experiência de utilizador) com definição de forma e comportamento; validação do produto.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Explanação teórica; Análise crítica de produtos reais (casos de estudo);

Realização de exercícios ou situações práticas; Acompanhamento contínuo do trabalho pelo docente; Avaliação por exame.

A avaliação desta unidade curricular é de 'Avaliação por frequência', conforme o estabelecido na alínea b), do ponto 1, do Artigo 9º, do Capítulo III, do Regulamento de Avaliação da Universidade do Algarve (RA da UAAlg) homologado pelo Reitor em Despacho RT.59/2015.

Presença às aulas: 75% aulas obrigatórias (inclui apresentação continuada do trabalho, ao docente - sendo esta da responsabilidade do aluno). Os trabalhos não acompanhados pela docente, não serão avaliados .

Ponderação classificação final (escala 0 a 20 valores):

1. Exercício de investigação (teórico e ind.): 40%
2. Exercício conceptual de design (ind.): 30%
3. Exercício design (grupo): 30%.

(1 + 2 + 3 = 100% da nota)

Dispensam de exame, os alunos com classificação final igual ou superior a 9.5 valores.

Bibliografia principal

- Bauman, Z. (2006). *Liquid modernity*. Cambridge: Polity.
- Cameron, A. (2004). *The art of experimental interaction design*. Hong Kong: Systems Design.
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C. (2014). *About Face*. Indianapolis: Wiley.
- Hook, K. (s.d.). *Affective Computing*. Consultado, em 20 julho, 2016, em linha: <https://www.interaction-design.org>
- Lal, R. (2013). *Digital Design Essentials*. Massachusetts: Rockport.
- Mckay, E.N. (2013). *UI is Communication*. Massachusetts: Morgan Kaufmann
- Moggridge, B. (2007). *Designing interactions*. Cambridge: The MIT Press.
- Saffer, D. (2007). *Designing for interaction*. Berkeley: New Raiders
- Turkle, S. (1997). *A vida no ecrã*. Lisboa: Relógio de Água.
- Ugur, S. (2013). *Wearing Embodied Emotions*. Milan: PM/Spriger
- Watkins, Craig (2008). *The Young and the Digital*. Boston: Beacon Press.

Academic Year 2017-18

Course unit MULTIMEDIA DESIGN AND INTERACTION

Courses COMMUNICATION DESIGN

Faculty / School Escola Superior de Educação e Comunicação

Main Scientific Area DESIGN

Acronym

Language of instruction Portuguese. English.

Teaching/Learning modality Attendance.

Coordinating teacher Joana de Carvalho Folgado Lessa

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Joana de Carvalho Folgado Lessa	T; TP	T1; TP1	30T; 60TP

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
15	15	0	0	0	0	0	0	112

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

Ability to conceptualize and design digital graphic discourses.
 Technical and technology capacities to design graphic digital solutions (includes software skills).
 Proficiency in the design project methodology.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

Understand the contemporary context of the presence and impact of technology in the human experience;
 Develop analytical work and position itself critically in the face of the context of the current design of the digital communication;
 Knowledge of the concepts, foundations and design principles of User Experience;
 Knowledge of the concepts, fundamentals and principles of Interaction Design;
 Application of Interaction Design (IxD), user Experience (UX) and user Interface (UI) knowledges to the development of an IxD product;
 Proficiency and application of an appropriate methodology design an IxD product.

Syllabus

The impact of technology on communication.

Multimedia components and user perception.

Technologies and the Design of multimedia and interaction systems.

UX - User experience design: behaviour and user experience; designing use and experience; the role of the product; the mental model, form and feeling of the interaction; interactive experience; emotional design as an amplifier of experience.

Interaction Design: the Principles of IxD; diversity of platforms; products and their characteristics; articulation and flow; metaphors and idioms; interface elements (visual and other) and principles to apply; forms of navigation and control; platform and multi-platform products.

Methodological perspectives and process in IxD: briefing; modelling the user (personas and objectives); setting scenarios; design framework, UI design (User Interface) + UX (user experience) for definition of form and behaviour; validation of the product.

Teaching methodologies (including evaluation)

Theoretical explanation and exercises or practical situations; Case study analysis;
Orientation of the developing work of the students (theoretical and practical), by the teacher; Written Exam.

The assessment of this curricular unit is made throughout 'Evaluation by frequency' as set forth in paragraph b) of paragraph 1, Article 9, Chapter III, of Regulation of Assessment the University of the Algarve (RA of the UAlg) approved by the Dean, by Order RT.59/2015.

Mandatory presence to at least 75% of classes (includes continuous presentation of developing work to teacher - student's responsibility).
Work not orientated by teacher will not be evaluated .

Calculation of final grade (range from 0 to 20):

1. Research / written assignment (ind.): 40%
2. Conceptual design assignment (ind.): 30%
3. Design assignment (group): 30%.

(1 + 2 + 3 = 100% grade)

Students with a final grade equal to or greater than 9.5 values will dispense exam.

Main Bibliography

Bauman, Z. (2006). *Liquid modernity* . Cambridge: Polity.

Cameron, A. (2004). *The art of experimental interaction design* . Hong Kong: Systems Design.

Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C. (2014). *About Face* . Indianapolis: Wiley.

Hook, K. (s.d.). *Affective Computing* . Retrieved 20.06.2016, online: <https://www.interaction-design.org>

Lal, R. (2013). *Digital Design Essentials*. Massachusetts: Rockport.

Mckay, E.N. (2013). *UI is Communication* . Massachusetts: Morgan Kaufmann

Moggridge, B. (2007). *Designing interactions* . Cambridge: The MIT Press.

Saffer, D. (2007). *Designing for interaction*. Berkeley: New Riders

Turkle, Sherry. (1997). *Life in the Screen: Identity in the age of the Internet* . New York: Simon & Schuster.

Ugur, S. (2013). *Wearing Embodied Emotions*. Milan: PM/Spriger

Watkins, Craig (2008). *The Young and the Digital* . Boston: Beacon Press.