
Ano Letivo 2018-19

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	15T; 15TP

* 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, S2	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 previamente abordado).
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;

Capacidade de articular e defender um discurso crítico;

Capacidade de desenvolvimento de resultados digitais e interactivos que incorporem um discurso crítico individual;

Capacidade de aplicar conhecimentos técnicos de software para a concretização de produtos digitais interactivos;

Construção de um corpo de saber teórico e prático, baseado na análise, leitura e prática consistente de Design;

Capacidade de comunicação interpessoal com vista a trocas de perspectivas;

Desenvolver a auto-crítica como mecanismo necessário ao desenvolvimento do trabalho, e a capacidade de integração da crítica do professor ao trabalho apresentado pelo aluno.

Conteúdos programáticos

Modernidade líquida e a "fluidez" do contexto em que nos movemos. Computação afectiva e emoções em Design, na comunicação. O impacto da tecnologia nas vidas humanas. Identidade humana: cyborgs e a redefinição de humano?
Design de Multimédia e Interação experimental: contextos; aplicações; discursos e narrativas; integração de media; desenho. Contexto actual do Design digital.
Investigação em Design digital interactivo e resultados (conceitos, métodos, produtos).
Realidade aumentada.
Design no espaço público: video mapping; propostas "fechadas" e interactivas (com interação e participação de audiências).
Sensores e interação. Integração de software interactivo e sensores nos exercícios de design: softwares Processing e Arduino.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Explanação teórica, visionamento de casos práticos; apoio técnico (software). Project-based learning; Estudo de caso; Discussão e crítica de trabalho; Avaliação por exame. Avaliação ao longo do funcionamento da UC: "Avaliação por frequência", de acordo com a alínea b), do ponto 1, do artigo 9º do capítulo III do RGA da UAAlg, publicado em DR. a 31.08.16.

Ponderação classificação final:

Exercício em 3 etapas

- a) reflexão escrita 15%
- b) design (desenho projecto) 30%
- c) implementação 55 %

(info detalhada na tutoria electrónica)

Aprovam à UC os alunos com presença válida a pelo menos 75% das aulas (incluiu apresentação continuada do trabalho ao professor; empenho e proactividade) e classificação final igual ou superior a 9.5 valores (escala 0-20), dispensando assim de exame. Acedem a exame os alunos com classificação final inferior a 9.5 valores. Exame é composto por avaliação a vertentes teórica e prática.

Bibliografia principal

(s.d.). Connecting Arduino to Processing. Disponível em: <https://learn.sparkfun.com/tutorials/connecting-arduino-to-processing>

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

DRLab (s.d.). Design Lab Research. Disponível em: <http://www.design-research-lab.org/>.

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

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

Maniello, D. (2015). Augmented Reality in Public Spaces Basic Techniques for Video Mapping Volume. Le penseur Publisheur.

Schwartzman, M. (2011). See Yourself Sensing: Redefining Human Perception. New York: Black Dog Publishing.

Turkle, Sherry. (2016). Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age. London: Penguin Books.

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

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

Academic Year 2018-19

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	15T; 15TP

* 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 capacityies to design graphic digital solutions (includes software skills previously acquired).
 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 human lives;
 Develop an analytic perspective and critically assume a point of view on today's digital communication design;
 Ability to articulate and defend a critical discourse;
 Ability to develop interactive digital results which integrate the individual critical views;
 Ability to apply technical knowledge (software), to develop interactive digital products;
 Construction of a body of theoretical and practical knowledge based on analysis, readings and consistent design practice;
 Ability to communicate interpersonally to exchange points of view;
 Develop self-criticism as necessary mechanism to the development of work, and the ability to integrate the professor critique of the work the student presents.

Syllabus

Liquid modernity and the "fluid" context we're living in. Affective Computing and emotions in design, in communication.
 The impact of technology in human lives. Human identity: Cyborgs and redefining humans?
 Multimedia and interaction experimental design: contexts; applications; discourses and narratives; media integration; design.
 Today's digital design realm.
 Interactive Digital Design Research and results (concepts, methods, products).
 Augmented Reality.
 Design in the public space: video mapping; "closed" and interactive proposals (with interaction and audiences participation).
 Sensors and interaction. Integrating interactive software and sensors in design assignments: Processing and Arduino softwares.

Teaching methodologies (including evaluation)

Theoretical explanation, visualization of practical situations; technical support (software); Project-based learning; Case study; discussion and work critique; Evaluation by exam. Assessment along the classes: 'Evaluation by frequency' as set forth in paragraph b) of point 1, Article 9, Chapter III, of Regulation of Assessment the University of Algarve - DR. 31.08.16.

Calculation of final grade:

Exercise in 3 stages

- a) critical reflexion 15%
- b) design (desenho projecto) 30%
- c) implementação - concretização técnica com recurso a software digital interactivo 55 %

(info detalhada na tutoria electrónica)

To pass the UC, students must have valid presence of at least 75% of classes (includes continuous developing and presentation of work to the teacher; commitment to work and proactivity) and final grade of 9.5 (range 0-20) or more. These students are dismissed from exam. Students have access to exam if grade is inferior to 9.5. The exam has theoretical and practical evaluation component.

Main Bibliography

(s.d.). Connecting Arduino to Processing. Disponível em: <https://learn.sparkfun.com/tutorials/connecting-arduino-to-processing>

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

DRLab (s.d.). Design Lab Research. Disponível em: <http://www.design-research-lab.org/>.

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

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

Maniello, D. (2015). Augmented Reality in Public Spaces Basic Techniques for Video Mapping Volume. Le penseur Publisheur.

Schwartzman, M. (2011). See Yourself Sensing: Redefining Human Perception. New York: Black Dog Publishing.

Turkle, Sherry. (2016). Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age. London: Penguin Books.

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

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