
Ano Letivo 2022-23

Unidade Curricular DESIGN DE MULTIMÉDIA E INTERAÇÃO

Cursos DESIGN DE COMUNICAÇÃO (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 14541025

Área Científica DESIGN

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 213

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos) 5;13;16.

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
2º	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, nomeadamente para interação, abordado previamente noutras UC's).

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: Tecnologia, Humano, pós-digital. Comunicação, emoções e design para a emoção.

Design para a experiência: níveis de valor de produto/serviço; modelo de funcionamento de experiência; meaning strategy e core meaning; 6 dimensões Design de experiência (gatilhos, significação, intensidade, duração, espectro, interacção).

Multimédia e multisensorial: a importância dos gatilhos para a experiência.

Design de Multimédia e interacção: user-centered design e community-centered design; design de interacção como estratégia de envolvimento e promoção de boas práticas (democracia, inclusividade, multiculturalidade, sustentabilidade, conviviabilidade, justiça social, empatia, participação, sentido de comunidade, sentido de identidade, regeneração, etc.). Sensores e interacção. Integração de software interactivo e sensores: aplicação de conhecimento anteriores a situações concretas.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Explanação teórica; Discussão de grupo; Design-Thinking; Estudo de caso; Discussão e Crítica de trabalho; Avaliação por exame. Avaliação ao longo do funcionamento da UC: "Avaliação por frequência", de acordo o RGA da UAAlg vigente.

Classificação final de Exercício em etapas:

- a) Desenho experiência (grupo): 30%;
- b) Desenvolvimento (aval. indiv.): 30%;
- c) Protótipo + Mem. Desc. (grupo): 40%.

Cada etapa implica apresentação presencial: a) e c) à Prof.^a e turma; b) apresent. regular p/ acompanhamento Prof.^a.

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

PS: quando enquadrável, os exercícios poderão ser integrados em actividades I&D, extensão e/ou voluntariado.

Bibliografia principal

Bardzell, J., Bardzell, S., Blyth, M. (2018). *Critical Theory and Interaction Design*. Cambridge: MIT Press.

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

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

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

IDF (s.d.). The 7 Factors that Influence User Experience. Disponível on-line em: <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-7-factors-that-influence-user-experience>

Norman, D. (2005). *Emotional Design*. New York: Ingram.

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

Shedroff, N. (2015). *Designing meaningful experiences*. [video] Retrieved from: <https://vimeo.com/120207557>

Tanizaki, J. (2008). *Elogio da Sombra*. Lisboa: Relógio d'Água.

Tidwell, J., Brewer, C., Valencia, A. (2020). *Designing Interfaces*. San Francisco: O'Reilly.

Turkle, Sherry. (2016). *Reclaiming Conversation*. London: Penguin Books.

(+info e-tutoria)

Academic Year 2022-23

Course unit MULTIMEDIA DESIGN AND INTERACTION

Courses COMMUNICATION DESIGN (1st Cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area

Acronym

CNAEF code (3 digits) 213

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 5;13;16.

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 capacities to design graphic digital solutions (includes interactive software skills previously acquired in other UC's).

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, Technology, Human, Post-digital. Communication, Emotion and Design for emotion.

Design for Experience: product/service levels of value; experience models; meaning strategy e core meaning; 6 dimensions model (triggers, meaning, intensity, duration, spectrum, interaction).

Multimedia and multissensorial: the importance of triggers.

Multimedia and Interaction Design: user-centered design e community-centered design; Interaction Design as strategic engagement tool and promoter of positive practices (democracy, inclusivity, multiculturalism, sustainability, conviviality, social justice, empathy, participation, sense of community, sense of identity, regeneration, etc.).

Sensors and interaction. Integrating interactive software and sensors in design assignment (applying previously acquired technological knowledge).

Teaching methodologies (including evaluation)

Theoretical explanation; group discussion; Design Thinking; Case study; Discussion and Work Critique; Evaluation by exam. 'Evaluation by frequency' as set in the current Regulation of Assessment of University of Algarve.

Final grade calculation of Exercise (3 stages):

- a) Planification of Experience (group): 30%;
- b) Development (ind. assessment): 30%;
- c) Prototype + Desc. Mem (group): 40%.

Each stage implies presential presentation: a) and c) to Professor and Class; b) regularly to Professor.

To pass the UC, students must have valid presence of at least 75% of classes (includes continuous developing and presentation of work to Professor; 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.

PS: When adequate, exercises might be integrated into I&D, extension and/or volunteer activities.

Main Bibliography

- Bardzell, J., Bardzell, S., Blyth, M. (2018). Critical Theory and Interaction Design. Cambridge: MIT Press.
- Bauman, Z. (2006). Liquid modernity. Cambridge: Polity.
- DRLab (s.d.). Design Lab Research. Retrieved from: <http://www.design-research-lab.org/>.
- Hook, K. (s.d.). Affective Computing. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org>
- IDF (s.d.). The 7 Factors that Influence User Experience. Disponível on-line em: <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-7-factors-that-influence-user-experience>
- Norman, D. (2005). Emotional Design. New York: Ingram.
- Schwartzman, M. (2011). See Yourself Sensing. New York: Black Dog Publishing.
- Shedroff, N. (2015). Designing meaningful experiences.[video] Retrieved from: <https://vimeo.com/120207557>
- Tanizaki, J. (2008). Elogio da Sombra. Lisboa: Relógio d'Água.
- Tidwell, J., Brewer, C., Valencia, A. (2020). Designing Interfaces. San Francisco: O'Reilly.
- Turkle, Sherry. (2016). Reclaiming Conversation. London: Penguin Books.

(+info e-tutoria)