
Ano Letivo 2017-18

Unidade Curricular DESIGN DE COMUNICAÇÃO V

Cursos DESIGN DE COMUNICAÇÃO (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 14541158

Área Científica DESIGN

Sigla

Línguas de Aprendizagem Português e 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	OT; PL; TP	TP1; PL1; OT1	15TP; 15PL; 15OT
Miguel Ângelo Almeida Gomes	OT; PL	PL1; OT1	30PL; 15OT

* 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	S1	15TP; 45PL; 30OT	280	10

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Capacidade de concepção e desenho de comunicação no seu largo espectro: do analógico ao digital.
Capacidade técnica e tecnológica no desenho de soluções gráficas analógicas e digitais (inclui domínio de software).
Proficiência na aplicação de metodologias projectuais em Design.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

- Conhecimento teórico, metodológico e prático no âmbito do Design de Plataformas Digitais;
- Solidificar hábitos de investigação;
- Identificar, editar e aplicar informação nos vários produtos de IxD;
- Entender o trabalho cooperativo e o trabalho de equipa como fundamentais à futura prática profissional;
- Entender o produto de IxD, no seu enquadramento cultural e público-alvo.
- 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.
- Capacidade de compreensão de formatos, processos de distribuição e adequação a diferentes suportes.
- Capacidade de desenvolvimento de produtos de IxD nas suas componentes técnicas, conceptuais e operativas.

Conteúdos programáticos

- Design de sistemas multimédia e de interação: plataformas digitais (desktop e mobile).
- Design de Multimédia e Interação experimental: contextos; aplicações; discursos e narrativas; integração de media; desenho.
- UX - User experience design: comportamento e experiência do utilizador; o modelo mental, forma e sensação da interação; design emocional.
- IxD - Design de Interação: os Princípios de IxD; diversidade de plataformas, produtos e suas características; articulação e fluxo; metáforas e idiomas; elementos da interface (visuais e outros) e princípios a aplicar; formas de navegação e controlo; produtos plataforma e multi-plataformas; a modelação do utilizador; definição de cenários; criação da estrutura de Design (Design Framework).
- UI - Interface de Utilizador: elementos da interface (visuais e outros) e princípios a aplicar, nomeadamente referente a conceito, hierarquia, consistência; layout.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Explicação teórica no âmbito dos projectos em realização;
Realização de Projectos (metodologia Project-based learning);
Análise de Casos de Estudos;
Acompanhamento contínuo do trabalho dos alunos, pela equipa docente.

A avaliação desta unidade curricular é feita ao longo do funcionamento desta UC, conforme o estabelecido na alínea a), do ponto 1, do artigo 11º do Regulamento Geral de Avaliação da Universidade do Algarve, sem exame final .

Presença obrigatória a 75% das aulas (inclui apresentação contínua do trabalho aos docentes - da responsabilidade do aluno). Trabalho não orientado pelos docentes não será avaliado.

Cálculo avaliação final (escala de 0-20):

1. Projecto 1. (individual; inclui memória descritiva detalhada) 40%;
2. Project 2. (individual; inclui memória descritiva detalhada) 40%;
3. Apresentação final trabalhos 20%.

Para aprovar à UC, o aluno deve obter a nota 9.5 ou superior (escala de 0 a 20).

Bibliografia principal

Adobe Experience Design Tutorials. Disponível online: <https://helpx.adobe.com/experience-design/tutorials.html> [Consultado em 16 Setembro 2017]

Adobe Systems.(2013). Adobe Photoshop CC Classroom in a Book. Adobe Press

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 . Disponível online: <https://www.interaction-design.org> [Consultado em 20 Julho 2016]

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.

Pamental. J. (2014). Responsive Typography: Using Type Well on the Web. OReilly: San Francisco

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

Wood, B.(2014). Adobe Illustrator CC Classroom in a Book. Adobe Press

Academic Year 2017-18

Course unit DESIGN DE COMUNICAÇÃO V

Courses COMMUNICATION DESIGN

Faculty / School Escola Superior de Educação e Comunicação

Main Scientific Area DESIGN

Acronym

Language of instruction Portuguese and english.

Teaching/Learning modality Attendance

Coordinating teacher Joana de Carvalho Folgado Lessa

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Joana de Carvalho Folgado Lessa	OT; PL; TP	TP1; PL1; OT1	15TP; 15PL; 15OT
Miguel Ângelo Almeida Gomes	OT; PL	PL1; OT1	30PL; 15OT

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

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
0	15	45	0	0	0	30	0	280

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 do conceptualize and design communication in a broad spectrum: from analogic to digital.
Analogic and digital design technical and technological skills (including software skills).
Proficiency in applying Design project methodologies.

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

- Theoretical, methodological and practical knowledge in the fields Digital design Platforms;
- Solidify investigative practices;
- Identifying, editing and applying information in IxD products;
- Understanding cooperative and team work as fundamental tools to future professional job situations;
- Understanding IxD products in their cultural frame and target audiences;
- 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.
- Develop the capacity of acknowledging formats, distribution processes e and adequacy to different devices;
- Capacity of development of IxD products in their technical, conceptual e operative componentes.

Syllabus

- Design of multimedia and interaction systems: digital platforms (desktop and mobile).
- Multimedia and interaction experimental design: contexts; applications; discourses and narratives; media integration; design;
- 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.
- IxD - 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; modelling the user (personas and objectives); setting scenarios; design framework.
- UI design - User Interface: interface elements (visual and others) and principles, namely concept, hierarchy, consistency; layout.

Teaching methodologies (including evaluation)

Theoretical explanation in the context of the projects realization; Case study analysis; Realization of projects (Project-based learning methodology); On going orientation of students' work by teachers.

The assessment of this curricular unit is done throughout the class period, as set out in point a), number 1, article 11.º of the General Regulation of Assessment the University of the Algarve, and without the final examination.

Mandatory presence of 75% classes (includes on going presentation of work to teachers for orientation - student's responsibility). Work not orientated by teachers will not be evaluated .

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

1. Project 1. (individual; includes detailed descriptive and justificatory report) 40%;
 2. Project 2. ((individual; includes detailed descriptive and justificatory report) 40%;
 3. Project Final Presentation 20%.
- (1 + 2 + 3= 100% grade)

To pass the curricular unit students must achieve a final grade of 9,5 (range 0 to 20) or more.

Main Bibliography

Adobe Experience Design Tutorials. Available online: <https://helpx.adobe.com/experience-design/tutorials.html> [Retrieved 16 September 2017]

Adobe Systems.(2013). Adobe Photoshop CC Classroom in a Book. Adobe Press

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. Available online: <https://www.interaction-design.org> [Retrieved, 20 July 2016]

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.

Pamental, J. (2014). Responsive Typography: Using Type Well on the Web. OReilly: San Francisco

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

Wood, B.(2014). Adobe Illustrator CC Classroom in a Book. Adobe Press