
Ano Letivo 2018-19

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 práticas projectuais;
- 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

- As componentes "multimedia" e a percepção do utilizador. As tecnologias e o design de sistemas multimedia e de interação.
 - 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;
Metodologia Project-based learning;
Acompanhamento contínuo do trabalho dos alunos, pela equipa docente.

A avaliação da UC é realizada ao longo do seu funcionamento, conforme o estabelecido na alínea a), do ponto 1, do artigo 9º do Regulamento Geral de Avaliação da Universidade do Algarve, DR. 31.08.16. (avaliação sem exame final).

Ponderação avaliação final (escala de 0-20):

Projecto 1. (individual; inclui memória descritiva detalhada) 60%;
Project 2. (ind. ou grupo; inclui memória descritiva detalhada) 40%.

Aprovam à UC os alunos com presença válida a pelo menos 75% das aulas (apresentação contínua do trabalho aos docentes - da responsabilidade do aluno; empenho e proactividade) e classificação final igual ou superior a 9.5 valores (escala 0-20). Trabalho sem orientação não é avaliado.

Bibliografia principal

Adobe Experience Design Tutorials. Retrieved from: <https://helpx.adobe.com/experience-design/tutorials.html>.
Adobe Systems (2013). Adobe Photoshop CC Classroom in a Book. Adobe Press
Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C. (2014). About Face. Indianapolis: Wiley.
Hook, K. (s.d.). Affective Computing. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org>.
Krishna, Golden (2015). The Best Interface Is No Interface: The simple path to brilliant technology (Voices That Matter) 1st Edition. New york: New Riders.
Lal, R. (2013). Digital Design Essentials. Massachusetts: Rockport.
Mckay, E.N. (2013). UI is Communication. Massachusetts: Morgan Kaufmann
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

(mais títulos na tutoria electrónica)

Academic Year 2018-19

Course unit COMMUNICATION DESIGN 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 projectual 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 adequacy to different devices;
- Capacity of development of IxD products in their technical, conceptual e operative components.

Syllabus

- "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.
- 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 each project; 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 9 of the General Regulation of Assessment the University of Algarve, DR. 31.08.16 (evaluation without exam).

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

Project 1. (individual; includes detailed descriptive and justificatory report) 60%;
Project 2. (ind. or group; includes detailed descriptive and justificatory report) 40%;

To pass the curricular unit students must present valid presence of at least 75% of classes (includes on going presentation of work to teachers for orientation - student's responsibility; commitment and proactivity); and achieve a final grade of 9,5 (range 0 to 20) or more.

Work not orientated by teachers is not evaluated .

Main Bibliography

Adobe Experience Design Tutorials. Retrieved from: <https://helpx.adobe.com/experience-design/tutorials.html>.
Adobe Systems (2013). Adobe Photoshop CC Classroom in a Book. Adobe Press
Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C. (2014). About Face. Indianapolis: Wiley.
Hook, K. (s.d.). Affective Computing. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org>.
Krishna, Golden (2015). The Best Interface Is No Interface: The simple path to brilliant technology. New York: New Riders.
Lal, R. (2013). Digital Design Essentials. Massachusetts: Rockport.
Mckay, E.N. (2013). UI is Communication. Massachusetts: Morgan Kaufmann
Pamental. J. (2014). Responsive Typography: Using Type Well on the Web. O'Reilly: San Francisco
Saffer, D. (2007). Designing for interaction. Berkeley: New Raiders
Wood, B.(2014). Adobe Illustrator CC Classroom in a Book. Adobe Press

(more titles in electronic tutoria)