
Ano Letivo 2019-20

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 adquirido nas UC's dos semestres anteriores).
Proficiência na aplicação de metodologias projectuais em Design.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

- Adquirir conhecimentos teóricos, metodológicos e práticos no âmbito do Design de Plataformas Digitais;
- Solidificar práticas projectuais;
- Entender o produto de IxD, no seu enquadramento cultural e público-alvo.
- Dominar as noções, fundamentos e princípios do Design de Interação;
- Aplicar os conhecimentos de Design de Interação (IxD), Experiência de utilizador (UX) e Interface de utilizador (UI) ao desenvolvimento de um produto de IxD;
- Dominar e aplicar metodologia adequada à concepção de produto de Design de Interação.
- Desenvolver capacidade de compreensão de formatos, processos de distribuição e adequação a diferentes suportes.
- Desenvolver produtos de IxD nas suas componentes técnicas, conceptuais e operativas;
- Desenvolver protótipos integrando o software abordado (previamente e na UC);
- Desenvolver trabalho cooperativo e trabalho de equipa, fundamentais à futura prática profissional.

Conteúdos programáticos

- As componentes "multimedium" 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.
- Prototipagem: ferramentas e técnicas (sugere-se software Adobe XD e After Effects).

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

Pretende-se dotar os alunos com referências, conceitos básicos, ferramentas e metodologias de trabalho na área do Design de Interação, User experience e design de interfaces de utilizador, de forma a que realizem projectos de plataformas digitais.

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 contínua - sem exame final).

Ponderação da 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 docente não é avaliado.

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

Tendo em conta os objetivos previstos, os conteúdos são lecionados de modo a facilitar a ligação entre a teoria e a prática, sempre num sentido de aperfeiçoamento técnico e proporcionando uma compreensão mais aprofundada de conceitos e uma utilização adequada de ferramentas e de processos.

Bibliografia principal

Adobe Experience Design Tutorials. Retrieved from: <https://helpx.adobe.com/experience-design/tutorials.html>.
Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C. (2014). About Face: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis: Wiley.
Gyncild, B., Fridsma, L. (2015). Adobe After Effects CC Classroom in a Book. New York: Adobe Press.
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

(bibliografia secundária na tutoria electrónica)

Academic Year 2019-20

Course unit COMMUNICATION DESIGN V

Courses COMMUNICATION DESIGN (1st Cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

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 to conceptualize and design communication in a broad spectrum: from analogic to digital.

Analogic and digital design technical and technological skills (including software skills acquired in the curricular units of the previous semesters).

Proficiency in the application of Design project methodologies' to projects assignments.

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

- Theoretical, methodological and practical knowledge in the fields Digital design Platforms;
- Solidify projectual practices;
- 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 and adequacy to different devices;
- Capacity of development of IxD products in their technical, conceptual and operative components;
- Develop cooperative and team work as fundamental to future professional job situations.

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.
- Prototyping: tools and techniques (software suggested: Adobe XD and After Effects).

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

We aim to endow students with references, basic concepts, tools and working methods in Interaction Design, User experience and User interface design, so that they understand and execute digital platforms projects.

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 that is not orientated by the teachers is not evaluated .

Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes

Considering the set objectives, contents are taught in order to facilitate the connection between theory and practice, always on purpose of technical improvement and providing a deeper understanding of concepts and the proper use of tools and processes.

Main Bibliography

Adobe Experience Design Tutorials. Retrieved from: <https://helpx.adobe.com/experience-design/tutorials.html>.

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

Gyncild, B., Fridsma, L. (2015). Adobe After Effects CC Classroom in a Book. New York: Adobe Press.

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

(extra titles in electronic tutoria)