

---

**Ano Letivo** 2017-18

---

**Unidade Curricular** PROJETO EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO II

---

**Cursos** DESIGN DE COMUNICAÇÃO PARA O TURISMO E CULTURA (2.º Ciclo)

---

**Unidade Orgânica** Escola Superior de Educação e Comunicação

---

**Código da Unidade Curricular** 17481006

---

**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	TC; OT; T; TP	T1; TP1; C1; OT1	15T; 15TP; 20TC; 10OT

\* 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
1º	S2	15T; 15TP; 20TC; 10OT	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)

Pretende-se abordar o conhecimento relativo à importância da informação, da comunicação, do desenho de interfaces digitais bem como à aprendizagem de novos conhecimentos e práticas ao nível do design de interação. Prevê-se que o projeto do aluno consista no desenvolvimento de um sistema integrado de produtos gráficos digitais finalizados, que comuniquem uma determinada mensagem a um público específico. Esses produtos, devem enquadrar-se nas seguintes áreas específicas do Design de comunicação: Multimédia, web design, design de interação, APPs , *vídeo-mapping*, *motion design* , som e vídeo aplicadas ao sector turístico e cultural (espaços/eventos culturais ou lazer, museus, centros culturais, exposições, festivais culturais, restauração, património, organismos públicos ou privados, etc.).

### Conteúdos programáticos

Tendo em conta que esta se trata da UC de 2.º projeto na estrutura curricular do Mestrado, o que pressupõe o desenvolvimento de uma proposta de trabalho com contornos de apoio continuado pelo professor, os seguintes conteúdos serão leccionados de modo ajustado a cada aluno e ao tema específico do trabalho:

- Definição e funções das tecnologias digitais de comunicação;?
- Design e inovação;?
- Design de Interação;?
- Elementos da linguagem audiovisual e interativa;?
- Design e usabilidade;?
- Design emocional e afetivo;?
- Novos media e produtos;?
- Composição e animação digital (movimento, espaço, cor, tipografia, áudio);?
- Empreendedorismo e inovação ? Tendências do mercado;?
- Novos materiais e tecnologias convergentes;?
- Museus, galerias e sistemas de interação;?
- Espaço Público e interface pública.

---

### 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, pelo Professor.

A presença a pelo menos 75% das aulas é obrigatória para a aprovação à UC.

### Avaliação

A avaliação à componente teórica (30%) incide no desempenho na fase da investigação, análise e apresentação de conceitos e comunicação dos temas propostos e é efetuada antes da fase do desenvolvimento do projeto (design). A avaliação da componente prática (70%) é dividida em duas fases: a meio do semestre, e na avaliação final do trabalho prático desenvolvido.

Passam à Unidade Curricular os alunos que obtenham uma classificação final igual ou superior a 9,5

---

### Bibliografia principal

- 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. San Francisco: O'Relly.
- Rubin, J. & Chisnell, D. (2008). Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests (2ª edition), New York: John Wiley & Sons.
- Saffer, D. (2007). Designing for interaction . Berkeley: New Raiders
- Wright, P. & Mccarthy, J. (2008). Empathy and experience in HCI. CHI 2008: Dignity in Design. Florence, Italy, ACM.

**Academic Year** 2017-18

**Course unit** COMMUNICATION DESIGN PROJECT II

**Courses** COMMUNICATION DESIGN FOR TOURISM AND CULTURE

**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	TC; OT; T; TP	T1; TP1; C1; OT1	15T; 15TP; 20TC; 10OT

\* 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	20	0	0	10	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)**

It is intended to address the knowledge concerning the importance of information, communication, and design of digital interfaces as well as to learning new knowledge and practices of interaction design. It is expected that the student's project consists in the development of an integrated system of digital graphics finalised products, to communicate a specific message to a specific audience. These products, must fit in at least one of the following specific areas of communication Design: multimedia, web design, interaction design, APPs, video mapping, motion design, sound and video applied to tourism and cultural (cultural or leisure events/spaces, museums, cultural centres, exhibitions, cultural festivals, heritage restoration, public or private institutions, etc.)

## **Syllabus**

Taking into account that this is the second project in Communication Design Unit in the curricular structure of the master, which presupposes the development of a project in all its stages with continuous supervision of the teacher, the following contents will be conducted and adjusted to each student and to the specific project's theme:

Definition and functions of digital communication technologies;

Design and innovation;

Interaction Design;

Audiovisual language and interactive Elements;

Design and usability;

Emotional / Affective Design;

New media and products;

Composition and digital animation (movement, space, color, typography, audio);

Entrepreneurship and innovation ? market trends;

New materials and convergent technologies;

Museums, galleries and interaction systems;

Public space and public interface.

---

## **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 - student's responsibility).

## **Evaluation**

Theoretical component (30%) focuses on performance in research, analysis and presentation of concepts and structured framework before the project development phase (design);

Practical component (70%), divided into two phases: middle of the semester and final evaluation of the practical work developed.

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

### Main Bibliography

- 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. San Francisco: O'Relly.
- Rubin, J. & Chisnell, D. (2008). Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests (2ª edition), New York: John Wiley & Sons.
- Saffer, D. (2007). Designing for interaction . Berkeley: New Raiders
- Wright, P. & Mccarthy, J. (2008). Empathy and experience in HCI. CHI 2008: Dignity in Design. Florence, Italy, ACM.