
Ano Letivo 2021-22

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

Código CNAEF (3 dígitos) 213

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos) 4;8;9.

Línguas de Aprendizagem Português e Inglês.

Modalidade de ensino

Presencial

Docente Responsável

António Carlos Camilo Correia de Lacerda

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
António Carlos Camilo Correia de Lacerda	T	T1	15T
Carlos Filipe Carraça Cruz	TC; OT; TP	TP1; C1; OT1	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 para concepção e desenho de estratégias de comunicação no seu largo espectro para contexto analógico e 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)

Desenvolvimento de conhecimento relativo à importância da informação, da comunicação, do desenho de interfaces digitais bem como a aprendizagem de novos conhecimentos e práticas ao nível do design de interação, relacionando assim Media Digital e Design de Interação. Desenvolvimento de projecto ao qual o aluno aplique metodologia consistente, integrando a prática de investigação. Desenvolvimento de um sistema integrado de produtos digitais finalizados, que comuniquem uma determinada mensagem a um público específico. Esses produtos, devem enquadrar-se nas seguintes tipologias: web design e APPs, vídeo-mapping, motion design, som e vídeo aplicadas ao sector turístico, cultural, e com particular interesse social (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 e centrada em Media Digital e Design de Interação, 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 participativo e inovação social);
- 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;
Project-based learning; User-centered design;
Análise de Casos de Estudos;
Discussão e crítica do trabalho.

A avaliação da UC é realizada ao longo do seu funcionamento, conforme o RGA da Universidade do Algarve, vigente: avaliação contínua - sem exame final.

Ponderação Classificação final:

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 incide sobre os resultados do projecto (70%).

Passam à UC os alunos que, simultaneamente, tenham: presença válida a pelo menos 75% das aulas (inclui discussão/critica continuada do trabalho); e uma classificação final igual ou superior a 9.5.

PS: quando adequado, os projectos podem ser enquadrados em actividades de I&D, extensão e voluntariado.

Bibliografia principal

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

DI (2018). Design Issues. ISSN:0747-9360

Ehn, P., Nielsen, E.M., Topgard, R. (2014). Making Futures: Marginal Notes on Innovation, Design, and Democracy. Cambridge: MIT Press.

Hook, K. (s.d.). Affective Computing. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org>.
IJD (2007-2018). International Journal of Design. ISSN:1991-3761E-ISSN:1994-036X

Lal, R. (2013). Digital Design Essentials. Massachusetts: Rockport.

Manzini, E., Coad, R. (2015). *Design, When Everybody Designs*. Cambridge: The MIT Press.

Mckay, E.N. (2013). UI is Communication. Massachusetts: Morgan Kaufmann

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 Riders

Wright, P. & McCarthy, J. (2008). Empathy and experience in HCI. CHI 2008: Dignity in Design. Florence, Italy, ACM.

Academic Year 2021-22

Course unit COMMUNICATION DESIGN PROJECT II

Courses COMMUNICATION DESIGN FOR TOURISM AND CULTURE
Common Branch

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) 4;8;9.

Language of instruction Portuguese and English.

Teaching/Learning modality Attendance

Coordinating teacher António Carlos Camilo Correia de Lacerda

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
António Carlos Camilo Correia de Lacerda	T	T1	15T
Carlos Filipe Carraça Cruz	TC; OT; TP	TP1; C1; OT1	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 to 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)

Development of knowledge concerning the importance of information, communication, and design of digital interfaces as well as learning new knowledge and practices, articulating Digital Media and Interaction Design. Development of project in which the student applies consistent methodology integrating research practices. Development of an integrated system of digital graphics 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, and with particular social interest (cultural or leisure events/spaces, museums, cultural centers, 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 centered in Media Digital and Interaction Design, 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 (participatory design and social 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; Project-based learning methodology; User-centered design; On going discussion and work critique.

The assessment of this curricular unit is done throughout the class period, as set in the current General Regulation of without exam, Assessment the University of Algarve.

Calculation of final grade:

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

Practical component focuses on project results (70%).

To pass the UC it is mandatory: valid presence of at least 75% of classes (includes on going presentation of work to teacher - student's responsibility); and a final grade equal or superior to 9.5 (range 0-20).

Work that is not discussed with the teachers is not evaluated.

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

Main Bibliography

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

DI (2018). *Design Issues*. ISSN:0747-9360

Ehn, P., Nielsen, E.M., Topgard, R. (2014). *Making Futures: Marginal Notes on Innovation, Design, and Democracy*. Cambridge: MIT Press.

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

IJD (2007-2018). *International Journal of Design*. ISSN:1991-3761E-ISSN:1994-036X

Lal, R. (2013). *Digital Design Essentials*. Massachusetts: Rockport.

Manzini, E., Coad, R. (2015). *Design, When Everybody Designs*. Cambridge: The MIT Press.

Mckay, E.N. (2013). *UI is Communication*. Massachusetts: Morgan Kaufmann

Rubin, J. & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests* (2^a 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.