
Ano Letivo 2022-23

Unidade Curricular DESIGN DE INTERAÇÃO

Cursos DESIGN E TECNOLOGIAS MULTIMÉDIA

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 19301006

Área Científica AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 213

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos) 5;13;16.

Línguas de Aprendizagem Português. Inglês.

Modalidade de ensino

Presencial

Docente Responsável

Pedro Manuel Maia de Oliveira Martins Calado

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Luís Filipe Valério Viegas	PL	PL1	56PL

* 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	56PL	156	6

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Capacidade de operação em aplicações gráficas digitais.

Capacidade técnica e tecnológica no desenho de soluções visuais interativas digitais.

Noções básicas de processos de comunicação visual.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Entender o contexto contemporâneo da presença e impacto tecnológico na vivência humana;

Desenvolver um trabalho analítico e posicionar-se criticamente face ao contexto actual de desenho da comunicação digital;

Capacidade de produção de conteúdos digitais e interactivos;

Capacidade de aplicar conhecimentos técnicos de software para a concretização de produtos digitais interactivos;

Construção de conhecimento prático de Design;

Capacidade de comunicação interpessoal;

Desenvolver a auto-crítica como mecanismo necessário ao desenvolvimento do trabalho, e a capacidade de integração da crítica do professor ao trabalho apresentado pelo aluno.

Conteúdos programáticos

Design para a experiência: níveis de valor de produto/serviço; modelo de funcionamento de experiência;

Prática de utilização de software específico;

Fundamentos de UX/UI. Design de Interação

Desenho de Interface.

Estrutura conceptual - Arquitetura de Informação

Componentes de comunicação visual

User-centered Design

Criação de Mockups e Prototipagem

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Explanção teórica; Discussão de grupo; Estudo de caso; Exercícios práticos individuais de complexidade crescente. Avaliação ao longo do funcionamento da UC: "Avaliação por frequência", de acordo o RGA da UAAlg vigente.

Classificação final de Exercício em etapas:

- a) Exercícios práticos básicos: 30%;
- b) Desenvolvimento projeto final: 60%;
- c) Assiduidade: 10%.

Cada etapa implica apresentação presencial e regular c/ acompanhamento Prof.

Aprovam à UC os alunos com presença válida a pelo menos 75% das aulas (incluiu apresentação continuada do trabalho ao Prof., empenho e proactividade) e classificação final igual ou superior a 9.5 valores (escala 0-20), dispensando assim de exame. Acesso a exame: classificação final inferior a 9.5 valores. Exame composto por avaliação a vertentes teórica e prática.

PS: quando enquadrável, os exercícios poderão ser integrados em actividades I&D, extensão e/ou voluntariado.

Bibliografia principal

Bardzell, J., Bardzell, S, Blyth, M. (2018). Critical Theory and Interaction Design. Cambridge: MIT Press.

Bauman, Z. (2006). Liquid modernity. Cambridge: Polity.

DRLab (s.d.). Design Lab Research. Retrieved from: <http://www.design-research-lab.org/>.

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

IDF (s.d.). The 7 Factors that Influence User Experience. Disponível on-line em:
<https://www.interaction-design.org/literature/article/the-7-factors-that-influence-user-experience>

Norman, D. (2005). Emotional Design. New York: Ingram.

Schwartzman, M. (2011). See Yourself Sensing. New York: Black Dog Publishing.

Shedroff, N. (2015). Designing meaningful experiences.[video] Retrieved from: <https://vimeo.com/120207557>

Tanizaki, J. (2008). Elogio da Sombra. Lisboa: Relógio d'Água.

Tidwell, J., Brewer, C., Valencia, A. (2020). Designing Interfaces. San Francisco: O'Reilly.

Turkle, Sherry. (2016). Reclaiming Conversation. London: Penguin Books.

(+info e-tutoria)

Academic Year 2022-23

Course unit INTERACTIVE DESIGN

Courses DESIGN AND MULTIMEDIA TECHNOLOGIES

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) 5;13;16.

Language of instruction Portuguese. English

Teaching/Learning modality Presential

Syllabus

Design for the experience: product/service value levels; experience work;
Practice of using specific software;
UX/UI Fundamentals. Interaction Design
Interface Design.
Conceptual framework - Information Architecture
Visual communication components
User-centered Design
Creation of Mockups and Prototyping

Teaching methodologies (including evaluation)

Theoretical explanation; Group discussion; Case study; Individual practice;
UC functioning: "Assessment by frequency", according to the current UAlg
Final Classification of Exercise in stages:

- a) Basic practical exercises: 30%;
- b) Final project development: 60%;
- c) Attendance: 10%.

Each stage implies a regular, face-to-face presentation accompanied by the teacher.
Students with valid attendance to at least 75% of the classes approve the course (based on attendance and proactivity) and final classification equal to or greater than 9.5 (if the final classification is lower than 9.5 values. Exam composed of assessment (PS: when applicable, the exercises may be integrated into R&D, extension

Main Bibliography

- Bardzell, J., Bardzell, S., Blyth, M. (2018). Critical Theory and Interaction Design. Cambridge: MIT Press.
- Bauman, Z. (2006). Liquid modernity. Cambridge: Polity.
- DRLab (s.d.). Design Lab Research. Retrieved from: <http://www.design-research-lab.org/>.
- Hook, K. (s.d.). Affective Computing. Retrieved from: <https://www.interaction-design.org>
- IDF (s.d.). The 7 Factors that Influence User Experience. Disponível on-line em:
<https://www.interaction-design.org/literature/article/the-7-factors-that-influence-user-experience>
- Norman, D. (2005). Emotional Design. New York: Ingram.
- Schwartzman, M. (2011). See Yourself Sensing. New York: Black Dog Publishing.
- Shedroff, N. (2015). Designing meaningful experiences.[video] Retrieved from: <https://vimeo.com/120207557>
- Tanizaki, J. (2008). Elogio da Sombra. Lisboa: Relógio d'Água.
- Tidwell, J., Brewer, C., Valencia, A. (2020). Designing Interfaces. San Francisco: O'Reilly.
- Turkle, Sherry. (2016). Reclaiming Conversation. London: Penguin Books.
- (+info e-tutoria)