
Ano Letivo 2023-24

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

António Carlos Camilo Correia de Lacerda

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)

Explanação 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 2023-24

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

Coordinating teacher António Carlos Camilo Correia de Lacerda

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Luís Filipe Valério Viegas	PL	PL1	56PL

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	0	0	56	0	0	0	0	0	156

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 operate in digital graphics applications.
 Technical and technological capacity in the design of digital interactive
 Basics of visual communication processes.

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

Understanding the contemporary context of technological presence and imp;
 Develop analytical work and critically position oneself in the current co
 Ability to produce digital and interactive content;
 Ability to apply technical knowledge of software for the realization of :
 Construction of practical knowledge of Design;
 Interpersonal communication skills;
 Develop self-criticism as a necessary mechanism for the development of tl
 teacher to the work presented by the student.

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 (regularity and proactivity) and final classification equal to or greater than 9.5 (if final classification 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)