



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201821000 - PROJETO DE INTERAÇÃO I

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2019/20

Curso

Mestrado Design de
Interação

Ciclo de estudos

2º

Créditos

10.00 ECTS

Idiomas

Português ,Inglês

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

1º / 1º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	9.00	0.00	0.00	0.00	0.00	9.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
126.00

Horas totais de Trabalho
250.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Marco António Neves da Silva

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Marco António Neves da Silva	1.50 horas
Francisco Rebelo	1.00 horas
Paulo Noriega	1.00 horas
Victor Almeida	1.00 horas
Ana Melo	3.00 horas
Sónia Rafael	1.50 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos

estudantes)

Introduzir os alunos à área do design de interação, enquanto prática a desenvolver em suportes digitais e analógicos.

Desenvolver estratégias de interactividade e participação, entendendo o seu potencial quando aplicado a um projecto de design.

Explorar abordagens interativas nos projectos de design, estudando e aprofundando a experiência do utilizador com o objecto ou sistema.

Procurar uma relação material mais emotiva e prolongada com os utilizadores.

Expor os alunos a diversas concepções do projeto em design de interação, permitindo percorrer diferentes processos e obter resultados distintos.

Pretende-se que no final, os alunos conheçam abordagens e instrumentos diferenciados que possam ser invocados em projetos de Design de Interação. É também esperado, que este conhecimento lhes auxilie na escolha de área(s), onde pretendam desenvolver competências mais específicas e que serão desenvolvidas nas disciplinas seguintes de Projeto de Interação II e III.

Conteúdos Programáticos / Programa

A unidade curricular estabelece um contexto para se poder analisar e conceber objectos, produtos e sistemas interactivos.

O design de interação será discutido e utilizado enquanto base de relação com outras áreas emergentes no campo do design, estabelecendo possibilidades de melhoria e inovação na constituição material do quotidiano dos utilizadores.

Serão abordados os conceitos fundamentais, úteis para o desenvolvimento de processos de trabalho, que ocorram sem constrangimentos tecnológicos. Assim serão focados os seguintes temas:

- Definições, objetivos e áreas adjacentes
- Processo e métodos
- Experimentação dos principais media [web, mobile, print]
- Princípios do Design de Interação e metas de usabilidade

Estes resultarão em criações que estabeleçam de forma instintiva um diálogo com os utilizadores.

Propõe-se um entendimento alargado das ideias interativas e participativas, bem como da compreensão de interface como intermediário na relação comunicativa.

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

Os conteúdos a lecionar permitem compreender, estabelecer e adaptar um processo para produção de interação, ora em situações analógicas, ora em situações de necessidade digital.

Esta diversificação pretende aproximar os conhecimentos e competências a adquirir, de uma noção o mais completa possível das potencialidades da interação e da sua importância junto da experiência do utilizador.

O conhecimento dos princípios a incorporar nos trabalhos a desenvolver e em simultâneo,

experimentar com os diferentes media, permitirá entender a transversalidade de alguns elementos, enquanto poderão esclarecer as vantagens de uso em circunstâncias diferentes.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A UC assentará na elaboração de projetos, de temas, propósitos e procedimentos distintos, que tem a atribuição da capacidade interativa e a preocupação com os utilizadores, como fatores comuns.

Um conjunto alargado de docentes, com conhecimentos e experiências diversificados, irá participar com contribuições próprias a cada momento, para que cada projeto possa refletir as preocupações da área específica para o qual é proposto.

Será atribuída atenção à análise crítica das matérias, através de exposição partilhada e debate em torno de casos de estudo.

A exposição de conteúdos textuais, esquemáticos, visuais e audiovisuais antecederá o desenvolvimento de projectos de carácter prático, a que se seguirá um acompanhamento individual e em grupos de trabalho.

Todos os momentos de acompanhamento dos projectos constituem situações de reflexão e aprendizagem. Estes momentos, que constituem avaliação contínua, são determinados por critérios como a criatividade, inovação e demonstração de conhecimentos, aos quais se juntam a argumentação e apresentação.

São também fatores de ponderação a assiduidade e a participação.

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

O design de interação é um estudo sobre os comportamentos partilhados e recíprocos, entre um utilizador e uma constituição material. Nesse sentido torna-se importante definir e aplicar um processo de trabalho que considere a situação de utilização, as estratégias para interagir e os intervenientes. Desse modo é benéfico a análise dos processos já usados, sua implementação ou adequação. O desenvolvimento de projetos irá permitir a acumulação de experiência que deverá ser confrontada com exemplos de referência.

Bibliografia Principal

Bolter, J & Gromala, D (2003). 'Text rain: the digital experience', in *Windows and mirrors: interaction design, digital art, and the myth of transparency*. Cambridge MA: MIT Press.

Bonsiepe, G (1999). *Interface: an approach to design*, Maastricht: Jan van Eyck Akademie.

Buxton, B. (2007). *Sketching user experiences: getting the design right and the right design*, San Francisco: Morgan Kaufman.

Cooper, A, Reimann, R & Cronin, D (2007). *About face 3: the essentials of interaction design*, Indianápolis: Wiley Publishing.

Davis, M 2008, 'Toto, I've got a feeling we're not in Kansas anymore...' *Interactions* XV(5), 28-34.

Dubberly, H., Haque, U., Pangaro, P. 2009 'What is interaction? Are there different types?'. in <http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html>

Hallnäs, L & Redström, J (2006). *Interaction design: foundations, experiments*, Borås: The Interactive Institute, The Swedish School of Textiles, University College of Borås.

Heeter, C (2000). 'Interactivity in the context of designed experiences', *Journal of Interactive Advertising*, 1(1). American Academy of Advertising, pp.4-15, accessed 5 Mai 2010, <<http://jiad.org/article2>>.

Moggridge, B (2007). *Designing interactions*, Cambridge and London: The MIT Press.

Neves, M (2013). 'Printed Interactivity Towards a new understanding of graphic design', *Iridescent: IcoGrada Journal of Design Research*, 2(2).

Richards, R 2005. 'Users, interactivity and generation', *New Media and Society*, 8(4), Sage Publications, pp. 531-550.

Saffer, D (2007), *Designing for interaction: creating smart applications and clever devices*, 2nd edition, Berkeley, California: New Riders.

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201821000 - Interaction Projetc I

Type

Obrigatória

Academic year

2019/20

Degree

Mestrado Design de
Interação

Cycle of studies

2º

Year of study/ Semester

10.00 ECTS

Lecture language

Português ,Inglês

Periodicity

semestral

Prerequisites

Unit credits

1º / 1º

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	9.00	0.00	0.00	0.00	0.00	9.00

Total CU hours (semestrial)

Total Contact Hours
126.00

Total workload
250.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Marco António Neves da Silva

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Marco António Neves da Silva	1.50 horas
Francisco Rebelo	1.00 horas
Paulo Noriega	1.00 horas
Victor Almeida	1.00 horas
Ana Melo	3.00 horas
Sónia Rafael	1.50 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

Introduce students to interaction design area as a practice to develop on digital and analog media. Develop interactivity and participation strategies, understanding their potential when applied to a design project.

Explore interactive approaches to design projects by studying and deepening user experience with the object or system.

Seek a more emotional and prolonged material relationship with users.

To expose students to diverse project conceptions in interaction design, allowing them to go through different processes and obtain different results.

In the end, students are expected to know different approaches and instruments that can be invoked in Interaction Design projects. It is also expected this knowledge will help them in choosing an area or areas, where they intend to develop more specific competences and that will be developed in following courses of Interaction Project II and III.

Syllabus

This curricular unit provides a context to analyze and conceive interactive objects, products and systems.

Interaction design will be discussed and used as a basis of relationship with other emerging areas in the design field, establishing possibilities for improvement and innovation in user material constitution of the everyday.

Basic concepts will be described, that are useful for the development of work processes, which occur without technological constrains. This will focus on the following topics:

- Definitions, objectives and adjacent areas
- Process and methods
- Experimentation of mainstream media [web, mobile, print]
- Interaction Design Principles and usability goals

These will result in establishing an instinctively dialogue with users.

We propose a broad understanding of interactive and participatory ideas, as well as the interface as an intermediary for communicative relationship.

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

Contents to be taught allow us to understand, establish and adapt a process to produce interaction, sometimes in analog situations, or in situations of digital need.

This diversification aims to approximate knowledge and skills to be acquired, to an idea as complete as possible of the potential of interaction and its importance in user experience.

Knowledge of principles to be incorporated in works to be developed and simultaneously, experiment with different media, will allow to understand transversality of some elements, while they may clarify advantages of use in different circumstances.

Teaching methodologies (including evaluation)

This curricular unit will be based on elaboration of projects, of different themes, purposes and procedures, which has attribution of interactive capacity and concern with users, as common factors.

A broad set of teachers, with diverse knowledge and experience, will participate with their own contributions at each moment, so that each project can reflect concerns of specific area for which it is proposed.

Attention will be given to critical analysis of subjects, through shared exposure and discussion around case studies.

The exhibition of textual, schematic, visual and audiovisual content will precede development of projects of practical nature, followed by individual and group work.

All moments of project monitoring are situations of reflection and learning. These moments, which constitute continuous evaluation, are determined by criteria such as creativity, innovation and demonstration of knowledge, to which argumentation and presentation are added.

Attendance and participation are also factors of consideration.

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

Interaction design is a study about shared and reciprocal behaviors between a user and a physical constitution. In this sense, it is important to define and implement a work process that considers the situation of use, strategies to interact and stakeholders. Thus, it is beneficial to analyze the processes already used, its implementation or fitness. The development of projects will allow the accumulation of experience to be confronted with reference examples.

Main Bibliography

Bolter, J & Gromala, D (2003). 'Text rain: the digital experience', in *Windows and mirrors: interaction design, digital art, and the myth of transparency*. Cambridge MA: MIT Press.

Bonsiepe, G (1999). *Interface: an approach to design*, Maastricht: Jan van Eyck Akademie.

Buxton, B. (2007). *Sketching user experiences: getting the design right and the right design*, San Francisco: Morgan Kaufman.

Cooper, A, Reimann, R & Cronin, D (2007). *About face 3: the essentials of interaction design*, Indianapolis: Wiley Publishing.

Davis, M 2008, 'Toto, I've got a feeling we're not in Kansas anymore...' *Interactions* XV(5), 28-34.

Dubberly, H., Haque, U., Pangaro, P. 2009 'What is interaction? Are there different types?'. in <http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html>

Hallnäs, L & Redström, J (2006). *Interaction design: foundations, experiments*, Boca Raton: The

Interactive Institute, The Swedish School of Textiles, University College of Borås.

Heeter, C (2000). 'Interactivity in the context of designed experiences', *Journal of Interactive Advertising*, 1(1). American Academy of Advertising, pp.4-15, accessed 5 Mai 2010, <<http://jiad.org/article2>>.

Moggridge, B (2007). *Designing interactions*, Cambridge and London: The MIT Press.

Neves, M (2013). 'Printed Interactivity Towards a new understanding of graphic design', *Iridescent: Icoagrada Journal of Design Research*, 2(2).

Richards, R 2005. 'Users, interactivity and generation', *New Media and Society*, 8(4), Sage Publications, pp. 531-550.

Saffer, D (2007), *Designing for interaction: creating smart applications and clever devices*, 2nd edition, Berkeley, California: New Riders.

Additional Bibliography