



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201822000 - PROJETO DE INTERAÇÃO III

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2019/20	Mestrado Design de Interação	2º	10.00 ECTS
Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
	semestral		2º / 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	Horas totais de Trabalho
126.00	200.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Marco António Neves da Silva

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Marco António Neves da Silva	2.50 horas
Francisco Rebelo	1.50 horas
Paulo Noriega	1.50 horas
Victor Almeida	1.50 horas
Sónia Rafael	2.00 horas

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

Nesta UC procura-se especular sobre o projeto na área e associá-lo a preocupações decorrentes da investigação individual. A ênfase da produção é dada à apresentação e relação que os projetos irão estabelecer com potenciais públicos e à definição dos contextos de trabalho para os futuros designers.

A isto acresce o uso de métodos e ferramentas, que possam enquadrar a procura de soluções comunicativas, valorizando o momento de utilização.

O propósito de Projeto de Interação III é o de encorajar resultados e soluções inesperados, que se proponham a explorar o sentido verdadeiramente inovador na área alargada do design de interação. Através do conhecimento angariado, de uma certa história e da prática contemporânea, e da experiência de Projeto de Interação I e II, os alunos poderão seguir projetos que não estejam vinculados pelas disciplinas existentes e pelo entendimento dos vários *media*.

Conteúdos Programáticos / Programa

A UC deverá ajudar a estabelecer o contexto, em que projetos de iniciativa dos alunos se possam melhor desenvolver. Para tal, o ónus da definição e apresentação de enunciados e propostas de trabalho é transferido do docente para o aluno. Cada aluno deve apresentar um *briefing* do projeto que se propõe desenvolver. Este projeto deve partir de uma vontade ou preferência do aluno ou de início ou continuação do projeto que poderá incorporar no seu trabalho final de mestrado.

No final deste semestre deve-se realizar uma apresentação pública dos principais projetos elaborados pelos alunos. Esta apresentação, pode tomar a forma de uma exposição física ou digital (exposição temporária, publicação, *website*, evento, etc.).

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

A abordagem proposta permitirá refletir sobre os temas contemporâneos em design de interação e sobre eles associar uma transposição para projetos individuais.

Por outro lado, a necessidade de autonomia para os alunos, ainda que supervisionada, induzirá a circunscrição de problemas e situações e a invocação dos meios necessários para obter os resultados esperados.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

- Projeto em grupo para desenvolvimento de um objeto ou produto, onde a inovação seja obtida através da preocupação com os utilizadores e sua interação com o projeto.
- Projeto individual, composto por três fases. Numa fase inicial o aluno deve apresentar: contexto da sua proposta (com casos observados, caminhos paralelos, exemplos conceptuais ou práticos e descrição de área(s) de atuação); estratégia para execução ou implementação; resultados esperados. Numa fase intermédia: desenvolvimento de protótipos/maquetas de baixa e alta fidelidade; testar e aplicar num contexto o mais aproximado possível do final. Numa fase final: finalizar a execução de objetos e delinear estratégias para a sua apresentação e exposição.

A avaliação será contínua, sendo que todos os momentos de acompanhamento dos projetos constituem situações de reflexão e aprendizagem. Estes momentos são determinados pela

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

Os projetos a desenvolver permitirão a transposição de um conjunto de saberes para uma escolha de carácter individual. Será possível deste modo definir corretamente o contexto de trabalho, esclarecendo os modos de operar. Em simultâneo, os alunos estarão aptos a apresentar propostas inovadoras que abordem uma questão de modo diferente ou que se apresentem como constituições inexistentes no seu domínio.

Bibliografia Principal

Archer B. (1995) 'The Nature of Research', *Co-design: interdisciplinary journal of design*, January: 6-13.

Bruseberg A. e McDonagh-Philp D. (2000) 'User-Centred Design Research Methods: the Designer's Perspective', in: P Childs & E Brodhurst (eds.), *Integrating design education beyond 2000 conference*, University of Sussex, September 4-6: 179-184.

Buchanan, R. (2001) 'Design Research and the New Learning'. *Design Issues* 17(4), Massachusetts Institute of Technology: 3-23.

Drucker, P. (1985) *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*: Perfect bound.

Frayling, C. (1993) 'Research in Art and Design'. *Royal College of Art Research Papers* 1, 1: 1-5.

McLuhan, M., & Fiore, Q. (2001). *The medium is the message: an inventory of effects*. Corte Madera: Gingko Press. (Original edition: 1967).

Moggridge, B. (2010) *Designing Media*, The MIT Press, Cambridge and London.

Nimkulrat, N. (2007) 'The role of documentation in practice-led research', *Journal of Research Practice*, 3(1), AU Press, Canada. In <<http://jrp.icaap.org/index.php/jrp/article/view/58/83>>.

Pedgley, O. e Wormald, P. (2007) 'Integration of Design Projects within a Ph.D.', *Design Issues*, 23(3), Massachusetts Institute of Technology: 70-85.

Perkins, R., Keller, D., S., & Ludolph, F., (1997). Inventing the Lisa user interface. *Interactions*, 4(1), 40-53.

Schon, D. (1983) *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, Basic Books, New

York.

Scrivener, S. (2000) 'Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design'. *Working Papers in Art and Design 1*. In <http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol1/scrivener2.htmlISSN>.

Scrivener, S. (2004) 'The practical implications of applying a theory of practice based research: a case study'. *Working Papers in Art and Design 3*. In <http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol3/ssfull.html>.

Stolterman, E. (2008). The Nature of Design Practice and Implications for Interaction Design Research. *International Journal of Design 2*(1), 55-65.

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201822000 - Interaction Project III

Type

Obrigatória

Academic year

2019/20

Degree

Mestrado Design de
Interação

Cycle of studies

2º

Year of study/ Semester

10.00 ECTS

Lecture language

Periodicity

semestral

Prerequisites

Unit credits

2º / 1º

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Theoretical	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
200.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Marco António Neves da Silva

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Marco António Neves da Silva 2.50 horas
Francisco Rebelo 1.50 horas
Paulo Noriega 1.50 horas
Victor Almeida 1.50 horas
Sónia Rafael 2.00 horas

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

In this curricular unit, it is sought to speculate on project in the area and to associate it with

concerns arising from individual research. The emphasis of production is given to presentation and relationship that projects will establish with potential audiences and to definition of working contexts for future designers.

To this is added the use of methods and tools, which can frame the search for communicative solutions, valuing the moment of use.

The purpose of Interaction Project III is to encourage unexpected results and solutions, which aim to explore the truly innovative direction in the broader area of interaction design. Through gained knowledge, a certain history and contemporary practice, and the experience from Interaction Project I and II, students will be able to follow projects that are not bound by existing disciplines and understanding of various media.

Syllabus

The curricular unit should help establish the context in which student initiative projects can best be developed. For this, the burden of defining and presenting statements and proposals for work is transferred from teacher to student. Each student should present a briefing of the project that is proposed to develop. This project should be based on a student's will or preference or the beginning or continuation of a project that can be incorporated into his final master's degree.

At the end of this semester a public presentation of the main projects prepared by the students should be carried out. This presentation may take the form of a physical or digital exhibition (temporary exhibition, publication, website, event, etc.).

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

The proposed approach will allow us to reflect on contemporary themes in interaction design and on them, associate a transposition to individual projects.

On the other hand, the need for autonomy for students, even if supervised, will induce the circumscription of problems and situations and invocation of necessary means to obtain expected results.

Teaching methodologies (including evaluation)

- Group project to develop an object or product, where innovation is obtained through concern with users and their interaction with the project.

- Individual project, composed of three phases. In an initial phase the student should present: context of his proposal (with observed cases, parallel paths, conceptual or practical examples and description of area(s) of action); Strategy for production or implementation; expected results. In an intermediate phase: development of prototypes/models of low and high fidelity; test and apply in a context as close to the end as possible. In a final phase: finalize the execution of objects and outline strategies for their presentation and exhibition.

The evaluation will be continuous, and all moments of project monitoring are situations of reflection and learning. These moments are determined by creativity, innovation and demonstration of knowledge, to which are added argumentation and presentation.

Attendance and attendance are also factors of consideration.

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

Projects to be developed will allow transposition of a set of knowledges to an individual choice. It will be possible in this way to define working context correctly, clarifying the ways for operating. At the same time, students will be able to present innovative proposals that address a different issue or present themselves as constitutions that do not exist in their domain.

Main Bibliography

- Archer B. (1995) 'The Nature of Research', *Co-design: interdisciplinary journal of design*, January: 6-13.
- Bruseberg A. e McDonagh-Philp D. (2000) 'User-Centred Design Research Methods: the Designer's Perspective', in: P Childs & E Brodhurst (eds.), *Integrating design education beyond 2000 conference*, University of Sussex, September 4-6: 179-184.
- Buchanan, R. (2001) 'Design Research and the New Learning'. *Design Issues* 17(4), Massachusetts Institute of Technology: 3-23.
- Drucker, P. (1985) *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*: Perfect bound.
- Frayling, C. (1993) 'Research in Art and Design'. *Royal College of Art Research Papers 1*, 1: 1-5.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (2001). *The medium is the message: an inventory of effects*. Corte Madera: Gingko Press. (Original edition: 1967).
- Moggridge, B. (2010) *Designing Media*, The MIT Press, Cambridge and London.
- Nimkulrat, N. (2007) 'The role of documentation in practice-led research', *Journal of Research Practice*, 3(1), AU Press, Canada. In <<http://jrp.icaap.org/index.php/jrp/article/view/58/83>>.
- Pedgley, O. e Wormald, P. (2007) 'Integration of Design Projects within a Ph.D.', *Design Issues*, 23(3), Massachusetts Institute of Technology: 70-85.
- Perkins, R., Keller, D., S., & Ludolph, F., (1997). Inventing the Lisa user interface. *Interactions*, 4(1), 40-53.
- Schon, D. (1983) *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, Basic Books, New York.
- Scrivener, S. (2000) 'Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design'. *Working Papers in Art and Design 1*. In <http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol1/scrivener2.htmlISSN>.

Scrivener, S. (2004) 'The practical implications of applying a theory of practice based research: a case study'. *Working Papers in Art and Design 3*. In
<http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol3/ssfull.html>.

Stolterman, E. (2008). The Nature of Design Practice and Implications for Interaction Design Research. *International Journal of Design 2*(1), 55-65.

Additional Bibliography