



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

20181004 - ESTUDOS DE MEDIA INTERATIVOS

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2022/23	Mestrado Design de Interação	2º	4.00 ECTS
Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
	semestral		1º / 1º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
1.00	0.00	1.50	0.00	0.00	0.00	0.00	2.50

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto	Horas totais de Trabalho
35.00	100.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Victor Almeida

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Victor Almeida 2.50 horas

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

Promover a reflexão e a escrita sobre design de interação.
Fazer uso da observação, análise e reflexão para constituir uma prática informada.
Esclarecer e posicionar os alunos perante o âmbito alargado de estudo e produção em torno das

áreas que abordam a interação.

Obter a capacidade de identificar e escolher áreas e temas com relevância para o desenvolvimento da sua prática profissional ou de investigação.

Entender a pesquisa e a redação de textos como momentos quer de fundação, quer de comunicação dos resultados de trabalho.

Conteúdos Programáticos / Programa

Crítica do design e aspetos complementares relacionados com o design de interação: principais conceitos adjacentes e sua história. O Human-computer interaction, a User experience e o Design centrado no utilizador.

Conceitos de *media* e novos *media* e reflexão sobre as experiências mediadas.

A experiência do utilizador enquanto preocupação; o projecto de design de interação orientado pelo desenvolvimento de sistemas e produtos e o projecto orientado pelas condições de utilização.

Entendimento alargado dos designers e utilizadores enquanto protagonistas em diversas funções: o designer que também é utilizador/consumidor e o utilizador que intervém enquanto designer. Consequências da interação e da participação dos utilizadores: a co-criação, a customização e a personalização.

Estética da interação e sua valorização emocional.

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

O conhecimento sobre os meios interativos deve incluir o aprofundamento do estudo dos suportes pelos quais a experiência interativa é mediada.

A postura informada que os alunos devem adquirir, para poderem conceber projetos nesta área, deve sair beneficiada pela visão crítica, fomentada através do contacto próximo com os principais exemplos da história e da contemporaneidade do design de interação e das áreas que lhe são adjacentes.

Por outro lado, existe a preocupação de dotar os alunos com informação suficiente, que lhes permita seleccionar os tópicos de maior interesse individual. Nesse sentido, a exposição a um conjunto de temas com implicação na prática será útil.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Aulas de exposição de conteúdos e discussão em aula de temas relacionados com os vários *media* e a produção de interação. Análise de artefactos analógicos e digitais e visionamento de vídeos.

Apresentações individuais de trabalhos relacionados com os conteúdos da UC e posterior desenvolvimento em documento escrito.

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

A preparação de aulas sobre os temas que compõem os conteúdos programáticos pretende introduzir os alunos a uma área, onde o seu conhecimento de suportes que permitem vários tipos de interação, é fundamental. A apresentação e discussão de artefactos, produtos ou sistemas que se tornaram referências de produção de interação potencia a observação crítica e a reflexão, essenciais para que os alunos transfiram preocupações e competências para os seus próprios projetos.

O desenvolvimento de trabalhos escritos exigirá a compilação de conhecimento e a elaboração de um discurso sobre os tópicos de maior preponderância na área.

Bibliografia Principal

Bolter, J., Gromala, D. (2008). *Windows and mirrors: interaction design, digital art, and the myth of transparency*. Cambridge MA: MIT Press.

Fischer, G. (2002). Beyond 'Couch Potatoes': From Consumers to Designers and Active Contributors, *First Monday*, 7(12).

Forty, A., (2000). *Objects of desire: design and society since 1750*. London: Thames & Hudson.

Foster, H., (2003). *Design and crime: and other diatribes*, London, New York: Verso Books.

Hallnäs, L. (2004) Interaction Design Aesthetics-A Position Paper. In OW Bertelsen, MG Petersen & S. Pold (Eds.) *Aesthetic Approaches to Human-Computer Interaction -- Proceedings of the ICEIS 2004 Workshop*. Aarhus: University of Aarhus.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NY: New York University Press.

Margolin, V., (1997). Getting to know the user. *Design Studies*, 18, 227-236.

McLuhan, M. (2003) *Understanding Media: the Extensions of Man*, Routledge, London and New York. (Edição original: 1964).

McLuhan, M. e Fiore, Q. (2001) *The Medium is the Message: an Inventory of Effects*, Gingko Press, Corte Madera. (Edição original: 1967).

Park, J., Y., (2007). Empowering the user as the new media participant. *Digital Creativity*, 18(3), 175-186.

Redström, J., (2005). Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. *Design Studies*, 27, 123-139.

Sanders, E. e Stappers, P. (2008) 'Co-Creation and the New Landscapes of Design', *CoDesign*, March 2008, Taylor & Francis.

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

20181004 - Interactive Media Studies

Type

Compulsory

Academic year

2022/23

Degree

Master Interaction Design

Cycle of studies

2

Unit credits

4.00 ECTS

Lecture language

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

1 / 1

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Theoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
1.00	0.00	1.50	0.00	0.00	0.00	0.00	2.50

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

35.00

Total workload

100.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Victor Almeida

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Victor Almeida 2.50 horas

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

Promote reflection and writing about interaction design.

Make use of observation, analysis and reflection to constitute an informed practice.

Clarify and position students in the broad scope of study and production around the areas that address interaction.

Obtain the ability to identify and choose areas and subjects relevant to the development of your professional practice or research.

To understand research and writing of texts as moments of foundation, or of communication of the results of work.

Syllabus

Design criticism and complementary aspects related to interaction design: main concepts and their history. Human-computer interaction, user experience and user-centered design.

Concepts of media and new media and reflection on mediated experiences.

User experience as a concern; Interaction design project driven by development of systems and products and project guided by conditions of use.

Extensive understanding of designers and users as protagonists in various functions: the designer who is also a user / consumer and the user who intervenes as a designer. Consequences of user interaction and participation: co-creation, customization and customization.

Aesthetics of interaction and emotional enhancement.

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

Knowledge about interactive media should include deepening the study of media by which interactive experience is mediated.

The informed posture that students must acquire to design projects in this area should benefit from critical view, fostered through close contact with the main examples of history and contemporaneity of interaction design and areas that are adjacent to it.

On the other hand, there is a concern to provide students with enough information that allows them to select topics of greater individual interest. In this sense, exposure to a set of themes with practical implications will be useful.

Teaching methodologies (including evaluation)

Content presentation classes and discussion in class of subjects related to various media and interaction production. Analysis of analogue and digital artefacts and video viewing.

Individual presentations of papers related to contents of the curricular unit and subsequent development in written document.

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

Preparation of classes on topics that make up the syllabus intends to introduce students to an area, where their knowledge of supports that allow several types of interaction, is fundamental. Presenting and discussing artefacts, products, or systems that have become references for interaction production, powers critical observation and reflection, essential for students to transfer concerns and competencies to their own projects.

Development of written works will require compilation of knowledge and elaboration of a discourse on topics of greater preponderance in the area.

Main Bibliography

Bolter, J., Gromala, D. (2008). *Windows and mirrors: interaction design, digital art, and the myth of transparency*. Cambridge MA: MIT Press.

Fischer, G. (2002). Beyond 'Couch Potatoes': From Consumers to Designers and Active Contributors, *First Monday*, 7(12).

Forty, A., (2000). *Objects of desire: design and society since 1750*. London: Thames & Hudson.

Foster, H., (2003). *Design and crime: and other diatribes*, London, New York: Verso Books.

Hallnäs, L. (2004) Interaction Design Aesthetics-A Position Paper. In OW Bertelsen, MG Petersen & S. Pold (Eds.) *Aesthetic Approaches to Human-Computer Interaction -- Proceedings of the ICEIS 2004 Workshop*. Aarhus: University of Aarhus.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NY: New York University Press.

Margolin, V., (1997). Getting to know the user. *Design Studies*, 18, 227-236.

McLuhan, M. (2003) *Understanding Media: the Extensions of Man*, Routledge, London and New York. (Edic?ao original: 1964).

McLuhan, M. e Fiore, Q. (2001) *The Medium is the Massage: an Inventory of Effects*, Gingko Press, Corte Madera. (Edic?ao original: 1967).

Park, J., Y., (2007). Empowering the user as the new media participant. *Digital Creativity*, 18(3), 175-186.

Redstro?m, J., (2005). Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. *Design Studies*, 27, 123-139.

Sanders, E. e Stappers, P. (2008) 'Co-Creation and the New Landscapes of Design', *CoDesign*, March 2008, Taylor & Francis.

Additional Bibliography