



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201822000 - PROJETO DE INTERAÇÃO III

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2022/23

Curso

Mestrado Design de
Interação

Ciclo de estudos

2º

Créditos

10.00 ECTS

Idiomas

Português ,Inglês

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

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
126.00

Horas totais de Trabalho
200.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Marco António Neves da Silva

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Marco António Neves da Silva	3.00 horas
Francisco Rebelo	1.00 horas
Paulo Noriega	2.00 horas
Victor Almeida	1.50 horas
Sónia Rafael	1.50 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 e valorizar 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 de trabalho é transferido do docente para o aluno. Cada aluno deve apresentar uma proposta do projeto a desenvolver, enquadrado pela investigação prática. Este projeto deve partir de uma vontade ou preferência temática do aluno ou de relação com direções contemporâneas ou da área do seu curso.

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 objetivos 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)

- Aulas de exposição de conteúdos, apresentando referências através de projeção, incentivando a participação de todos os alunos.
 - Aulas práticas de desenvolvimento de trabalho individual. Em cada uma destas sessões será feito acompanhamento individual, através da exposição dos alunos e discussão em torno das ideias e resultados evidentes no momento.
 - Aulas de apresentação e discussão dos resultados. Estas sessões estabelecem um balanço onde devem ser mencionados aspectos a alterar ou melhorar à totalidade das evidências expostas.
- A avaliação será contínua, tendo como elementos de avaliação um 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 de baixa e alta fidelidade. Numa fase final: finalizar a execução de artefactos ou sistemas e delinear a sua apresentação e exposição.

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.

É obrigatória a presença de todos os alunos em exame, salvaguardando-se o disposto no Regulamento de Avaliação do Aproveitamento dos Estudantes.

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.

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

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

Giaccardi, E. (2019). Histories and futures of research through design: From prototypes to connected things. *International Journal of Design*, 13(3), 139-155.

Giaccardi, E., & Redström, J. (2020). Technology and more-than-human design. *Design Issues*, 36(4), 33-44.

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>>.

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

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007, April). Research through design as a method for interaction design research in HCI. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems (pp. 493-502).

Bibliografia Complementar

- 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.
- Dove, G., Halskov, K., Forlizzi, J., & Zimmerman, J. (2017, May). UX design innovation: Challenges for working with machine learning as a design material. In Proceedings of the 2017 chi conference on human factors in computing systems (pp. 278-288).
- Drucker, P. (1985) Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles: Perfect bound.
- Gaver, W. (2012, May). What should we expect from research through design?. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems (pp. 937-946).
- 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>.
- Wakkary, R., Odom, W., Hauser, S., Hertz, G., & Lin, H. (2015, August). Material speculation: Actual artifacts for critical inquiry. In Proceedings of The Fifth Decennial Aarhus Conference on Critical Alternatives (pp. 97-108).



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201822000 - Interaction Project III

Type

Compulsory

Academic year

2022/23

Degree

Master Interaction Design

Cycle of studies

2

Unit credits

10.00 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

2 / 1

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 (semester)

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	3.00 horas
Francisco Rebelo	1.00 horas
Paulo Noriega	2.00 horas
Victor Almeida	1.50 horas
Sónia Rafael	1.50 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 for work is transferred from teacher to student. Each student should present a project proposal to be developed, framed by practice-based research. This project should be based on a student's will or thematic preference or the relation with contemporary directions of the area of their 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)

- Content exhibition classes, presenting references through projection, encouraging participation of all students.

- Practical classes for individual work development. In each of these sessions, individual monitoring will be carried out, where students share and discuss around their ideas and results evident at the time.

- Classes for presentation and discussion of results. These sessions establish a balance where aspects to be changed or improved must be mentioned.

Assessment will be continuous, having as elements of evaluation an individual project, composed of three phases. In an initial phase, the student must present: context of his/her proposal (with observed cases, parallel paths, conceptual or practical examples and description of area(s) of action); strategy for execution or implementation; expected results. In an intermediate phase: development of low and high fidelity prototypes. In a final phase: finalize execution of artifacts or systems and outline their presentation and exhibition.

All the moments of project monitoring constitute situations of reflection and learning. These

moments are determined by creativity, innovation and demonstration of knowledge, to which argumentation and presentation are added.

Attendance and participation are also weighting factors.

The presence of all students in final exam is mandatory, safeguarding what is mentioned in the Student Achievement Assessment Regulation.

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.

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

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

Giaccardi, E. (2019). Histories and futures of research through design: From prototypes to connected things. *International Journal of Design*, 13(3), 139-155.

Giaccardi, E., & Redström, J. (2020). Technology and more-than-human design. *Design Issues*, 36(4), 33-44.

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>>.

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

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007, April). Research through design as a method for interaction design research in HCI. In *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems* (pp. 493-502).

Additional Bibliography

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.

Dove, G., Halskov, K., Forlizzi, J., & Zimmerman, J. (2017, May). UX design innovation: Challenges for working with machine learning as a design material. In *Proceedings of the 2017 chi conference on human factors in computing systems* (pp. 278-288).

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

Gaver, W. (2012, May). What should we expect from research through design?. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems (pp. 937-946).

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>.

Wakkary, R., Odom, W., Hauser, S., Hertz, G., & Lin, H. (2015, August). Material speculation: Actual artifacts for critical inquiry. In Proceedings of The Fifth Decennial Aarhus Conference on Critical Alternatives (pp. 97-108).