



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201821005 - PROJETO DE INTERAÇÃO II

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2024/25

Curso

Mestrado Design de
Interação

Ciclo de estudos

2º

Créditos

8.00 ECTS

Idiomas

Português ,Inglês

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

1º / 2º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	7.50	0.00	0.00	0.00	0.00	7.50

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
105.00

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	2.50 horas
Francisco Rebelo	1.00 horas
Paulo Noriega	1.50 horas
Victor Almeida	1.00 horas
Sónia Rafael	1.50 horas

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

Nesta UC pretende-se que os alunos adquiram uma experiência objetiva, no que respeita ao domínio das várias fases de projeto e implicações na qualidade do resultado final. Após serem confrontados com várias abordagens em Projeto de Interação I, o propósito de Projeto de Interação II é dissecar o processo de trabalho. Assim, a intenção é de auxiliar o futuro designer a estruturar e organizar as várias fases necessárias, para apresentação e distribuição de uma solução qualitativa e distinta, que transponha corretamente e com eficácia as suas ideias.

Espera-se que cada aluno atinja as seguintes competências:

- Saber observar e analisar objetos interativos, construindo uma atitude crítica no desenvolvimento dos seus projectos.
- Saber transpor essa análise para as circunstâncias da sua criação.
- Lidar, desenvolver e dominar o processo do seu trabalho nas suas várias fases.
- Autonomizar as suas escolhas e abordagens, sendo capaz de determinar os suportes de interação mais adequados.

Conteúdos Programáticos / Programa

Projecto de Interação II irá aprofundar os princípios do design de interação e da relação entre os seus principais elementos, focando as experiências mediadas, a interação homem-computador, os fluxos de informação, os conceitos de media e as narrativas não-lineares.

A exploração do processo irá recair na definição de objetivos e requisitos, esboço das ideias, criação de protótipos e avaliação.

A transposição de criações individuais será o início de um projecto, que requer um contexto específico para o trabalho a desenvolver. Propõe-se um contributo social, onde se possam explorar interesses individuais e de onde surjam oportunidades de intervenção. Estas devem ser fomentadas, junto dos principais intervenientes ou interlocutores da área, como potenciais utilizadores, produtores, outros profissionais ou investigadores, instituições ou associações.

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

Esta unidade curricular tratará da aplicação de etapas específicas do processo de trabalho em design de interação, de modo a organizar o pensamento e melhorar a qualidade e o rigor das soluções geradas, enfatizando a apresentação profissional das mesmas. Os alunos terão oportunidade para ponderar sobre estas etapas, compreendendo o processo de trabalho como enquadramento para tomar decisões.

Por outro lado, o conhecimento do processo de trabalho (que se tornará próprio e individualizado) terá de advir das escolhas, pesquisas e decisões tomadas por cada aluno. A argumentação e apresentação deste conjunto, o confronto das ideias e a avaliação dos seus resultados, possibilitarão a capacidade de autonomia, que tende para um nível profissionalizante.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Aulas de exposição de conteúdos, assentes sobretudo na apresentação e discussão de casos de

estudo.

A metodologia para acompanhamento de trabalho individual, implicará necessariamente uma identificação com os conteúdos a tratar. Esta envolverá, mas não em exclusivo: pesquisa, análise, geração de ideias, concepção, prototipagem e avaliação.

A ligação com pesquisa e análise prolonga-se para sustentar as iniciativas dos alunos e estimular a geração de ideias com sentido crítico. O mesmo no que respeita ao aprofundamento de métodos de registos visuais e maquetização, com vista a uma melhor preparação e execução de apresentação do projecto.

Ocorrem três fases de projeto individual como elementos de avaliação. Todos os momentos de acompanhamento dos projetos irão constituir situações de reflexão e aprendizagem. Estes momentos, de avaliação contínua, serão determinados por critérios tais como 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 objectivos de aprendizagem da unidade curricular

As aulas de exposição e os casos apresentados devem providenciar uma correta perceção das tarefas, dos momentos e da envolvimento que os projetos na área do design de interação necessitam.

A sequência processual tentará garantir a estrutura e organização necessária, para que cada aluno obtenha um nível qualitativo nas soluções e criações que conceba.

A atenção com o processo de trabalho individual é acompanhada por uma dupla preocupação:

- Simular convenientemente a relação profissional de um designer de interação, nas interferências que causa no seu processo e na apresentação do seu trabalho.
- Aprofundar a complexidade e a consistência da interação enquanto elemento preferencial e diferenciador no projeto a realizar.

Bibliografia Principal

Battarbee, K., & Koskinen, I. (2005). Co-experience: user experience as interaction. *CoDesign*, 5-18

Dourish, P., (2001). *Where the action is: the foundations of embodied interaction*. Cambridge, Massachussets, London, England: The MIT Press.

Garrett, J. J., 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*, New Riders, Berkeley

Grudin, J., (2007). A Moving target: the evolution of human-computer interaction. In Andrew Sears and Julie A. Jacko (Eds.). *Human-computer interaction handbook: Fundamentals, evolving technologies, and emerging applications*. (3rd edition). Taylor & Francis.

Jodi Forlizzi e Shannon Ford, 2000. 'The Building Blocks of Experience: An Early Framework for Interaction Designers', DIS '00, Brooklyn, New York.

Jodi Forlizzi e Katja Battarbee, 2004. 'Understanding Experience in Interactive Systems', DIS2004,

August 1-4, 2004, Cambridge, Massachusetts, USA.

Manovich, L., (2001). *The language of new media*, Cambridge and London: MIT Press.

Mark A. Blythe, Andrew F. Monk, Kees Overbeeke and Peter C. Wright (eds.), 2005. *Funology: From Usability to Enjoyment*, Kluwer Academic Publishers New York, Boston, Dordrecht, London, Moscow

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

Müller-Prove, M., (2002). *Vision and reality of hypertext and graphical user interfaces*. Hamburg: Universität Hamburg.

Niedderer, K. (2006). Designing Mindful Interaction: the Category of Performative Object. *Design Issues*, 23(1), Massachusetts Institute of Technology, 3-17

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201821005 - Interaction Project II

Type

Compulsory

Academic year

2024/25

Degree

Master Interaction Design

Cycle of studies

2

Unit credits

8.00 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

1 / 2

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	7.50	0.00	0.00	0.00	0.00	7.50

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

105.00

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	1.00 horas
Paulo Noriega	1.50 horas
Victor Almeida	1.00 horas
Sónia Rafael	1.50 horas

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

In this curricular unit, it is intended students acquire objective experience, in what concerns mastery of various phases of project and implications in quality of the result. After being

confronted with several approaches in Interaction Project I, the purpose of Interaction Project II is to dissect the work process. In this way, the intention is to help the future designer to structure and organize various necessary phases to present and distribute a qualitative and distinctive solution that transposes his ideas correctly and efficiently.

Each student is expected to achieve the following competencies:

- Know how to observe and analyse interactive objects, building a critical attitude in development of their projects.
- can transpose this analysis to circumstances of their creations.
- Dealing, developing and mastering the process of their work in its various phases.
- Empower their choices and approaches, being able to determine the most appropriate interaction media.

Syllabus

Interaction Project II will deepen the principles of interaction design and the relationship between its main elements, focusing on mediated experiences, human-computer interaction, information flows, media concepts and non-linear narratives.

Exploring the process will fall on defining objectives and requisites, sketching ideas, prototypes creation and evaluation.

Transposition of individual creations will be the beginning of a project, which requires a specific context for work to be developed. A social contribution is proposed, where individual interests can be explored and opportunities for intervention arise. These should be fostered, with key stakeholders or partners in the area, as potential users, producers, other professionals or researchers, institutions or associations.

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

This curricular unit will deal with application of specific stages of work process in interaction design, to organize thinking and improve the quality and rigor of generated solutions, emphasizing their professional presentation. Students will have opportunity to ponder these steps, understanding work process as a framework for making decisions.

On the other hand, the knowledge of the work process (which will become personal and individual) will have to come from the choices, researches and decisions taken by each student. The argumentation and presentation of this group, the confrontation of ideas and the evaluation of their results, will enable the capacity for autonomy, which tends towards a vocational level.

Teaching methodologies (including evaluation)

Content presentation classes, based mainly on presentation and discussion of case studies.

Methodology for monitoring individual work will necessarily imply an identification with contents to be treated. This will involve, but not exclusively: research, analysis, idea generation, design, prototyping and evaluation.

Connection with research and analysis is extended to support student initiatives and stimulate generation of ideas with critical sense. The same regarding further development of methods of visual recording and layout, with a view to better preparation and execution of project

presentation.

Three stages of individual project will count as evaluation elements. All moments of monitoring of projects will constitute situations of reflection and learning. These moments, of continuous evaluation, will be determined by criteria such as creativity, innovation and demonstration of knowledge, to which are added the arguments and presentation.

Attendance and participation are also factors of consideration.

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

Presentation classes and given cases should provide a correct perception of the tasks, moments and surroundings that projects in this area of interaction design need.

Procedural sequence will try to guarantee the necessary structure and organization, so that each student obtains a qualitative level in his/her conceived solutions and creations.

Attention to individual work process is accompanied by a double concern:

- Conveniently simulating professional relationship of an interaction designer, in the interferences it causes in his process and in presentation of his work.
- To deepen the complexity and consistency of interaction as a preferential and differentiating element in the project to be carried out.

Main Bibliography

- Battarbee, K., & Koskinen, I. (2005). Co-experience: user experience as interaction. CoDesign, 5-18
- Dourish, P., (2001). Where the action is: the foundations of embodied interaction. Cambridge, Massachussets, London, England: The MIT Press.
- Garrett, J. J., 2011. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, New Riders, Berkeley
- Grudin, J., (2007). A Moving target: the evolution of human-computer interaction. In Andrew Sears and Julie A. Jacko (Eds.). Human-computer interaction handbook: Fundamentals, evolving technologies, and emerging applications. (3rd edition). Taylor & Francis.
- Jodi Forlizzi e Shannon Ford, 2000. 'The Building Blocks of Experience: An Early Framework for Interaction Designers', DIS '00, Brooklyn, New York.
- Jodi Forlizzi e Katja Battarbee, 2004. 'Understanding Experience in Interactive Systems', DIS2004, August 1-4, 2004, Cambridge, Massachusetts, USA.
- Manovich, L., (2001). The language of new media, Cambridge and London: MIT Press.
- Mark A. Blythe, Andrew F. Monk, Kees Overbeeke and Peter C. Wright (eds.), 2005. Funology: From Usability to Enjoyment, Kluwer Academic Publishers New York, Boston, Dordrecht, London, Moscow
- Moggridge, B. (2007). Designing interactions. Cambridge and London: The MIT Press.
- Müller-Prove, M., (2002). Vision and reality of hypertext and graphical user interfaces. Hamburg: Universität Hamburg.
- Niedderer, K. (2006). Designing Mindful Interaction: the Category of Performative Object. Design Issues, 23(1), Massachusetts Institute of Technology, 3-17

Additional Bibliography