



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202313003 - Design de Comunicação

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2024/25

Curso

Lic Design

Ciclo de estudos

1º

Créditos

9.00 ECTS

Idiomas

Português ,Inglês

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

3º / 1º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	6.00	0.00	0.00	0.00	0.00	6.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto

84.00

Horas totais de Trabalho

0.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Ana Sofia Moniz Mendonça Pinto de Melo

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Ana Sofia Moniz Mendonça Pinto de Melo 6.00 horas

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

- Consolidar os conhecimentos adquiridos nas Unidades Curriculares de Design Gráfico I, II e III e expandir os conceitos aos suportes digitais e interativos.
- Expandir os conhecimentos de natureza científica, através do apoio teórico e da execução de projetos e exercícios formativos.
- Realizar projetos profissionalizantes de resolução de problemas de comunicação gráfica, especificamente na área do design de interação.
- Compreender e aplicar os processos e metodologias específicas dos projetos interativos.
- Construir e resolver projetos típicos da profissão, exigindo-se resultados detalhados, capacidade de antecipar as necessidades e

requerimentos do trabalho e rigor, quer ao nível da conceção quer ao nível da execução.
- Selecionar e utilizar tecnologias informáticas adequadas.

Conteúdos Programáticos / Programa

- Estratégia de comunicação para suportes interativos.
- A tecnologia digital e as potencialidades da mesma.
- O design centrado no utilizador com o intuito de resolver um problema ou prestar um serviço.
- As relações ser humano / máquina e o conceito de user experience UX, e user interface UI.
- A metodologia projetual para o design de interação: user-research, conceito, wireframes, design visual, protótipos funcionais.
- Prática de storytelling para apresentação de projetos de design.

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

Os conteúdos programáticos simulam projetos de natureza profissionalizante e de resolução de problemas, tal como indicado nos objetivos. O nível de complexidade é adequado ao nível de preparação dos alunos, após a preparação que tiveram nos semestres anteriores, e apresenta novos desafios que requerem conhecimentos das disciplinas de design gráfico, destreza informática e capacidade para desenvolver soluções através do projeto e da metodologia projetual.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A metodologia consiste numa combinação de aulas de exposição de conteúdos sobre tópicos relacionados com os conteúdos programáticos (fornecendo-se bibliografia adequada), aulas práticas de desenvolvimento projetual acompanhadas pelo docente e aulas de apresentação e discussão dos resultados.

Os projetos serão desenvolvidos através da apresentação de enunciados detalhados, guiando a realização dos exercícios de forma faseada. O faseamento obriga ao cumprimento dos diversos passos necessários à realização do projeto com a qualidade necessária e no espaço de tempo determinado.

Desta forma, os alunos são acompanhados no seguimento da metodologia projetual que lhes é fornecida nos enunciados, o que origina resultados pedagógicos mais robustos e produz melhores resultados.

A avaliação dos alunos será feita de acordo com o definido pelo Regulamento de Avaliação de Aproveitamento dos Estudantes - RAAE: contínua e periódica.

A avaliação contínua será composta por 5 momentos de avaliação periódica, correspondentes às fases do projeto e às entregas das várias fases dos mesmos.

O projeto será realizado em grupo em 4 das suas fases (pesquisa, conceito, wireframes e apresentação) e individualmente na fase de Design Visual.

É obrigatória a presença de todos os alunos em exame.

Os alunos com Avaliação Contínua igual ou superior a 7 (sete) valores poderão ir a exame na 1ª chamada.

Os alunos que tiverem nota igual ou inferior a 6 (seis) valores em Avaliação Contínua, só se poderão apresentar à 2ª chamada.

Os alunos que após a 1ª chamada pretendam melhorar a sua nota, devem inscrever-se na data prevista no Calendário Académico para a 2ª chamada.

Para além dos critérios específicos constantes no enunciado de cada projeto, os critérios de avaliação da UC são os seguintes: pontualidade, participação, cumprimento de prazos, criatividade, inovação, conceito, argumentação, execução, progressão individual e apresentação.

As classificações serão atribuídas numa escala de 0 a 20.

De forma a ter aproveitamento na avaliação contínua, o aluno terá de ter nota igual ou superior a 10 no projeto individual, assim como nota positiva na média dos dois projetos.

A falta a duas avaliações intermédias, não justificadas, impede o aluno de obter aproveitamento positivo na avaliação contínua.

O não cumprimento dos prazos de entrega poderá afetar até 20% o valor da nota a atribuir ao projeto em causa.

O exame da UC incidirá sobre a avaliação de todo o trabalho desenvolvido ao longo do semestre.

Os alunos devem apresentar em exame uma síntese das várias fases do projeto realizado, com particular destaque à fase de trabalho individual, assim como outras evidências visuais do seu processo de trabalho.

Casos omissos no presente documento remetem-se para o Regulamento de Avaliação de Aproveitamento dos Estudantes - RAAE, da Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa.

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

A metodologia utilizada pretende cumprir os objetivos através da execução de exercícios que fazem simulação de situações reais e complexas. Estes obrigam à utilização do software profissional adequado para atingir o rigor necessário, e à aplicação dos conhecimentos teóricos para a resolução dos problemas.

A apresentação de enunciados para a realização dos projetos de forma faseada garante o cumprimento dos diversos passos necessários à realização do projeto com a qualidade necessária e no espaço de tempo determinado.

As aulas teóricas complementares e bibliografia fornecida permitem consolidar os conhecimentos técnicos e teóricos necessários.

Bibliografia Principal

Davis, M., & Hunt, J. (2017). Visual communication design: An introduction to design concepts in everyday experience. Bloomsbury Publishing.

Garrett, J. J. (2011). The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond. New Riders.

Goodwin, K. (2009). Designing for the digital age: how to create human-centered products and services. Wiley Publishing.

Maeda, J. (2020). The laws of simplicity: Design, technology, business, life. The MIT Press.

Maeda, J. (2006). The laws of simplicity. MIT Press.

Norman, D. A. (2023). Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered. MIT Press.

Vesselov, S., & Davis, T. (2019). Building design systems: Unify user experiences through a shared design language. Apress.

Bibliografia Complementar

Abras, C., Maloney-Krichmar, D. & Preece, J. 2004. User-centered design. In: Bainbridge, W.S. (ed.), Berkshire Encyclopedia of Human-Computer Interaction. Berkshire Publishing Group LLC, Massachusetts, pp.763-767.

Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). About face: the essentials of interaction design. John Wiley & Sons.

Interaction Design Foundation (n.d.). The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. 2ª ed. Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>

Jordan, P. W. (2000). Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors. Taylor & Francis.

Klein, L. (2016). Build better products: a modern approach to building successful user-centered products. Rosenfeld Media.

Lichaw, D. (2016). The user's journey: storymapping products that people love. Rosenfeld Media.

Lidwell, W., Holden, K. & Butler, J. (2003). Universal principles of design: 100 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design. Rockport Publishers.

Löwgren, J. & Stolterman, E. (2007). Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology. MIT Press.

Martin, B. & Hanington B. (2012). Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers.

Mattelmäki, T., Vaajakallio, K., & Koskinen, I. (2014). What happened to empathic design? Design issues, 30(1), 67-77.

Nielsen, J. (2012). Usability 101: introduction to usability. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Portigal, S. (2013). Interviewing users: how to uncover compelling insights. Rosenfeld Media.

Quesenberry, W. & Brooks, K. (2010). Storytelling for user experience: Crafting stories for better design. Rosenfeld Media.

Shedroff, N. (2009). Design is the problem: the future of design must be sustainable. Rosenfeld Media.

Unger, R., Chandler, C. (2012). A project guide to UX design: for user experience designers in the field or in the making. New Riders.

Warfel, T. Z. (2009). Prototyping: a Practitioner's guide. Rosenfeld Media.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202313003 - Communication Design

Type

Compulsory

Academic year

2024/25

Degree

B. Design

Cycle of studies

1

Unit credits

9.00 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

3 / 1

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Theoretical

0.00

Practical

0.00

Theoretical-practicals

6.00

Laboratory

0.00

Seminars

0.00

Tutorial

0.00

Other

0.00

Total

6.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

84.00

Total workload

0.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Ana Sofia Moniz Mendonça Pinto de Melo

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Ana Sofia Moniz Mendonça Pinto de Melo 6.00 horas

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

- Consolidate the knowledge acquired in the Graphic Design I, II and III Curricular Units, and expand the concepts to digital and interactive media.
- Broaden scientific knowledge through theoretical support and the execution of projects and formative exercises.
- Develop professional projects focused on solving graphic communication problems, specifically in the field of interaction design.

- Understand and apply the processes and methodologies specific to interactive projects.
- Design and execute projects typical of the profession, requiring detailed outcomes, the ability to anticipate work needs and requirements, and precision both in conception and execution.
- Select and use appropriate computer technologies.

Syllabus

- Communication strategy for interactive media.
- Digital technology and its potential.
- User-centered design aimed at solving a problem or providing a service.
- The human/machine relationship and the concepts of user experience (UX) and user interface (UI).
- The project methodology for interaction design: user research, concept development, wireframes, visual design, and functional prototypes.
- Storytelling practice for presenting design projects.

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

The course content simulates professional and problem-solving projects, as indicated in the objectives.

The level of complexity is appropriate to the students' level of preparation, following the foundation laid in previous semesters, and presents new challenges that require knowledge from graphic design disciplines, computer skills, and the ability to develop solutions through project work and design methodology.

Teaching methodologies (including evaluation)

The methodology consists of a combination of content presentation classes on topics related to the course content (providing appropriate bibliography), practical project development classes accompanied by the instructor, and classes for presenting and discussing the results.

The projects will be developed through the presentation of detailed briefs, guiding the completion of the exercises in a phased manner. The phasing requires the completion of various steps necessary to achieve the project with the required quality within the determined time frame.

In this way, students are supported in following the design methodology provided in the briefs, which results in more robust pedagogical outcomes and produces better results.

The students' assessment will be conducted according to the regulations defined by the Regulamento de Avaliação de Aproveitamento dos Estudantes - RAAE, da Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa.

The continuous assessment will consist of 5 moments of periodic assessment, corresponding to the phases of the project and the submissions of each phase.

The project will be carried out in groups in 4 of its phases (research, concept, wireframes, and presentation) and individually in the Visual Design phase.

It is mandatory for all students to attend the exam.

Students with a Continuous Assessment grade of 7 (seven) or higher may attend the exam in the

1st call.

Students who have a grade of 6 (six) or lower in Continuous Assessment may only present themselves for the 2nd call.

Students who wish to improve their grade after the 1st call must register on the date specified in the Academic Calendar for the 2nd call.

In addition to the specific criteria outlined in the brief of each project, the evaluation criteria for the course are as follows: punctuality, participation, meeting deadlines, creativity, innovation, concept, argumentation, execution, individual progress, and presentation.

Grades will be assigned on a scale from 0 to 20.

To pass the continuous assessment, the student must achieve a grade of 10 or higher on the individual project, as well as a positive grade in the average of both projects.

Absence from two unexcused mid-term assessments will prevent the student from obtaining a positive evaluation in the continuous assessment.

Failure to meet the delivery deadlines may affect up to 20% of the grade assigned to the respective project.

The course exam will focus on the evaluation of all the work developed throughout the semester.

Students must present in the exam a summary of the various phases of the project completed, with particular emphasis on the individual work phase, as well as other visual evidence of their working process.

Any omissions in this document are subject to the Regulamento de Avaliação de Aproveitamento dos Estudantes - RAAE, da Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa.

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

The methodology aims to achieve the objectives through the execution of exercises that simulate real and complex situations. These exercises require the use of appropriate professional software to achieve the necessary accuracy and the application of theoretical knowledge to solve the problems.

The presentation of briefs for the project development in a phased manner ensures the completion of the various steps required to achieve the project with the necessary quality and within the determined timeframe.

The complementary theoretical classes and provided bibliography help consolidate the technical and theoretical knowledge required.

Main Bibliography

Davis, M., & Hunt, J. (2017). Visual communication design: An introduction to design concepts in everyday experience. Bloomsbury Publishing.

Garrett, J. J. (2011). The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond. New Riders.

Goodwin, K. (2009). Designing for the digital age: how to create human-centered products and services. Wiley Publishing.

Maeda, J. (2020). The laws of simplicity: Design, technology, business, life. The MIT Press.

Maeda, J. (2006). The laws of simplicity. MIT Press.

Norman, D. A. (2023). Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered. MIT Press.

Vesselov, S., & Davis, T. (2019). Building design systems: Unify user experiences through a shared design language. Apress.

Additional Bibliography

Abras, C., Maloney-Krichmar, D. & Preece, J. 2004. User-centered design. In: Bainbridge, W.S. (ed.), Berkshire Encyclopedia of Human-Computer Interaction. Berkshire Publishing Group LLC, Massachusetts, pp.763-767.

Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). About face: the essentials of interaction design. John Wiley & Sons.

Interaction Design Foundation (n.d.). The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. 2ª ed.

Disponível em:

<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>

Jordan, P. W. (2000). Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors. Taylor & Francis.

Klein, L. (2016). Build better products: a modern approach to building successful user-centered products. Rosenfeld Media.

Lichaw, D. (2016). The user's journey: storymapping products that people love. Rosenfeld Media.

Lidwell, W., Holden, K. & Butler, J. (2003). Universal principles of design: 100 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design. Rockport Publishers.

Löwgren, J. & Stolterman, E. (2007). Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology. MIT Press.

Martin, B. & Hanington B. (2012). Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers.

Mattelmäki, T., Vaajakallio, K., & Koskinen, I. (2014). What happened to empathic design? Design issues, 30(1), 67-77.

Nielsen, J. (2012). Usability 101: introduction to usability. Disponível em:

<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

Portigal, S. (2013). Interviewing users: how to uncover compelling insights. Rosenfeld Media.

Quesenberry, W. & Brooks, K. (2010). Storytelling for user experience: Crafting stories for better design. Rosenfeld Media.

Shedroff, N. (2009). Design is the problem: the future of design must be sustainable. Rosenfeld Media.

Unger, R., Chandler, C. (2012). A project guide to UX design: for user experience designers in the field or in the making. New Riders.

Warfel, T. Z. (2009). Prototyping: a Practitioner's guide. Rosenfeld Media.

