



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201321001 - METODOLOGIAS DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2025/26

Curso

Mestrado Design de
Interação
Mestrado Design
Comunicação
Mestrado Design Produto
Mestrado Design Moda

Ciclo de estudos

2º

Créditos

7.00 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	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
42.00

Horas totais de Trabalho
196.00

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

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

- introduzir e familiarizar os alunos com o processo de investigação académica e sua articulação com o design de interação;
- dar a entender os procedimentos de recolha e análise de informação e sua importância, no rigor da investigação e na qualidade dos resultados;
- dar a conhecer os principais métodos de investigação qualitativa e quantitativa em design;
- aprofundar a leitura e interpretação do conhecimento existente em design de interação e possibilitar a reflexão e seleção de temas de interesse individual;
- exercitar a escrita de textos académicos.

Conteúdos Programáticos / Programa

A investigação e o ciclo de estudos em mestrado.

A investigação e o design de interação.

O estudo e a compreensão de vários temas em design de interação.

Entendimento e posicionamento de investigação em design de interação: o problema de investigação, definição e contextualização.

Metodologias e métodos de investigação.

Revisão de literatura: seleção, interpretação, análise e uso da literatura especializada.

Citações, paráfrases, referências bibliográficas, resumo e conclusões.

Seleção e estrutura dos métodos, tarefas e resultados esperados.

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

O conjunto de conteúdos proporciona uma compreensão em sequência do processo de investigação, das suas fases e da importância das metodologias, enquanto atividades fundamentais para a geração e partilha de conhecimento. A organização de conteúdos possibilita também entender a adaptação da investigação à área do design de interação.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Metodologias de ensino

- Aulas de exposição dos conteúdos programáticos da UC.
- Aulas práticas, de realização de trabalhos em grupo e individual e de acompanhamento tutorial.
- Aulas de apresentação e discussão dos resultados, em que os alunos expõem ao docente e aos colegas as obtenções das fases de trabalho.

Avaliação

A avaliação dos alunos seguirá o definido pelo Regulamento de Avaliação e Aproveitamento dos Estudantes (RAAE) da FA-ULisboa, ou seja, terá uma natureza contínua, com momentos de avaliação periódica.

Deste modo, a avaliação contínua implica a assistência às aulas, a participação nas discussões das sessões de exposição de conteúdos, a participação nas sessões práticas e de orientação tutorial, apresentações e entregas de fases de trabalho.

Elementos de Avaliação

São elementos de avaliação o desenvolvimento, acompanhamento, apresentação e entrega de 3 exercícios, a que se junta a participação individual.

O exercício 1 conta 30% da avaliação; o exercício 2 conta 30% da avaliação; o exercício 3 conta 30% da avaliação. A participação conta 10% da avaliação.

Os critérios de avaliação, dos elementos acima indicados, constam dos enunciados dos exercícios, que serão entregues aos alunos, nas datas previstas no calendário da UC.

Para que exista classificação positiva é condição necessária, mas não suficiente, que haja uma assiduidade igual ou superior a 70%.

A não entrega de uma fase de trabalho, no momento previsto, implicará a classificação de 0 valores no mesmo.

Os alunos com nota inferior a 10 valores em avaliação contínua podem-se inscrever em exame de 1ª ou 2ª chamada, que consistirá na realização de uma prova escrita.

Os alunos com nota superior a 10 valores em avaliação contínua podem-se inscrever em exame de 1ª ou 2ª chamada, que consistirá na apresentação dos elementos de avaliação do semestre e respetivas propostas de melhoria.

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

Através da aplicação direta dos conhecimentos adquiridos, os estudantes experienciam um contato com os elementos que integram o processo de investigação e os diferentes tipos de metodologias de investigação, permitindo-lhes saber articular os diferentes elementos do processo investigativo e escolher o melhor processo metodológico, em função dos objetivos definidos.

Bibliografia Principal

- Archer, B. (1995). The nature of research. *Co-Design Journal*, 2(11), 6-13.
- Dubberly, H., Pangaro, P., & Haque, U. (2009). ON MODELING What is interaction? are there different types?. *interactions*, 16(1), 69-75.
- Fallman, D., & Stolterman, E. (2010). Establishing criteria of rigour and relevance in interaction design research. *Digital Creativity*, 21(4), 265-272.
- Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004, August). Understanding experience in interactive systems. In *Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques* (pp. 261-268).
- Giaccardi, E. (2019). Histories and futures of research through design: From prototypes to connected things. *International Journal of Design*, 13(3), 139-155.
- Goodman, E., Stolterman, E., & Wakkary, R. (2011, May). Understanding interaction design practices. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*(pp.

1061-1070).

Hanington, B., & Martin, B. (2019). Universal methods of design expanded and revised: 125 Ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport publishers.

Höök, K., & Löwgren, J. (2021). Characterizing interaction design by its ideals: A discipline in transition. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 7(1), 24-40.

Muratovski, G. (2021). Research for designers: A guide to methods and practice. *Research for Designers*, 1-100.

Petre, M. (2010). The unwritten rules of PhD research. McGraw-Hill Education (UK).

Rodgers, P. A., & Yee, J. (Eds.). (2014). The Routledge companion to design research. Routledge.

Stolterman, E., & Wiberg, M. (2010). Concept-driven interaction design research.

Human-Computer Interaction, 25(2), 95-118.

Stolterman, E. (2008). The nature of design practice and implications for interaction design research. *International Journal of Design*, 2(1).

Wood, F., & Bloor, M. (2006). Keywords in qualitative methods: A vocabulary of research concepts. *Keywords in Qualitative Methods*, 1-208.

Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. (2010, August). An analysis and critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach. In *proceedings of the 8th ACM conference on designing interactive systems* (pp. 310-319).

Bibliografia Complementar

A Bibliografia específica e de apoio a cada uma das fases da unidade curricular será fornecida pelo docente por ocasião do desenvolvimento dos trabalhos em causa.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201321001 - Research Methodologies in Design

Type

Compulsory

Academic year

2025/26

Degree

Master Interaction Design
Master Communication
Design
Master Product Design
Master Fashion Design

Cycle of studies

2

Unit credits

7.00 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	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
42.00

Total workload
196.00

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

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

- introduce and familiarize students with the academic research process and its articulation with interaction design;
- provide an understanding of information collection and analysis procedures and their

importance, in terms of research rigor and the quality of results;

- introduce the main qualitative and quantitative research methods in design;
- deepen the reading and interpretation of existing knowledge in interaction design and enable reflection and selection of topics of individual interest;
- to practice the writing of academic texts.

Syllabus

Research and the master's degree study cycle.

Research and interaction design.

The study and understanding of various topics in interaction design.

Understanding and positioning research in interaction design: the research problem, definition and contextualization.

Research methodologies and methods.

Literature review: selection, interpretation, analysis and use of specialized literature.

Citations, paraphrases, bibliographic references, summary and conclusions.

Selection and structure of methods, tasks and expected results.

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

The syllabus provides a sequential understanding of the research process, its phases, and the importance of methodologies as fundamental activities for generating and sharing knowledge. The organization of the syllabus also enables an understanding of how research can be adapted to the field of interaction design.

Teaching methodologies (including evaluation)

Teaching methodologies

- Classes explaining the CU's contents.
- Practical classes, group and individual work and tutorial follow-up.
- Classes for presenting and discussing results, in which students present to the teacher and colleagues what they have achieved during the work phases.

Assessment

Student assessment will follow what is defined by the Lisbon School of Architecture Student Assessment and Achievement Regulations (RAAE), i.e., it will be continuous, with moments of periodic assessment.

In this way, continuous assessment involves attending classes, participating in discussions in content exposure sessions, participating in practical and tutorial guidance sessions, presentations and delivery of work phases.

Assessments elements

Assessment elements include the development, monitoring, presentation and delivery of 3 exercises, in addition to individual participation.

Exercise 1 counts for 30% of the assessment; exercise 2 counts for 30% of the assessment; exercise 3 counts for 30% of the assessment. Participation counts for 10% of the assessment.

Assessment criteria, of the elements indicated above, are contained in the exercise briefings, which will be delivered to the students, on the dates set out in the CU timetable.

For there to be a positive classification, it is a necessary, but not sufficient, condition that attendance is equal to or greater than 70% of all classes.

Failure to deliver a work phase at the scheduled deadline will result in a classification of 0 values for it.

Students with a grade below 10, in Continuous Assessment, can register for a 1st or 2nd call appeal exam, which will consist of a written test.

Students with a grade above 10, in Continuous Assessment, can enroll in a 1st or 2nd call improvement exam, which will consist of presenting the semester's assessment elements and respective improvement proposals.

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

Through the direct application of the acquired knowledge, students experience contact with different types of research methodologies, allowing them to know how to choose the best methodological process, according to the defined objectives.

Main Bibliography

Archer, B. (1995). The nature of research. *Co-Design Journal*, 2(11), 6-13.

Dubberly, H., Pangaro, P., & Haque, U. (2009). ON MODELING What is interaction? are there different types?. *interactions*, 16(1), 69-75.

Fallman, D., & Stolterman, E. (2010). Establishing criteria of rigour and relevance in interaction design research. *Digital Creativity*, 21(4), 265-272.

Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004, August). Understanding experience in interactive systems. In *Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques* (pp. 261-268).

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

Goodman, E., Stolterman, E., & Wakkary, R. (2011, May). Understanding interaction design practices. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*(pp. 1061-1070).

Hanington, B., & Martin, B. (2019). *Universal methods of design expanded and revised: 125 Ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Rockport publishers.

Höök, K., & Löwgren, J. (2021). Characterizing interaction design by its ideals: A discipline in

transition. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 7(1), 24-40.

Muratovski, G. (2021). Research for designers: A guide to methods and practice. *Research for Designers*, 1-100.

Petre, M. (2010). *The unwritten rules of PhD research*. McGraw-Hill Education (UK).

Rodgers, P. A., & Yee, J. (Eds.). (2014). *The Routledge companion to design research*. Routledge.

Stolterman, E., & Wiberg, M. (2010). Concept-driven interaction design research. *Human-Computer Interaction*, 25(2), 95-118.

Stolterman, E. (2008). The nature of design practice and implications for interaction design research. *International Journal of Design*, 2(1).

Wood, F., & Bloor, M. (2006). Keywords in qualitative methods: A vocabulary of research concepts. *Keywords in Qualitative Methods*, 1-208.

Zimmerman, J., Stolterman, E., & Forlizzi, J. (2010, August). An analysis and critique of Research through Design: towards a formalization of a research approach. In *proceedings of the 8th ACM conference on designing interactive systems* (pp. 310-319).

Additional Bibliography

Specific and supporting bibliography for each phase of the course will be provided by the teacher during the development of the concerned work.