



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

201821004 - Estudos de Media Interativos

### Tipo

Obrigatória

#### Ano lectivo

2025/26

#### Curso

Mestrado Design de  
Interação

#### Ciclo de estudos

2º

#### Créditos

4.00 ECTS

#### Idiomas

Português

#### Periodicidade

semestral

#### Pré requisitos

#### Ano Curricular / Semestre

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  
35.00

Horas totais de Trabalho  
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)

- Compreender os principais conceitos, teorias e debates em torno dos media interativos, as suas genealogias e transformações tecnológicas e culturais;
- Identificar a relação entre design de interação, estética digital e práticas mediáticas

contemporâneas;

- Conhecer as metodologias de análise crítica de media interativos (perspetiva semiótica, fenomenológica, crítica social, cultural e tecnológica);
- Reconhecer a interdisciplinaridade dos media interativos, articulando design, artes, comunicação, ciência e tecnologia;
- Aprofundar o entendimento dos impactos sociais, políticos e éticos da mediação digital;
- Analisar criticamente casos de estudo de media interativos, identificando estratégias de design e modos de interação;
- Relacionar teoria e prática, traduzindo conceitos de estudos de media em abordagens projetuais e reflexivas no design de interação;
- Explorar e experimentar narrativas, estéticas e interfaces interativas de forma crítica e inovadora;
- Comunicar resultados de investigação e análise através de ensaios, apresentações e protótipos exploratórios (teasers);
- Desenvolver uma postura crítica e reflexiva sobre os media interativos, situando o design de interação em contextos sociais e culturais complexos;
- Avaliar e justificar escolhas éticas, estéticas e técnicas em projetos de media interativos;
- Contribuir para o avanço do campo do design de interação, produzindo pensamento crítico e experimentalidade em media digitais.

## **Conteúdos Programáticos / Programa**

### **1. Fundamentos teóricos e históricos**

- Definições e genealogias do conceito de media interativos.
- Evolução histórica da interação homem-máquina, interfaces gráficas, redes digitais e ecossistemas interativos.

### **2. Media interativos e cultura digital**

- Estéticas digitais: da hipermédia à realidade mista.
- Narrativas interativas, gamificação e storytelling transmediático.
- Cultura participativa, prosumerismo e redes sociais.
- Práticas artísticas e experimentais em media interativos.

### **3. Design e experiência de interação**

- Modelos de interação: paradigmas de interface e affordances.
- A experiência do utilizador (UX) em contextos imersivos e emergentes.
- O papel do corpo, da perceção e da emoção na interação digital.
- Media tangíveis, interfaces multimodais e integração físico-digital.

### **4. Crítica, ética e impacto social**

- Questões de vigilância, privacidade, algoritmos e inteligência artificial.
- Media interativos e inclusão: acessibilidade, diversidade e equidade.
- Sustentabilidade e materialidade no design de media digitais.
- Crítica cultural e estética dos media contemporâneos.

### **5. Metodologias de investigação e análise**

- Métodos de análise crítica de media (semiótica, fenomenológica, cultural, de design).
- Estudos de utilizadores e contextos de uso.

- Abordagens interdisciplinares: design, artes, ciências sociais e humanidades

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

Os conteúdos programáticos da unidade curricular foram concebidos de forma a garantir a aquisição progressiva de conhecimentos teóricos, aptidões analíticas e competências críticas e projetuais em media interativos, assegurando a sua plena coerência com os objetivos de aprendizagem.

Os conteúdos teóricos (fundamentos, cultura, crítica) asseguram os conhecimentos a adquirir.

Os conteúdos analíticos e aplicados (design, metodologias) desenvolvem aptidões de análise e experimentação.

Os conteúdos críticos e interdisciplinares (ética, impacto social, investigação) consolidam as competências reflexivas, éticas e investigativas.

### **Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

Aulas teóricas e expositivas seguidas de discussão de casos de estudo com os alunos no espaço de aula. A avaliação é individual apesar de um dos momentos avaliativos se desenvolver em grupo (teaser). Nesse sentido, a avaliação contínua do estudante distribui-se pelos seguintes aspetos:

- Assiduidade e participação nas aulas: 20%
- Apresentação individual da investigação teórica (booklet interativo): 40%
- Apresentação do Teaser interativo: 30%.
- Melhorias efetuadas sobre o booklet: 10%

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**

As metodologias de ensino-aprendizagem foram selecionadas de modo a articular a transmissão de conhecimentos teóricos com a análise crítica e a aplicação prática, garantindo coerência com os objetivos definidos.

- Aulas teóricas e expositivas com apoio multimédia
- Seminários de discussão e análise de leituras
- Análise crítica de estudos de caso
- Ensaio individual (booklet) e projeto em grupo (teaser).

## **Bibliografia Principal**

- Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press.
- McLuhan, Marshall. (1964). *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem* (Understanding Media). São Paulo: Editora Cultrix.
- Bolter, Jay David & Gromala, Diane. (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Massachusetts: MIT Press.

## **Bibliografia Complementar**

- Bauman, Z. (2014). *Vigilância Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. USA: Wiley.
- Deleuze, G. (1992). Post scriptum sobre as sociedades de controle. In: *Conversações*, pp. 219–226. Rio de Janeiro: 34 Letra.
- Lessig, L. (2008). *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy* USA: Penguin Press.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (1967). *The Medium is the Message: An Inventory of Effects*. USA: Gingko Press.
- Schwab, K. (2015). *The Fourth Industrial Revolution, What It Means and How to Respond*. <https://www.foreignaffairs.com/articles/2015-12-12/fourth-industrial-revolution> (accessed November 23, 2019).
- Stoller, R. J. (1968). *Sex and Gender: The Development of Masculinity and Femininity* (1984.a ed.). London: Karnac Books.
- Tegmark, M. (2019). *Life 3.0: Ser-Se Humano na Era da Inteligência Artificial*. Lisboa: Edições Dom Quixote.
- Zuboff, S. (2019). *A Era do Capitalismo da Vigilância*. Lisboa: Edições 70.



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

201821004 - Interactive Media Studies

### Type

Compulsory

#### Academic year

2025/26

#### Degree

Master Interaction Design

#### Cycle of studies

2

#### Unit credits

4.00 ECTS

#### Lecture language

Portuguese

#### Periodicity

semester

#### Prerequisites

#### Year of study/ Semester

1 / 1

### Scientific area

Design

### Contact hours (weekly)

| Tehoretical | 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)

- Understand the main concepts, theories, and debates around interactive media, their genealogies, and technological and cultural transformations;
- Identify the relationship between interaction design, digital aesthetics, and contemporary media practices;
- Become familiar with methodologies for the critical analysis of interactive media (semiotic, phenomenological, social, cultural, and technological perspectives);

- Recognize the interdisciplinarity of interactive media, articulating design, arts, communication, science, and technology;
- Deepen the understanding of the social, political, and ethical impacts of digital mediation;
- Critically analyze case studies of interactive media, identifying design strategies and modes of interaction;
- Relate theory and practice, translating concepts from media studies into project-based and reflective approaches in interaction design;
- Explore and experiment with interactive narratives, aesthetics, and interfaces in a critical and innovative way;
- Communicate research and analysis results through essays, presentations, and exploratory prototypes (teasers);
- Develop a critical and reflective stance on interactive media, situating interaction design within complex social and cultural contexts;
- Assess and justify ethical, aesthetic, and technical choices in interactive media projects;
- Contribute to the advancement of the field of interaction design by producing critical thinking and experimental approaches in digital media.

## Syllabus

### 1. Theoretical and Historical Foundations

Definitions and genealogies of the concept of interactive media.

Historical evolution of human-computer interaction, graphical interfaces, digital networks, and interactive ecosystems.

### 2. Interactive Media and Digital Culture

Digital aesthetics: from hypermedia to mixed reality.

Interactive narratives, gamification, and transmedia storytelling.

Participatory culture, prosumerism, and social networks.

Artistic and experimental practices in interactive media.

### 3. Design and Interaction Experience

Models of interaction: interface paradigms and affordances.

User experience (UX) in immersive and emerging contexts.

The role of the body, perception, and emotion in digital interaction.

Tangible media, multimodal interfaces, and physical-digital integration.

### 4. Critique, Ethics, and Social Impact

Issues of surveillance, privacy, algorithms, and artificial intelligence.

Interactive media and inclusion: accessibility, diversity, and equity.

Sustainability and materiality in digital media design.

Cultural and aesthetic critique of contemporary media.

### 5. Research and Analytical Methodologies

Methods of critical media analysis (semiotic, phenomenological, cultural, design-oriented).

User studies and contexts of use.

Interdisciplinary approaches: design, arts, social sciences, and digital humanities.

Practical applications: case studies, critical prototyping, experimental essays.

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

The programmatic contents of the course unit were designed to ensure the progressive acquisition of theoretical knowledge, analytical skills, and critical and project-based competences in interactive media, fully aligned with the learning objectives.

The theoretical contents (foundations, culture, critique) secure the knowledge to be acquired.

The analytical and applied contents (design, methodologies) foster skills of analysis and experimentation.

The critical and interdisciplinary contents (ethics, social impact, research) consolidate reflective, ethical, and research competences.

### **Teaching methodologies (including evaluation)**

Lectures and theoretical sessions followed by the discussion of case studies with students in the classroom. Assessment is individual, although one of the evaluation components is developed in group work (teaser). In this sense, student continuous assessment is distributed across the following aspects:

- Attendance and participation in classes: 20%
- Individual presentation of theoretical research (interactive booklet): 40%
- Presentation of the interactive teaser: 30%
- Improvements made to the booklet: 10%

Students with a score below 10 on the continuous assessment may register for a first or second call exam, which will consist of a written test.

Students with a score above 10 on the continuous assessment may register for a first or second call exam, which will consist of a presentation of the semester's assessment items and respective improvement proposals.

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

The teaching and learning methodologies were selected to articulate the transmission of theoretical knowledge with critical analysis and practical application, ensuring coherence with the defined objectives.

- Lectures with multimedia support
- Discussion seminars and reading analysis
- Critical analysis of case studies
- Individual essay (booklet) and group project (teaser)

### **Main Bibliography**

Manovich, Lev. (2001). The Language of New Media. Massachusetts: MIT Press.

McLuhan, Marshall. (1964). Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (Understanding Media). São Paulo: Editora Cultrix.

Bolter, Jay David & Gromala, Diane. (2003). Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency. Massachusetts: MIT Press.

### **Additional Bibliography**

Bauman, Z. (2014). Vigilância Líquida. Rio de Janeiro: Zahar.

Braidotti, R. (2013). The Posthuman. USA: Wiley.

Deleuze, G. (1992). Post scriptum sobre as sociedades de controle. In: Conversações, pp. 219–226. Rio de Janeiro: 34 Letra.

Lessig, L. (2008). Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy USA: Penguin Press.

McLuhan, M., & Fiore, Q. (1967). The Medium is the Message: An Inventory of Effects. USA: Gingko Press.

Schwab, K. (2015). The Fourth Industrial Revolution, What It Means and How to Respond. <https://www.foreignaffairs.com/articles/2015-12-12/fourth-industrial-revolution> (accessed November 23, 2019).

Stoller, R. J. (1968). Sex and Gender: The Development of Masculinity and Femininity (1984.a ed.). London: Karnac Books.

Tegmark, M. (2019). Life 3.0: Ser-Se Humano na Era da Inteligência Artificial. Lisboa: Edições Dom Quixote.

Zuboff, S. (2019). A Era do Capitalismo da Vigilância. Lisboa: Edições 70.