



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201821005 - PROJETO DE INTERAÇÃO II

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2025/26

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 dos Santos Rebelo	1.00 horas
Paulo Ignácio Noriega Pinto Machado	1.50 horas
Ana Sofia Moniz Mendonça Pinto de Melo	1.50 horas
Sónia Rafael	1.00 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 projetos, que requerem contextos específicos 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 objectivos 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)

Metodologias

- 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.

Avaliação

A avaliação será contínua, tendo como elementos de avaliação um projeto constituído por 3 fases, individuais e em grupo, e uma apresentação final. O projeto tem como ponderações: Fase 1 - 20%, Fase 2 - 15%, Fase 3 - 15% e a apresentação final contará 50% da avaliação contínua. No início do semestre é entregue um cronograma com todas as fases de trabalho, bem como a sua calendarização rigorosa.

Os critérios de avaliação encontram-se nos enunciados de cada elemento de avaliação. Contudo, 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. Para acesso à avaliação contínua, é obrigatória uma assiduidade mínima de 60% das aulas lecionadas para estudantes em regime normal e 30% para estudantes com estatuto especial. Estes limites asseguram a participação efetiva no processo de ensino-aprendizagem e a validação das competências práticas.

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

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.

- Blevis, E. e Stolterman, E. 2008. The Confluence of Interaction Design and Design: from Disciplinary to Transdisciplinary Perspectives. In *Proceedings of The 2008 Design Research Society Conference*. Sheffield, UK: Design Research Society. 344/1--12.
- Coughlan, P., Suri, J. F., Canales, K. 2007. Prototypes as (Design) Tools for Behavioral and Organizational Change: A Design-Based Approach to Help Organizations Change Work Behaviors. *The Journal of Applied Behavioral Science*, vol. 43 No. 1, March 2007 1-13.
- Dourish, P., (2001). *Where the action is: the foundations of embodied interaction*. Cambridge, Massachussets, London, England: The MIT Press.
- Dubberly, H., Haque, U. & Pangaro, P. 2009. *What is interaction? Are there different types?* <[http://www.dubberly.com/articles/ what-is-interaction.html](http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html)>.
- 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.
- Forlizzi, J. e Ford, S. 2000. 'The Building Blocks of Experience: An Early Framework for Interaction Designers', *DIS '00*, Brooklyn, New York.
- Forlizzi, J. e Battarbee, K. 2004. 'Understanding Experience in Interactive Systems', *DIS2004*, August 1-4, 2004, Cambridge, Massachusetts, USA.
- Ishh, H. e Ullmer, B. 1997. Tangible bits: Towards seamless interfaces between people, bits and atoms. In *Proceedings of the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'97, Atlanta, GA, Mar. 22-27)*, S. Pemberton, Ed. ACM Press, New York, NY, 234-241.
- 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.
- Stolterman, E. 2008. The nature of design practice and implications for interaction design research. *International Journal of Design* 2(1), 55-65.

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201821005 - Interaction Project II

Type

Compulsory

Academic year

2025/26

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 dos Santos Rebelo	1.00 horas
Paulo Ignácio Noriega Pinto Machado	1.50 horas
Ana Sofia Moniz Mendonça Pinto de Melo	1.50 horas
Sónia Rafael	1.00 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 projects, which require specific contexts 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)

Methodologies

- Content exposure classes, presenting references through projection, encouraging the participation of all students.
- Practical classes for developing individual work. In each of these sessions, individual monitoring will be carried out, through the presentation of students and discussion around the ideas and results evident at the moment.

- Presentation classes and discussion of results. These sessions establish a balance in which aspects to be changed or improved must be mentioned in the totality of the evidence presented.

Assessment

Assessment will be continuous, with the assessment elements being a project consisting of three, individual and group phases, and a final presentation. The project is weighted as follows: Phase 1 - 20%, Phase 2 - 15%, Phase 3 - 15%, and the final presentation will account for 50% of the continuous assessment. A schedule with all the work phases and a strict timetable is provided at the beginning of the semester.

The assessment criteria are listed in the briefings for each assessment element. However, all project tutoring sessions constitute opportunities for reflection and learning. These moments are determined by creativity, innovation, and demonstration of knowledge, in addition to argumentation and presentation.

Attendance and participation are also weighted factors. To access continuous assessment, a minimum attendance of 60% of classes is mandatory for regular students and 30% for students with special status. These limits ensure effective participation in the teaching-learning process and the validation of practical skills.

The presence of all students in the exam is mandatory, subject to the provisions of the Student Achievement Assessment Regulations.

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.

Bleviss, E. e Stolterman, E. 2008. The Confluence of Interaction Design and Design: from Disciplinary to Transdisciplinary Perspectives. In Proceedings of The 2008 Design Research Society Conference. Sheffield, UK: Design Research Society. 344/1--12.

Coughlan, P., Suri, J. F., Canales, K. 2007. Prototypes as (Design) Tools for Behavioral and Organizational Change: A Design-Based Approach to Help Organizations Change Work Behaviors. The Journal of Applied Behavioral Science, vol. 43 No. 1, March 2007 1-13.

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

Dubberly, H., Haque, U. & Pangaro, P. 2009. What is interaction? Are there different types? <[http://www.dubberly.com/articles/ what-is-interaction.html](http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html)>.

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.

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

Forlizzi, J. e Battarbee, K. 2004. 'Understanding Experience in Interactive Systems', DIS2004, August 1-4, 2004, Cambridge, Massachusetts, USA.

Ishh, H. e Ullmer, B. 1997. Tangible bits: Towards seamless interfaces between people, bits and atoms. In Proceedings of the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'97, Atlanta, GA, Mar. 22-27), S. Pemberton, Ed. ACM Press, New York, NY, 234-241.

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.

Stolterman, E. 2008. The nature of design practice and implications for interaction design research. International Journal of Design 2(1), 55-65.

Additional Bibliography