



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201822000 - PROJETO DE INTERAÇÃO III

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2025/26

Curso

Mestrado Design de
Interação

Ciclo de estudos

2º

Créditos

10.00 ECTS

Idiomas

Português ,Inglês

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

2º / 1º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	9.00	0.00	0.00	0.00	0.00	9.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
126.00

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	3.00 horas
Francisco dos Santos Rebelo	1.00 horas
Paulo Ignácio Noriega Pinto Machado	2.00 horas
Victor Almeida	3.00 horas

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

Nesta UC procura-se especular sobre o projeto na área e associá-lo a preocupações decorrentes da investigação individual. A ênfase da produção é dada à apresentação e relação que os projetos irão estabelecer com potenciais públicos e à definição dos contextos de trabalho para os futuros designers.

A isto acresce o uso de métodos e ferramentas, que possam enquadrar a procura de soluções e valorizar o momento de utilização.

O propósito de Projeto de Interação III é o de encorajar resultados e soluções inesperados, que se proponham a explorar o sentido verdadeiramente inovador na área alargada do design de interação. Através do conhecimento angariado, de uma certa história e da prática contemporânea, e da experiência de Projeto de Interação I e II, os alunos poderão seguir projetos que não estejam vinculados pelas disciplinas existentes e pelo entendimento dos vários *media*.

Conteúdos Programáticos / Programa

A UC deverá ajudar a estabelecer o contexto, em que projetos de iniciativa dos alunos se possam melhor desenvolver. Para tal, o ónus da definição e apresentação de enunciados de trabalho é transferido do docente para o aluno. Cada aluno deve apresentar uma proposta do projeto a desenvolver, enquadrado pela investigação prática. Este projeto deve partir, de uma vontade ou preferência temática do aluno, ou de relação com direções contemporâneas da área do seu curso.

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

A abordagem proposta permitirá refletir sobre os temas contemporâneos em design de interação e sobre eles associar uma transposição para projetos individuais.

Por outro lado, a necessidade de autonomia para os alunos, ainda que supervisionada, induzirá a circunscrição de problemas e situações e a invocação dos meios necessários para obter os resultados esperados.

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 individual constituído por 3 fases e uma apresentação final. O projeto individual tem como ponderações: Fase 1 - 15%, Fase 2 - 20%, 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 objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Os projetos a desenvolver permitirão a transposição de um conjunto de saberes para uma escolha de carácter individual. Será possível deste modo definir corretamente o contexto de trabalho, esclarecendo os modos de operar. Em simultâneo, os alunos estarão aptos a apresentar propostas inovadoras que abordem uma questão de modo diferente ou que se apresentem como constituições inexistentes no seu domínio.

Bibliografia Principal

Archer B. (1995) 'The Nature of Research', *Co-design: interdisciplinary journal of design*, January: 6-13.

Buchanan, R. (2001) 'Design Research and the New Learning'. *Design Issues* 17(4), Massachussetts Institute of Technology: 3-23.

Frayling, C. (1993) 'Research in Art and Design'. *Royal College of Art Research Papers* 1, 1: 1-5.

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

Giaccardi, E., & Redström, J. (2020). Technology and more-than-human design. *Design Issues*, 36(4), 33-44.

McLuhan, M., & Fiore, Q. (2001). *The medium is the massage: an inventory of effects*. Corte Madera: Gingko Press. (Original edition: 1967).

Moggridge, B. (2010) *Designing Media*, The MIT Press, Cambridge and London.

Nimkulrat, N. (2007) 'The role of documentation in practice-led research', *Journal of Research Practice*, 3(1), AU Press, Canada. In <<http://jrp.icaap.org/index.php/jrp/article/view/58/83>>.

Stolterman, E. (2008). The Nature of Design Practice and Implications for Interaction Design Research. *International Journal of Design* 2(1), 55-65.

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007, April). Research through design as a method for interaction design research in HCI. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems (pp. 493-502).

Bibliografia Complementar

- Bruseberg A. e McDonagh-Philp D. (2000) 'User-Centred Design Research Methods: the Designer's Perspective', in: P Childs & E Brodhurst (eds.), Integrating design education beyond 2000 conference, University of Sussex, September 4-6: 179-184.
- Dove, G., Halskov, K., Forlizzi, J., & Zimmerman, J. (2017, May). UX design innovation: Challenges for working with machine learning as a design material. In Proceedings of the 2017 chi conference on human factors in computing systems (pp. 278-288).
- Drucker, P. (1985) Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles: Perfect bound.
- Gaver, W. (2012, May). What should we expect from research through design?. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems (pp. 937-946).
- Pedgley, O. e Wormald, P. (2007) 'Integration of Design Projects within a Ph.D.', Design Issues, 23(3), Massachussetts Institute of Technology: 70-85.
- Perkins, R., Keller, D., S., & Ludolph, F., (1997). Inventing the Lisa user interface. Interactions, 4(1), 40-53.
- Schon, D. (1983) The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action, Basic Books, New York.
- Scrivener, S. (2000) 'Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design'. Working Papers in Art and Design 1. In http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol1/scrivener2.htmlISSN>.
- Scrivener, S. (2004) 'The practical implications of applying a theory of practice based research: a case study'. Working Papers in Art and Design 3. In http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol3/ssfull.html>.
- Wakkary, R., Odom, W., Hauser, S., Hertz, G., & Lin, H. (2015, August). Material speculation: Actual artifacts for critical inquiry. In Proceedings of The Fifth Decennial Aarhus Conference on Critical Alternatives (pp. 97-108).



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201822000 - Interaction Project III

Type

Compulsory

Academic year

2025/26

Degree

Master Interaction Design

Cycle of studies

2

Unit credits

10.00 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

2 / 1

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	9.00	0.00	0.00	0.00	0.00	9.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
126.00

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	3.00 horas
Francisco dos Santos Rebelo	1.00 horas
Paulo Ignácio Noriega Pinto Machado	2.00 horas
Victor Almeida	3.00 horas

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

In this curricular unit, it is sought to speculate on project in the area and to associate it with concerns arising from individual research. The emphasis of production is given to presentation and relationship that projects will establish with potential audiences and to definition of working

contexts for future designers.

To this is added the use of methods and tools, which can frame the search for communicative solutions, valuing the moment of use.

The purpose of Interaction Project III is to encourage unexpected results and solutions, which aim to explore the truly innovative direction in the broader area of interaction design. Through gained knowledge, a certain history and contemporary practice, and the experience from Interaction Project I and II, students will be able to follow projects that are not bound by existing disciplines and understanding of various media.

Syllabus

The curricular unit should help establish the context in which student initiative projects can best be developed. For this, the burden of defining and presenting statements for work is transferred from teacher to student. Each student should present a project proposal to be developed, framed by practice-based research. This project should be based on a student's will or thematic preference or the relation with contemporary directions of the area of their degree.

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

The proposed approach will allow us to reflect on contemporary themes in interaction design and on them, associate a transposition to individual projects.

On the other hand, the need for autonomy for students, even if supervised, will induce the circumscription of problems and situations and invocation of necessary means to obtain expected results.

Teaching methodologies (including evaluation)

Methodologies

- Content exhibition classes, presenting references through projection, encouraging participation of all students.
- Practical classes for individual work development. In each of these sessions, individual monitoring will be carried out, where students share and discuss around their ideas and results evident at the time.
- Classes for presentation and discussion of results. These sessions establish a balance where aspects to be changed or improved must be mentioned.

Assessment

Assessment will be continuous, with the evaluation elements being an individual project consisting of three phases and a final presentation. The individual project is weighted as follows: Phase 1 - 15%, Phase 2 - 20%, 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 timeline is provided at the beginning of the semester.

The assessment criteria are listed in the briefings for each assessment element. However, all project tutoring moments 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 required for regular students and 30% for students with special status. These thresholds ensure effective participation in the teaching-learning process and the validation of practical skills.

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

Projects to be developed will allow transposition of a set of knowledges to an individual choice. It will be possible in this way to define working context correctly, clarifying the ways for operating. At the same time, students will be able to present innovative proposals that address a different issue or present themselves as constitutions that do not exist in their domain.

Main Bibliography

- Archer B. (1995) 'The Nature of Research', Co-design: interdisciplinary journal of design, January: 6-13.
- Buchanan, R. (2001) 'Design Research and the New Learning'. Design Issues 17(4), Massachusetts Institute of Technology: 3-23.
- Frayling, C. (1993) 'Research in Art and Design'. Royal College of Art Research Papers 1, 1: 1-5.
- Giaccardi, E. (2019). Histories and futures of research through design: From prototypes to connected things. International Journal of Design, 13(3), 139-155.
- Giaccardi, E., & Redström, J. (2020). Technology and more-than-human design. Design Issues, 36(4), 33-44.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (2001). The medium is the message: an inventory of effects. Corte Madera: Gingko Press. (Original edition: 1967).
- Moggridge, B. (2010) Designing Media, The MIT Press, Cambridge and London.
- Nimkulrat, N. (2007) 'The role of documentation in practice-led research', Journal of Research Practice, 3(1), AU Press, Canada. In <<http://jrp.icaap.org/index.php/jrp/article/view/58/83>>.
- Stolterman, E. (2008). The Nature of Design Practice and Implications for Interaction Design Research. International Journal of Design 2(1), 55-65.
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007, April). Research through design as a method for interaction design research in HCI. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems (pp. 493-502).

Additional Bibliography

- Bruseberg A. e McDonagh-Philp D. (2000) 'User-Centred Design Research Methods: the Designer's Perspective', in: P Childs & E Brodhurst (eds.), Integrating design education beyond 2000 conference, University of Sussex, September 4-6: 179-184.
- Dove, G., Halskov, K., Forlizzi, J., & Zimmerman, J. (2017, May). UX design innovation: Challenges

for working with machine learning as a design material. In Proceedings of the 2017 chi conference on human factors in computing systems (pp. 278-288).

Drucker, P. (1985) *Innovation and Entrepreneurship: Practice and Principles*: Perfect bound.

Gaver, W. (2012, May). What should we expect from research through design?. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems (pp. 937-946).

Pedgley, O. e Wormald, P. (2007) 'Integration of Design Projects within a Ph.D.', *Design Issues*, 23(3), Massachussetts Institute of Technology: 70-85.

Perkins, R., Keller, D., S., & Ludolph, F., (1997). Inventing the Lisa user interface. *Interactions*, 4(1), 40-53.

Schon, D. (1983) *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, Basic Books, New York.

Scrivener, S. (2000) 'Reflection in and on action and practice in creative-production doctoral projects in art and design'. *Working Papers in Art and Design* 1. In
<http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol1/scrivener2.htmlISSN>.

Scrivener, S. (2004) 'The practical implications of applying a theory of practice based research: a case study'. *Working Papers in Art and Design* 3. In
<http://sitem.herts.ac.uk/artdes_research/papers/wpades/vol3/ssfull.html>.

Wakkary, R., Odom, W., Hauser, S., Hertz, G., & Lin, H. (2015, August). Material speculation: Actual artifacts for critical inquiry. In Proceedings of The Fifth Decennial Aarhus Conference on Critical Alternatives (pp. 97-108).