



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202322015 - UX Design

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2025/26

Curso

Mestrado Design
Comunicação

Ciclo de estudos

2º

Créditos

3.00 ECTS

Idiomas

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	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
28.00

Horas totais de Trabalho
75.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Marco António Neves da Silva

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Marco António Neves da Silva 1.00 horas
Carolina Marianna Bozzi Faya 1.00 horas

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

- Introduzir os alunos à experiência do utilizador, nas suas relações com a área do design, e em sistemas interativos e participativos, a desenvolver em suportes digitais, físicos ou híbridos.

- Compreender e elaborar estratégias de interação e participação de utilizadores, entendendo o seu potencial quando aplicadas a um projecto de design de comunicação.
- Explorar abordagens interativas nos projectos de design, estudando e aprofundando os elementos, meios e tipos de interação.

Conteúdos Programáticos / Programa

A unidade curricular estabelece um contexto para se poder analisar e conceber artefactos, produtos e sistemas interativos, que beneficiem a experiência de agentes humanos e não humanos, entendidos como utilizadores.

As noções de UX (User Experience) e IxD (Interaction Design) e sua conjugação com áreas emergentes em design, entre a conceção de artefactos e a orientação para experiências.

Elementos, dimensões e tipos de interação e as condicionantes dos meios à disposição.

Meios digitais, meios físicos e meios impressos; GUI (Graphical User Interfaces), TUI (Tangible User Interfaces) e printed electronics; interfaces desktop, Web e mobile.

Métodos de recolha e pesquisa.

- Design research (card sorting, cultural probes);
- User research (diagramas de afinidade, personas, user journey maps).

Métodos auxiliares de conceção (arquitetura de informação, wireframes, concept design, protótipos de baixa e média fidelidade).

Métodos auxiliares de avaliação (testes de usabilidade e protocolos verbais).

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

Os conteúdos a lecionar permitem compreender, estabelecer e adaptar um processo para produção de interação, ora em situações físicas, digitais ou numa conjugação híbrida. Esta diversificação pretende aproximar os conhecimentos e competências a adquirir, de uma noção o mais completa possível das potencialidades da interação e da sua importância junto da experiência do utilizador.

O conhecimento dos elementos fundamentais da experiência do utilizador e do design de interação, em simultâneo com a experimentação de diferentes media, permitirá entender uma prática ampla e diversificada para o designer de comunicação.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Aulas de exposição de conteúdos sobre os tópicos listados no programa da unidade curricular, fazendo uso da síntese interpretativa de autores, mas também apresentando referências visuais e audiovisuais, onde é possível observar a aplicação dos elementos e princípios. Estas aulas devem informar, mas também estimular o interesse dos alunos, levando-os a consultas adicionais fora das horas de contacto. Para tal serão usadas apresentações digitais através de projecção, incentivando a participação de todos os alunos.

Aulas práticas ou de desenvolvimento de trabalho, em que os alunos se ocupam da criação, desenvolvimento e execução das suas propostas para as fases do projeto proposto. Em cada uma

destas sessões será feito acompanhamento através da exposição dos alunos e discussão em torno das ideias e resultados evidentes no momento.

Aulas de apresentação e discussão dos resultados, em que os alunos expõem ao docente e aos colegas, as obtenções das fases de projeto. Estas sessões estabelecem um balanço onde devem ser mencionados aspetos a alterar ou melhorar à totalidade das evidências expostas.

A avaliação dos alunos será feita de acordo com o definido pelo regulamento da FA-ULisboa, isto é, de uma forma contínua. Os elementos de avaliação serão um exercício escrito de pesquisa, um projeto de carácter prático e a participação individual.

Todos os momentos de acompanhamento constituem situações de reflexão e aprendizagem. Estes momentos são determinados pelos critérios de criatividade, inovação e demonstração de conhecimentos, aos quais se juntam a argumentação e apresentação. São também fatores de ponderação a assiduidade e a participação.

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

A experiência do utilizador antecipa, observa e estuda comportamentos, que possam ser partilhados e recíprocos entre utilizadores e constituições materiais ou virtuais diversificadas. Desse modo, torna-se importante expor um conjunto variado de exemplos, privilegiando a análise e o detalhe de cada fase e dos procedimentos implicados.

Por outro lado, promove-se a experiência em definir e aplicar um processo de trabalho, que considere situações de utilização, com as correspondentes necessidades para interagir com os intervenientes. Assim, o desenvolvimento de projetos irá permitir a aquisição de competências, o confronto com exemplos de referência e o refinamento das propostas de cada aluno.

Bibliografia Principal

Buxton, B (2007). Sketching user experiences: getting the design right and the right design, MK, San Francisco.

Colborne, G (2017). Simple and Usable Web, Mobile, and Interaction Design. Berkeley, CA: New Riders.

Dove, G, Halskov, K, Forlizzi, J, & Zimmerman, J (2017). UX design innovation: Challenges for working with machine learning as a design material. In Proceedings of the Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 278-288). New York, NY: ACM.

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

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.

Moggridge, B (2007). Designing interactions, MIT Press, Cambridge and London.

Saffer, D (2007). Designing for interaction: creating smart applications and clever devices, New Riders, Berkeley, California.

Tidwell, J. (2011). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202322015 - UX Design

Type

Compulsory

Academic year

2025/26

Degree

Master Communication
Design

Cycle of studies

2

Unit credits

3.00 ECTS

Lecture language

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	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
28.00

Total workload
75.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Marco António Neves da Silva

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Marco António Neves da Silva 1.00 horas

Carolina Marianna Bozzi Faya 1.00 horas

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

- Introduce students to user experience, in their relationships with the design area, and in interactive and participatory systems, to be developed in digital, physical or hybrid media.
- Understand and develop user interaction and participation strategies, understanding their potential when applied to a communication design project.

- Explore interactive approaches in design projects, studying and deepening the elements, means and types of interaction.

Syllabus

The curricular unit establishes a context to analyze and design artifacts, products and interactive systems, which benefit the experience of human and non-human agents, understood as users. The notions of UX (User Experience) and IxD (Interaction Design) and their combination with emerging areas in design, between the conception of artifacts and the orientation towards experiences.

Elements, dimensions and types of interaction and the constraints of available media.

Digital media, physical media and print media; GUI (Graphical User Interfaces), TUI (Tangible User Interfaces) and printed electronics; desktop, web and mobile interfaces.

Collection and research methods.

- Design research (card sorting, cultural probes);
- User research (affinity diagrams, personas, user journey maps).

Auxiliary design methods (information architecture, wireframes, conceptual design, low and medium fidelity prototypes).

Auxiliary evaluation methods (usability tests and verbal protocols).

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

Contents to be taught allow students to understand, establish and adapt a process for producing interaction, whether in physical, digital situations or in a hybrid combination. This diversification aims to bring the knowledge and skills to be acquired closer to the most complete notion possible of the potential of interaction and its importance in user experience.

Knowledge of the fundamental elements of user experience and interaction design, simultaneously experimenting with different media, will allow understanding a broad and diverse practice for the communication designer.

Teaching methodologies (including evaluation)

Classes presenting content on the topics listed in the syllabus, using the interpretive synthesis of authors, but also presenting visual and audiovisual references, where it is possible to observe the application of elements and principles. These classes should inform, but also stimulate students' interest, leading them to additional consultations outside of contact hours. To this end, digital presentations will be used through projection, encouraging the participation of all students.

Practical or work development classes, in which students work on creating, developing and executing their proposals for the phases of the proposed project. In each of these sessions, monitoring will be carried out through the students' presentation and discussion around the ideas and results evident at the time.

Classes for presenting and discussing results, in which students present to the teacher and colleagues what they have achieved during the project phases. These sessions establish a balance in which aspects to be changed or improved must be mentioned in the totality of the evidence

exposed.

Student assessment will be carried out in accordance with the FA-ULisboa regulations, i.e, on a continuous basis. The assessment elements will be a written research exercise, a practical project and individual participation.

All moments of monitoring constitute situations of reflection and learning. These moments are determined by the criteria of creativity, innovation and demonstration of knowledge, to which argumentation and presentation are added. Attendance and participation are also considered.

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

Students with a grade above 10 in continuous assessment can register for a 1st or 2nd call 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

User experience anticipates, observes and studies behaviors, which can be shared and reciprocal between users and diverse material or virtual constitutions. Therefore, it is important to present a varied set of examples, focusing on the analysis and detail of each phase and the procedures involved.

On the other hand, experience in defining and applying a work process is promoted, which considers usage situations, with the corresponding needs for interacting with those involved.

Thus, the development of projects will allow the acquisition of skills, comparison with reference examples and the refinement of each student's proposals.

Main Bibliography

Buxton, B (2007). Sketching user experiences: getting the design right and the right design, MK, San Francisco.

Colborne, G (2017). Simple and Usable Web, Mobile, and Interaction Design. Berkeley, CA: New Riders.

Dove, G, Halskov, K, Forlizzi, J, & Zimmerman, J (2017). UX design innovation: Challenges for working with machine learning as a design material. In Proceedings of the Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 278-288). New York, NY: ACM.

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

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.

Moggridge, B (2007). Designing interactions, MIT Press, Cambridge and London.

Saffer, D (2007). Designing for interaction: creating smart applications and clever devices, New Riders, Berkeley, California.

Tidwell, J. (2011). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly

Additional Bibliography

