

IDENTIFICAÇÃO / IDENTIFICATION:

Ano Letivo Academic Year	2024-25	Ano Curricular Curricular Year	3	Período Term	S2	ECTS: 7.5
Obrigatória Compulsory	S	Área Científica Scientific Area	N/D			
Unidade Curricular Curricular Unit	[9006338] Projeto em Design VI [9006338] Design Project VI					
Curso Course	[8307] Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias [8307] B. A. degree course in Visual Arts and Technologies					
Docente responsável Teacher Responsible	[50009] Cátia Rijo					

CARGA LETIVA / LECTURING LOAD:

(T) Teóricas:	0000:00	(TC) Trabalho de Campo:	0000:00
(TP) Teórico-Práticas:	0000:00	(OT) Orientação Tutorial:	0007:00
(P) Práticas:	0060:30	(E) Estágio:	0000:00
(PL) Práticas Laboratoriais:	0000:00	(O) Outras:	0000:00
(S) Seminário:	0000:00		
Horas Dedicadas:			0120:00
Total Horas de Trabalho (Horas de Contacto + Horas Dedicadas:)			0187:30

DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR / ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

Não existem docentes definidos para esta unidade curricular.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

- Aplicar meios e metodologias inerentes à prática do Design;
- Mobilizar metodologias centradas no utilizador;
- Promover formas de experimentação e reflexão crítica sobre as vertentes, material, formal, tecnológica, económica e conceptual;
- Resolver problemas complexos que relacionem comunicação, produto e interação;
- Evidenciar competências técnicas necessárias à utilização de ferramentas visuais de edição para a Web, propondo novos modelos de interação;
- Compreender o design enquanto espaço de intervenção cultural, social, económica e política.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

- Apply means and methodologies inherent to the practice of Design;
- Mobilize user-centered methodologies;
- Promote forms of experimentation and critical reflection on the material, formal, technological, economic and conceptual aspects;
- Solve complex problems that relate communication, product and interaction;
- Highlight technical skills necessary to use visual editing tools for the Web, proposing new interaction models;

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

A UC integra 2 módulos: Design de Comunicação e Interação II e Design de Produto e Interação II.

1. Design de Comunicação e Interação II

- Introdução à Programação Web (HTML5, CSS3, GIT);

- Projeto em contexto:

Pesquisa de campo e seleção de contexto de atuação

Diagnóstico de necessidades

Plano de ação

Apresentação, discussão e validação de propostas

Concretização do projeto considerando as dimensões material, digital, imaterial e relacional

Comunicação de processos e produtos

2. Design de Produto e Interação II

- O processo de Design:

Estratégias de documentação;

Design crítico e especulativo;

Processos colaborativos;

Experimentação enquanto prática;

- Design de interfaces tangíveis para produtos interativos;

SYLLABUS:

The UC integrates 2 modules: Communication and Interaction Design II and Product and Interaction Design II.

1. Communication and Interaction Design II

- Introduction to Web Programming (HTML5, CSS3, GIT);

- Project in context:

Field research and context selection

Needs diagnosis

Action plan

Presentation, discussion and validation of proposals

Implementation of the project considering the material, digital, immaterial and relational dimensions

Communication of processes and products

2. Product Design and Interaction II

- The Design process:

Documentation strategies;

Critical and speculative design;

Collaborative processes;

Experimentation as a practice;

- Design of tangible interfaces for interactive products;

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Os conteúdos lecionados na UC de Projeto em Design VI procuram um processo de aprendizagem nas diferentes vertentes do design de comunicação, produto e interação, articulando-as na concretização de projetos considerando as dimensões material, digital, imaterial e relacional. Estes conteúdos visam i) promover formas de experimentação e reflexão crítica sobre as vertentes, material, formal, tecnológica, económica e conceptual, ii) resolver problemas complexos que relacionem comunicação, produto e interação, evidenciando competências técnicas de utilização de ferramentas visuais e a proposta de novos modelos de interação.

Através do aprofundamento de questões relacionadas com a metodologia do design, designadamente a pesquisa de campo, processos colaborativos, prática experimental e discussão crítica/especulativa promove-se uma compreensão ampla do design enquanto espaço de intervenção cultural, social, económica e política.

DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

The contents taught in the UC of Design in Design VI seek a learning process in the different aspects of communication, product and interaction design, articulating them in the realization of projects considering the material, digital, immaterial and relational dimensions. These contents aim to i) promote forms of experimentation and critical reflection on the material, formal, technological, economic and conceptual aspects, ii) solve complex problems that relate communication, product and interaction, evidencing technical skills of using visual tools and the proposal new models of interaction.

Through the deepening of issues related to design methodology, namely field research, collaborative processes, experimental practice and critical / speculative discussion, a broad understanding of design is promoted as a space for cultural, social, economic and political intervention.

METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

A UC é lecionada por docentes com formação em design de comunicação, produto e interação

Metodologia de Ensino:

- Apresentação e discussão dos conteúdos, com recurso a meios multimédia e fontes bibliográficas
- Visitas de estudo
- Trabalho de projeto
- Demonstração e experimentação de *software*
- Articulação interdisciplinar com outra UC
- Realização de portefólio

Avaliação:

A avaliação é contínua e incide nos processos e produtos finais de cada trabalho prático, considerando:

- Assiduidade e participação nas atividades (10%)
- Média ponderada dos projetos realizados nos três módulos (70%)
- Portefólio final dos dois módulos (20%)

A aprovação na UC implica a obtenção de classificação igual ou superior a 9,5 valores da média aritmética ponderada dos três módulos.

Não está prevista a modalidade de avaliação por exame.

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

valuation:

The evaluation is continuous and focuses on the processes and final products of each practical work, considering:

- Attendance and participation in activities (10%)
- Weighted average of the projects carried out in the three modules (70%)
- Final portfolio of the two modules (20%)

The approval in the UC implies obtaining a classification equal to or higher than 9.5 values in the weighted arithmetic average of the three modules.

There is no provision for evaluation by exam.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

No desenvolvimento da UC, recorrer-se-á a um conjunto de metodologias que contemplam, de forma articulada, a conceptualização, discussão, análise e resposta a problemas funcionais, possibilitando a aquisição de conhecimentos e competências de ordem tecnológica, experimental, compositiva, funcional e comunicacional.

Através da apresentação, discussão e demonstração de conteúdos de natureza teórica, metodológica e tecnológica, complementadas pelo contato direto (em visitas de estudo) com exemplos relevantes e atuais de produtos e serviços interativos procura-se fundamentar as práticas que envolvem experimentação e reflexão crítica sobre as vertentes, material, formal, tecnológica, económica e conceptual. Esta visão transversal do design promove a sua compreensão enquanto espaço de intervenção cultural, social, económica e política.

A mobilização, na prática, das metodologias projetuais, centradas no utilizador, permitem não só, evidenciar competências técnicas necessárias à utilização de ferramentas de edição aplicadas a modelos inovadores de interação, como resolver problemas complexos que relacionem comunicação, produto e interação.

Por fim, a elaboração de um portefólio pretende promover, entre os estudantes, uma tomada de consciência do seu percurso de aprendizagem ao nível da metodologia projetual e da realização de produtos, operacionalizando estratégias e competências para a apresentação de conceito, ideia e/ou projeto.

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

The contents taught in the UC of Design in Design VI seek a learning process in the different aspects of communication, product and interaction design, articulating them in the realization of projects considering the material, digital, immaterial and relational dimensions. These contents aim to i) promote forms of experimentation and critical reflection on the material, formal, technological, economic and conceptual aspects, ii) solve complex problems that relate communication, product and interaction, evidencing technical skills of using visual tools and the proposal new models of interaction. Through the deepening of issues related to design methodology, namely field research, collaborative processes, experimental practice and critical / speculative discussion, a broad understanding of design is promoted as a space for cultural, social, economic and political intervention.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL / MAIN BIBLIOGRAPHY:

- Chaves, N.(1988). *La imagem corporativa* . Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- Duckett, Jon.(2011). *HTML and CSS: Design and Build Websites* , 1st edition. EUA: John Wiley & Sons
- Duckett, Jon.(2014). *JavaScript and JQuery: Interactive Front-End Web Development* . 1st edition. EUA: John Wiley & Sons
- Dune, Anthony.(2014). *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming* . Cambridge, London: MIT Press
- Igoe, Tom.(2007). *Making Things Talk: Pratical Methods for Connecting Physical Objects* . Illustrated edition. EUA: Make Books
- Laurence King, G., Bob e Gordon, M.(2002). *O Guia Completo do Design Gráfico Digital*. Londres: T&H
- Laurel, B. & Lunenfeld, P.(2003) *Design research: Methods and Perspectives* . Cambridge: MIT Press
- Manzini, Ezio(2009). *New Design Knowledge. Design Studies* 30 (1):4-12
- Murray, J. H.(2012) *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice* . EUA: MIT Press
- Preece, J.(2005). *Design de interação: além da interação homem-computador* . Porto Alegre: Bookman