

## PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

---

<b>Unidade Curricular:</b>	Design de Interfaces
<b>Docente responsável:</b>	Sónia Rafael
<b>Respetiva carga letiva na UC:</b>	3 horas/semana
<b>Outros Docentes:</b>	—
<b>Respetiva carga letiva na UC:</b>	—
<b>ECTS:</b>	3

---

### 1 — Objetivos de Aprendizagem

A unidade curricular de Design de Interfaces propõe uma abordagem crítica aos sistemas interactivos enquanto experiência imersiva mediada pela tecnologia e em que a relação entre o espaço físico e virtual se estabelece, materializa e funde através da interface. Deste modo, a disciplina tem por objectivos:

- a) Definir e caracterizar o conceito de interface e proporcionar uma compreensão aprofundada do seu enquadramento histórico e cultural nos domínios do design, das artes e das novas tecnologias da comunicação.
- b) Compreender a interface como um elemento mediador da comunicação e o modo como influencia a experiência do utilizador na relação com os objectos.
- c) Entender os processos, as metodologias, as convenções e as práticas de desenvolvimento de interfaces nas suas várias tipologias e articulá-las com a dinâmica projectual.
- d) Desenvolver competências de investigação e análise essenciais para projectar, produzir e implementar interfaces.

## 2 — Conteúdos Programáticos

### 1. Contextualização Histórica e Cultural da Interface

Ambientes interactivos, cultura e experiência do digital

Das interfaces pré-históricas aos Novos Media

Conceitos de telepresença, cibernética, realidade virtual e aumentada, simbiose homem-computador e GUI

### 2. Fundamentos da Interação Homem-Computador (HCI)

Princípios e definições estruturantes

Design de interacção: integração, interactividade, imersão e narrativa

Da anti-interface ao paradigma da naturalidade na interacção

Interface Centrada no Utilizador (UI) — modelos perceptuais e cognitivos

*User Experience* (UX) — comportamento do utilizador, metáfora e memória□

Usabilidade e acessibilidade

Estilos interacção

### 3. Design da Interface

Códigos e convenções da linguagem interactiva

Arquitectura da Informação e estrutura de projecto

Plataformas de desenvolvimento: *desktop*, *tablet*, *mobile*, iTV, consola

Inovação tecnológica e novas tendências

## 3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Game Design possui carácter teórico-prático. Desenvolve-se através de aulas expositivas (apresentação dos conteúdos programáticos, análise e desconstrução de estudos de caso) e de exercício práticos.

O primeiro exercício propõe a decomposição analítica de um jogo.

O segundo exercício requer a planificação de um videojogo original.

A avaliação final contempla: a avaliação contínua (20%), privilegia a capacidade crítica e de comunicação do aluno, a demonstração de conhecimentos e evolução na aprendizagem, a iniciativa e a autonomia para além da assiduidade e da participação nas aulas; a avaliação intermédia em que, através do desenvolvimento do projecto (cinco fases) (80%), se avalia a interpretação e correcta aplicação dos conhecimentos expostos, o nível de criatividade da abordagem, o rigor de execução e apresentação e

o cumprimento do prazo estipulado.

Serão admitidos à avaliação final os alunos que reunirem classificação positiva decorrente da avaliação contínua e intermédia.

#### **4 — Bibliografia de Consulta**

BOLTER & GROMALA, 2003

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

BONSIEPE, 1999

BONSIEPE, Gui. (1999). *Interface – An Approach to Design*. Maastricht: Jan Van Eyck Akademie.

LUNENFELD, 1998

LUNENFELD, Peter. (1998). *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*. Massachusetts: MIT Press.

MAEDA, 2006

MAEDA, John. (2006). *The Laws of Simplicity*. Massachusetts: MIT Press.

MANOVICH, 2001

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

MOGGRIDGE, 2007

Moggridge, Bill. (2007). *Designing Interactions*. Massachusetts: MIT Press.

PACKER, JORDAN, 2001

Packer, Randall. e Jordan, Ken. (2001). *Multimedia. From Wagner to Virtual Reality*. New York: Norton.

WARDRIP-FRUIIN & MONFORT, 2003

Wardrip-Fruin, Noah e Monfort, Nick (2003). *The New Media Reader*. Massachusetts: MIT Press.

## **5 — Assistência aos alunos**

O horário e local de atendimento será publicado pela Coordenação da Licenciatura em Design de Comunicação no início de cada semestre. A assistência aos alunos é feita mediante marcação e confirmação prévia com as docentes através dos respectivos endereços:

Sónia Rafael <s.rafael@fba.ul.pt>

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 10 de Julho de 2015.