

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	(PROJECTO II)
Docente responsável:	(Luísa Ribas)
Respetiva carga letiva na UC:	(6 horas)
Outros Docentes:	(Sofia Gonçalves)
Respetiva carga letiva na UC:	(1 horas)
ECTS:	(12 ECTS)

1 — Objetivos de Aprendizagem

Projecto II visa a exploração do campo de estudo e de actuação do Design de Comunicação e Novos Media enquanto domínio científico, operativo e criativo, focando-se no aprofundamento dos princípios do design e da investigação científica, mediante as seguintes aptidões e competências:

- a) reconhecer a cultura contemporânea do design de comunicação e novos media pela circunscrição das suas temáticas dominantes;
- b) saber delimitar princípios conceptuais e operativos enquanto fundamentos do projecto em novos media, cultivando a experimentação mediante uma abordagem crítica;
- c) aprofundar a relação entre investigação e design, numa aplicação de processos conduzidos sobre a prática, para e pela prática;
- d) fomentar uma conceptualização do projecto que enquadra e define a sua relevância e potenciais contributos para o conhecimento;
- e) promover a aquisição de autonomia conceptual e operativa, valorizando a colaboração e o rigor metodológico aplicado ao desenvolvimento e implementação do projecto.

2 — Conteúdos Programáticos

Em continuidade com o carácter exploratório (e trabalho de fundação) do 1º semestre, Projecto II procura definir (em teoria) e explorar (na prática) os interesses de investigação dos alunos, visando os seguintes tópicos e resultados práticos:

1.1 Old-New Media – Enquadramento (práticas contemporâneas) e proposta (para a prática):

- a) enquadramento: estudo de caso segundo conceito (assunto), mecânica (implementação) e experiência (resultados);
- b) circunscrição e definição de proposta: ideia e síntese dos princípios a explorar.

1.2) Design – Implementação prévia (experimental) e optimização (aplicação a contexto):

- a) Implementação da proposta em artefacto experimental (ideia e princípios de exploração criativa).
- b) Optimização do projecto mediante enquadramento prévio (âmbito e ambição).
Aplicação a contexto (real, concreto, acessível).

1.3) Comunicação – Conclusão do projecto:

Implementação final, incluindo a sua comunicação e exposição (identificando pontos de partida para investigação futura).

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

A disciplina tem um carácter teórico-prático integrando aulas teóricas, de suporte à conceptualização e desenvolvimento orientado e faseado de um projecto individual nas aulas práticas. Inclui aulas de apresentação que convocam o aluno para a discussão e exposição dos tópicos propostos, bem como para a apresentação e a argumentação do seu projecto. A avaliação contínua contempla assiduidade, participação, empenho e evolução do desempenho do aluno mediante critérios relativos à autonomia conceptual e operativa, capacidade crítica, clareza na comunicação, integração e cooperação. É complementada por avaliações qualitativas periódicas que contribuem para a avaliação quantitativa final, tendo em conta 20% (1.1) + 30% (1.2) + 40% (1.3) + 10% (Avaliação contínua). Os trabalhos são avaliados em conformidade com as metodologias e os prazos de cada fase e a correspondência aos critérios relativos ao projecto (pesquisa, metodologia, criatividade, adequação, pertinência).

4 — Bibliografia de Consulta

- Bayazit, N. (2004). Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research. *Design Issues*, 20(1), 16-29.
- Fallman, D. (2008). The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, *Design Studies*, and Design Exploration. *Design Issues*, 24(3), 4-18.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Levin, G. (2003). Essay for Creative Code. *Flong*. Retrieved from Flong: http://www.flong.com/texts/essays/essay_creative_code/
- Manovich, L. (2013). *Software takes command* (Open access ed.). New York, London: Bloomsbury Academic.
- Reas, C., McWilliams, C., & LUST. (2010). *Form+Code in Design, Art, and Architecture*. New York: Princeton Architectural Press.
- Wardrip-Fruin, N. (2012). *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- _____. (2006). *Expressive Processing*. (PhD), Brown University, Providence, Rhode Island.

5 — Assistência aos alunos

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

Luísa Ribas <lribas@fba.ul.pt>

Sofia Gonçalves <sofiagoncalves@fba.ul.pt>