

EXPERIÊNCIA DA INTERAÇÃO

INTERACTION EXPERIENCE

Área científica Scientific domain	Arte Multimédia New Media Art
Anos letivos Academic years	2018–2021
Grau de ensino Degree	Licenciatura Bachelor of Arts
Duração Duration	Semestral Semestral
Horas de contacto Student workload	(TP 42 + OT 14 horas) (TP 42 + OT 14 horas)
ECTS	(6 ECTS)
Nível Level	I*

*Esta unidade curricular é de **NÍVEL X**. Deverá ser frequentada preferencialmente a meio do percurso académico por se tratar de uma disciplina com grau de complexidade e exigência médios.

*This is a **LEVEL X** unit. It should preferably be attended in the half way through one's academic course as it is a subject with a mid-range degree of complexity and requirement.

PROGRAMA CURRICULAR

COURSE UNIT CONTENT

1 — Objetivos de Aprendizagem

Intended learning outcomes

Nesta Unidade Curricular (UC) os estudantes vão adquirir conhecimentos em:

- I. Investigação e desenvolvimento em projetos interativos;
- II. Design da experiência e narrativa não linear;
- III. Interação Humano-máquina e estudos lúdicos.

Nesta UC os estudantes vão estar aptos a:

- I. Criar e desenvolver projetos inclusivos e sofisticados do ponto de vista emocional, ético e social;
- II. Criar e produzir conceitos e protótipos numa vertente artística independente e/ou comercial;
- III. Utilizar ferramentas para a criação de projetos artísticos interativos e sua articulação;
- IV. Adequar o projeto multimédia ao grupo pretendido (target group).
- V. Identificar necessidades como parte do processo de investigação e definir requisitos técnicos.

Nesta UC os estudantes vão adquirir competências em:

- I. Experiência dos participantes;
- II. Identificar diferentes tipos de interação (mental, física, social ou com o ambiente);
- III. Desenvolvimento de capacidades de comunicação e trabalho em equipa.

Students should have knowledge of:

- I. Research and development (R&D) applied to multimedia arts;
- II. Experience design and non linear storytelling;
- III. Human-machine interaction and ludic studies;

Students will be able to demonstrate the following skills:

- I. How to create and develop inclusive and consistent artistic multimedia projects in emotional, ethical and social terms;
- II. How to create and produce new concepts which can be applied in independent (indie) or commercial (mainstream) contexts;
- III. How to use and articulate tools for artistic multimedia creation;
- IV. Identify a target group for their projects if need;
- V. Identify specific technical needs and resources for multimedia projects.

The students will have developed or strengthened attitudes in relation to:

- I. User or player experience;
- II. Identify different types of interaction (mental, physical, social and/or with the environment);
- III. Communication skills and team work capabilities;

2 — Conteúdos Programáticos

Syllabus

Nesta UC os estudantes vão adquirir conhecimentos, aptidões e competências essenciais à criação de projetos de artes multimédia com ênfase na investigação, criação e desenvolvimento de interações humano-máquina. Aprender a criar e desenvolver projetos que tenham em consideração design de comunicação e interface, design da interação e experiência do participante, ficções e

narrativas não lineares.

- I. Conceitos de media e performance aplicados a múltiplas plataformas e espaços interativos;
- II. Design da participação, design de comunicação e interface e design de interação;
- III. Ficção e narrativa não linear e design da experiência lúdica;
- IV. Diferentes tipos de interação (mental, física, social ou com o ambiente);
- V. User/Player Centred Design;
- VI. Equipas de criação e desenvolvimento e diferentes fases de produção;
- VII. Brainstorming e focus groups.
- VIII. Gestão de projeto e definição de tarefas (Gantt Charts).

In this course students will gain essential knowledge, skills and competences to the creation and development of multimedia arts projects with an emphasis on critical thinking, ethical and social problems. They will learn how to develop projects in a interdisciplinary way taking into account communication and interface issues, interaction design, nonlinear fiction and participants experience.

- I. Playable media and performance applied to various platforms and interactive spaces;
- II. Communication and interface design and Interaction design;
- III. Nonlinear fiction, narrative and ludic experience design;
- IV. Different types of interaction (mental, physical, social or with the environment);
- V. User/Player Centred Design;
- VI. Team creation and development and different stages of production;
- VII. Brainstorming and focus groups;
- VIII. Project management and team tasks (Gantt Charts).

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Teaching and Evaluation Methodologies

Avaliação

1. Apresentação e discussão na aula dos trabalhos a realizar pelos alunos e posterior entrega de 5 páginas (Calibri, 12, 1.5) de reflexão crítica com os seguintes elementos: título do projeto, investigação ou estado da arte de projectos semelhantes, motivações na escolha do tema e grupo de trabalho. (15%: um mês);

2. Flowchart (fluxograma) ou mapa conceptual e Storyboard detalhado do trabalho, esboços e ilustrações que vão acompanhar o dossier de projeto e definir a imagem e o ambiente gráfico deste. (15%: um mês);

3. Depois de devidamente planificado e estruturado o projeto será montado e finalizado através dos meios técnicos a combinar. (10%: 3 semanas);

4. Equacionar possíveis extensões do projeto: instalação? Campanha de divulgação? Meios sociais..? (10%: 1 semana);

5. Exposição oral de todo o processo de trabalho com apresentação dos protótipos elaborados durante o semestre. (20%)

Assiduidade, motivação e participação nas aulas. (10%)

Avaliação Final. (20%)

Não são admitidos à avaliação final os estudantes com indicação NA (Não Avaliado) e com

classificação resultante das avaliações periódicas e contínua inferior ao valor mínimo que permita a obtenção de 9,5 (nove e meio) valores na classificação final.

Assessment

1. (one month): Students should present and discuss in class their project concept. After that presentation, they should deliver 5 pages (Calibri type, 12, 1.5) of research with their critical approach to the main issues (state of the art) of their practical project (similar projects or themes, motivation for the theme selection and group). 15%

2. (one month) Flowchart or conceptual maps of the proposed project and storyboard, drawings or illustrations of the main graphical interfaces and interaction environment. 15%

3. (three weeks): Final project integration in one design document and presentation of prototypes. 10%

4. (one week): Promotional campaign (social media, print extensions or else...). 10%

5. Final class presentation with all the team work achievements during the semester. 20%

Class participation and motivation. 10%

Final Assessment. 20%

Students without class assessment during the semester and with a final grade below 9,5 (nine and a half) are not admitted to the final assessment.

4 — Bibliografia Recomendada

Recommended Bibliography

BIANCHINI, S., VERHAGEN, E., Ed. (2016), From Participation to Interaction in Contemporary Art, MIT Press.

CARVALHO, M., (2014), A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais. Tese de Doutoramento inédita, FCSH/UNL.

GORDON, E. MIHAILIDIS, P., Ed. (2016). Civic Media – Technology, Design, Practice, MIT Press.

FLANAGAN, M. (2009), Critical Play, Cambridge, Mass.: MIT Press.

TODD, D. (2007). Game Design, From Blue Sky to Green Light. Massachusetts: A K Peters, Ltd.

PAIS, F. (2015). Experience and Meaning-making Process in Interactive Arts, The influence of play and aesthetic distance in interactive art encounters. Tese de Doutoramento inédita, Programa Austin Media Digitais, Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

PAULSEN, K., (2017). Here/There – Telepresence, Touch, and Art at the Interface, MIT Press.

WALZ, S. P., & DETERDING, S., ED. (2016), The Gameful World: Approaches, Issues, Applications. MIT Press.