

DESIGN DE INTERAÇÃO INTERACTION DESIGN

Área científica Scientific domain	Design de Comunicação Communication Design
Anos letivos Academic years	2021–2023
Grau de ensino Degree	Licenciatura Bachelor of Arts
Duração Duration	Semestral Semestral
Horas de contacto Student workload	(TP 84 + OT 42 horas) (TP 84 + OT 42 hours)
ECTS	(6 ECTS)
Nível Level	II*

*Esta unidade curricular é de **NÍVEL II**. 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 II** 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

Design de Interação (IxD) propõe o estudo de métodos e técnicas que circunscrevem o processo de conceptualização e desenvolvimento de artefactos interativos e da experiência que estes proporcionam aos utilizadores. Enquadrada pelo Design de Comunicação, promove a aplicação de conhecimentos provenientes da área interdisciplinar da Interação Homem-Computador (HCI) assim como noções de Experiência do Utilizador (UX) e de Design de Interfaces (UI) Centradas no Utilizador. O programa proporciona uma reflexão sobre as experiências mediadas e os paradigmas digitais contemporâneos e incentiva à construção de uma perspetiva crítica sobre os artefactos interativos e as tecnologias numa sociedade mediada tecnologicamente. O projeto de design de interação é orientado para o desenvolvimento de artefactos interativos de carácter exploratório e experimental que integram preocupações estéticas, funcionais e comunicativas, sempre em conformidade com as tecnologias e as plataformas emergentes.

Interaction Design (IxD) proposes the study of methods and techniques that circumscribe the process of conceptualisation and development of interactive artefacts and user experience. Framed by Communication Design, it promotes the application of knowledge from the interdisciplinary field of Human Computer Interaction (HCI) as well as User Experience (UX) and User-Centred Interface Design (UI) concepts. The program provides broad reflection on contemporary mediated experiences and digital paradigms and encourages the construction of a critical perspective on interactive artefacts and technologies in a technologically mediated society. The interaction design project is oriented towards the development of exploratory and experimental interactive artefacts that integrate aesthetic, functional and communicative concerns, always in the context of emerging technologies and platforms.

2 — Conteúdos Programáticos

Syllabus

1. Contexto

- Contextualização cultural e histórica dos Novos Media
- Interface, sistema, ação humana e interatividade

2. Interação

- Fundamentos da Interação Homem-Computador (HCI)
- Design de interação
- Usabilidade e acessibilidade
- Experiência e *user experience* (UX)
- Design da interface (UI) centrada no utilizador

3. Modelos e metodologias

- Códigos e convenções da linguagem interativa
- Fatores humanos: físicos, cognitivos, sociais e emocionais
- Levantamento de necessidades: recolha, análise, interpretação, modelação
- Design conceptual: metáfora, narrativa, arquitetura de informação, *wireframes*, *user experience* e design da interface

- Prototipagem: processos, técnicas e ferramentas
- Avaliação: métrica, heurística, usabilidade e experiência do utilizador
- Plataformas e ferramentas
- Novas fronteiras para o design de interação

1. Context

- Cultural and historical context of the New Media
- Interface, system, human action and interactivity

2. Interaction

- Fundamentals of Human-Computer Interaction (HCI)
- Interaction Design
- Usability and accessibility
- Experience and user experience (UX)
- User-centered user interface (UI) design

3. Models and methodologies

- Interactive language codes and conventions
- Human factors: physical, cognitive, social and emotional
- Needs assessment: collection, analysis, interpretation, modeling
- Conceptual design: metaphor, narrative, information architecture, wireframes, user experience and interface design
- Prototyping: processes, techniques and tools
- Evaluation: metrics, heuristics, usability and user experience
- Platforms and tools
- New frontiers for interaction design

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Teaching and Evaluation Methodologies

As aulas estão estruturadas em exercícios e apresentações orais com recurso a slides e demonstrações. Os resultados são apresentados formalmente em cada aula para debate, análise crítica e avaliação.

O programa é dividido entre exercícios individuais e de grupo, com a sistematização de modelos práticos/teóricos.

Avaliação de carácter contínuo (20%), sendo privilegiada a participação e o empenho nas aulas, a capacidade de comunicação e integração na dinâmica da turma.

Nas avaliações intermédias (60%), em que a primeira ocorre 6 semanas após o início do semestre e a segunda após 12 semanas, serão avaliadas as fases dos projetos e exercícios solicitados.

A avaliação final (20%) analisará todo o percurso efetuado pelo aluno, o seu nível de execução, de demonstração metodológica, de criatividade e de rigor na elaboração, empenho na apresentação dos exercícios e cumprimento dos prazos previstos para os projetos.

The classes are structured in exercises and oral presentations using slides and demonstrations. The results are presented formally in each class for discussion, critical analysis and evaluation. The program is divided between individual and group exercises, with the systematization of practical / theoretical models.

Continuous assessment (20%), with participation and commitment in class privileged, the ability to communicate and integrate in the dynamics of the class.

In the intermediate evaluations (60%), in which the first occurs 6 weeks after the beginning of the semester and the second after 12 weeks, the phases of the projects and exercises requested will be evaluated.

The final evaluation (20%) will analyze the entire course of the student, his level of execution, methodological demonstration, creativity and rigor in the preparation, commitment in the presentation of the exercises and compliance with the deadlines foreseen for the projects.

4 — Bibliografia Recomendada

Recommended Bibliography

- Cooper, Alan.; Reinmann, Robert. & Cronin, Dave (2007). About Face 3: The Essentials of Interaction Design. New Jersey: Wiley Publishing.
- Hartson, Rex. & Pyla, Pardha (2012). The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Lunenfeld, Peter (1998). The Digital Dialectic. New Essays on New Media. Mass: MIT Press.
- MANOVICH, Lev (2001). The Language of New Media. Mass: MIT Press
- MOGRIDGE, Bill (2007). Designing Interactions. Mass: MIT Press.
- Preece, Jennifer; Rogers, Yvonne & SHARP, Helen (2015). Interaction Design — Beyond Human-Computer Interaction. New York: John Wiley & Sons.
- Krug, Steve (2006). Don't Make Me Think: A Common-Sense Approach to Web Usability. San Francisco: New Riders Publishing.
- Wardrip-Fruin, Noah & Monfort, Nick (2003). The New Media Reader. Mass: MIT Press.
- WARFEL, Todd Z. (2009). Prototyping: A Practitioner's Guide. USA: Rosenfeld Media.