

ESTUDOS E PRÁTICAS DA INTERAÇÃO

INTERACTION STUDIES AND PRACTICES

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 42 + OT 42 horas) (TP 42 + OT 42 hours)
ECTS	(6 ECTS)
Nível Level	III*

*Esta unidade curricular é de **NÍVEL III**. Deverá ser frequentada preferencialmente no fim do percurso académico por se tratar de uma disciplina com grau de complexidade e exigência elevados.

*This is a **LEVEL III** unit. It should preferably be attended at the end of one's academic course as it is a subject with a high degree of complexity and requirement.

PROGRAMA CURRICULAR

COURSE UNIT CONTENT

1 — Objetivos de Aprendizagem

Intended learning outcomes

Esta unidade curricular procura proporcionar uma visão comprehensiva da interação entre humanos e dispositivos computacionais, proporcionando ferramentas para repensar e explorar criativamente a interação de acordo com os seguintes conhecimentos, aptidões e competências:

- a) reconhecimento dos termos, princípios fundadores e referentes da interação entre humanos e dispositivos computacionais;
- b) compreensão e enquadramento do âmbito tecnológico, artístico e cultural dos processos de interação com artefactos digitais;
- c) desenvolvimento de capacidades de análise e crítica dos processos de interação, atendendo à diversidade de contextos culturais a que se aplicam;
- d) consolidação da pesquisa e experimentação como bases da conceptualização de processos de interação;
- e) promoção da autonomia conceptual e operativa, valorizando a colaboração, o rigor metodológico e clareza na comunicação.

This curricular unit seeks to provide a comprehensive view of the interaction between humans and computational devices, providing tools to rethink and creatively explore interaction according to the following knowledge, skills and competences:

- a) recognition of the terms, founding principles and referents of the interaction between humans and computational devices;
- b) understanding and framing the technological, artistic and cultural scope of interaction processes with digital artifacts;
- c) development of skills for the analysis and critique of interaction processes, taking into account the diversity of cultural contexts to which they apply;
- d) consolidation of research and experimentation as the basis for the conceptualization of interactive processes;
- e) promotion of conceptual and operational autonomy, valuing collaboration, methodological rigor and clarity in communication.

2 — Conteúdos Programáticos

Syllabus

O programa desenvolve-se em torno de diferentes abordagens às qualidades da interação que vão além da mera usabilidade, focando os aspectos culturais, a passagem da funcionalidade de uso à experiência estética subjetiva, bem como uma visão filosófica da ubiquidade atual da computação:

1. Conceptualização e entendimento dos artefactos computacionais (criações vs. experiências).
2. Aproximação cultural (os media e o software).
3. Expansão da HCI (do funcionalismo e usabilidade à emoção).
4. Da interface à experiência (aproximações reflexivas e críticas).
5. Ubiquidade da computação (sobre a experiência quotidiana de artefactos ubíquos e tangíveis).
6. Enquadramentos para análise e criação de processos interativos (conceitos, mecânica, experiência).

Através de pesquisa temática, análise de projetos e exercícios experimentais, abordam-se ferramentas conceptuais e operativas para repensar e explorar de forma criativa a interação entre humanos e dispositivos computacionais.

The program develops around different approaches to qualities of interaction that go beyond mere usability, focusing on cultural aspects, the shift from functionality of use to subjective aesthetic experience, as well as a philosophical view of the current ubiquity of computing:

1. Conceptualization and understanding of computational artifacts (creations vs. experiences).
2. Cultural approach (the media and software).
3. Expansion of HCI (from functionalism and usability to emotion).
4. From interface to experience (reflexive and critical approaches).
5. Ubiquity of computation (on the everyday experience of ubiquitous and tangible artifacts).
6. Frameworks for the analysis and creation of interactive computational artifacts (concept, mechanics, experience).

Through thematic research, project analysis and experimental exercises, conceptual and operational tools are addressed in order to rethink and creatively explore the interaction between humans and computational devices.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Teaching and Evaluation Methodologies

A disciplina tem um carácter teórico-prático integrando aulas expositivas que dão origem a exercícios, bem como aulas que convocam o aluno para a discussão dos tópicos propostos (recensão temática) ou para a apresentação da análise de projetos (estudo de caso) e aulas orientadas para a realização de um exercício experimental de conceptualização de uma artefacto interativo. A avaliação contínua contempla assiduidade, participação, empenho e evolução do aluno.

A classificação final resulta da seguinte ponderação:

1. avaliação contínua (10%);
2. avaliação periódica (80%):
 - elementos de avaliação: recensão temática (20%), estudo de caso (30%) e exercício (30%);
3. avaliação final (10%):
 - elementos de avaliação: reformulação do exercício.

Critérios: correspondência às metodologias e prazos propostos; pesquisa, metodologia, criatividade, adequação do trabalho; autonomia conceptual e operativa, clareza na comunicação, integração dos alunos.

The course has a theoretical-practical nature, including lectures that give rise to exercises, as well as classes that convene the students to the discussion and exposition of proposed topics (thematic review) or to the presentation of the project analysis (case study) and classes oriented towards the development of an experimental exercise, concerning the conceptualization of an interactive artifact. Continuous assessment includes attendance, participation, commitment and evolution of the student.

The final classification of the course results from the following weighting:

1. continuous assessment (10%);
2. periodic assessment (80%):
 - of: thematic review (20%), case study (30%) and exercise (30%);

3. final evaluation (10%):
 - of reformulation of the practical exercise.

Criteria: correspondence to the proposed methodologies and deadlines; research, methodology, creativity, appropriateness of the work; conceptual and operative autonomy, clarity in communication, integration of the students.

4 — Bibliografia Recomendada

Recommended Bibliography

- Dourish, P. (2001) *Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction*. Cambridge MA: MIT Press.
- Dunne, A. (2005) *Hertzian tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*. Cambridge: MA, MIT Press. pp 44-67.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Löwgren, J., & Stolterman, E. (2004). *Thoughtful Interaction Design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury Academic.
- McCarthy, J. & Wright, P. (2004) Technology as experience. *Interactions* 11, no. 5: 42-43.
- Norman, D. (2004) *Emotional design*. NewYork: Basic Books.
- Petersen, M. (2004) Aesthetic Interaction: A Pragmatist's Aesthetics of Interactive Systems. *DIS2004*, Cambridge, MA: ACM.
- Wardrip-Fruin, N. (2009). *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Udsen, L. E: & Jergensen, A. H. (2005). The aesthetic turn: unraveling recent aesthetic approaches to human-computer interaction. *Digital Creativity*. Vol. 16. No. 4, pp. 205-216.