

# **PRODUÇÃO EM NOVOS MÉDIA**

## **PRODUCTION IN NEW MEDIA**

<b>Área científica</b> Scientific domain	Design de Comunicação Communication Design
<b>Anos letivos</b> Academic years	2021–2023
<b>Grau de ensino</b> Degree	Mestrado Master of Arts
<b>Duração</b> Duration	Semestral Semestral
<b>Horas de contacto</b> Student workload	(TP 21 horas + OT 10,5 horas) (TP 21 hours + OT 10,5 hours)
<b>ECTS</b>	(6 ECTS)

# **PROGRAMA CURRICULAR**

## **COURSE UNIT CONTENT**

### **1 — Objetivos de Aprendizagem**

#### **Intended learning outcomes**

A unidade curricular procura promover competências em produção para os novos media através de técnicas de user experience (UX), incluindo pesquisa, definição de estratégias, elaboração e validação de ideias, desenvolvimento de protótipos e implementação e validação de um produto, compreendendo as diferentes tipologias multi-device. Produção em Novos Média tem como principais objetivos:

- a) compreender o conceito de UX e a sua importância para os media interativos.
- b) desenvolver produtos direcionados ao público-alvo utilizando uma abordagem centrada no utilizador.
- c) implementar metodologias, convenções e práticas de desenvolvimento de produtos e articulá-los com a dinâmica projetual, encontrando espaço para a experimentação e abordagem criativa.
- d) aprofundar competências de investigação e de análise para conceber, projetar, produzir e implementar produtos em conformidade com as tecnologias emergentes e nas diversas plataformas.

The curricular unit seeks to promote production skills for new media through user experience (UX) techniques, including research, definition of strategies, elaboration and validation of ideas, development of prototypes and implementation and validation of a product, including different types of multi-device. Production in New Media has as main objectives:

- a) understand the concept of UX and its importance for interactive media.
- b) developing products targeted to the target audience using a user-centered approach.
- c) implement methodologies, conventions and practices for the development of products and articulate them with the design dynamics, finding space for experimentation and creative approach.
- d) deepen research and analysis skills to design, design, produce and implement products in accordance with emerging technologies and across platforms.

### **2 — Conteúdos Programáticos**

#### **Syllabus**

##### **Fundamentos de HCI nos novos media**

HCI, design de interação, interface, usabilidade e acessibilidade, user experience (UX) e design centrado no utilizador;

Digital storytelling e narrativa (web-based stories, histórias interativas, hipertexto e computer games);

Ecosistemas multi-dispositivo;

Inovação tecnológica e novas tendências (IoT).

##### **Produção em novos media com técnicas de UX**

Ciclo de desenvolvimento de produtos;

Pesquisa quantitativa e qualitativa;

Análise heurística;

Padrões comportamentais e perfil do utilizador, user journeys e personas;

Arquitetura da informação;  
Design de interação, wireframes (protótipo de baixa fidelidade) e UX;  
Design e user interface (UI);  
Protótipo de alta fidelidade e validação em multi-devices;  
Testes de utilizador.

Fundamentals of HCI in new media  
HCI, interaction design, interface, usability and accessibility;  
User experience (UX) and user-centered design;  
Digital storytelling and narrative (web-based stories, interactive stories, Hypertext and computer games);  
Multi-device ecosystems;  
Technological innovation and new trends (IoT);  
Production in New Media with UX techniques  
Product Development Cycle;  
Quantitative and qualitative research;  
Heuristic analysis;  
Behavioral patterns and user profiles, user journeys and personas;  
Information Architecture;  
Interaction design, wireframes (low fidelity prototype) and UX;  
Design and user interface (UI);  
High-fidelity prototype and multi-device validation;  
User tests.

### **3 — Metodologias de Ensino e Avaliação**

#### Teaching and Evaluation Methodologies

AUC possui caráter teórico-prático. Desenvolve-se através de aulas expositivas de apresentação dos conteúdos programáticos e de aulas práticas orientadas para a aplicação dos conhecimentos ministrados em cada sessão, através de exercícios e tutoriais.

A classificação final contempla: avaliação contínua (20%), que privilegia a capacidade crítica e de comunicação, a demonstração de conhecimentos e evolução na aprendizagem, a iniciativa e a autonomia, para além da assiduidade e da participação nas aulas; as avaliações periódicas que ponderam as várias fases do projeto (70 ou 80%) em que se avalia a interpretação e correcta aplicação dos conhecimentos abordados, o nível de criatividade, o rigor de execução e apresentação e o cumprimento dos prazos.

A avaliação final (10%), à qual são admitidos apenas os estudantes com média de classificação final igual ou superior a 8 valores, resultante da combinação da avaliação contínua e avaliação periódica, contempla uma apreciação global do trabalho desenvolvido ao longo do semestre e eventuais reformulações deste.

The UC has a theoretical-practical nature. It develops through lectures of presentation of the syllabus contents and practical classes oriented towards the application of the knowledge taught in each session, through exercises and tutorials. The final grade includes: continuous assessment (20%), which emphasizes critical and communication skills, demonstration of knowledge and evolution in learning, initiative and autonomy, in addition to attendance and participation in classes; the periodic assessments regarding the various phases of the project (70 or 80%) in which the interpretation and correct application of the knowledge, the level of creativity, the rigor of execution and presentation and the fulfillment of the deadlines are evaluated. The final evaluation (10%), to which only students with a final grade of 8 or higher values, resulting from the combination of continuous assessment and periodic assessment, is allowed, includes a global evaluation of the

work carried out during the semester and eventual reformulations.

## 4 — Bibliografia Recomendada

### Recommended Bibliography

- Cooper, A.; Reinmann, R. E Cronin, D. (2007). *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- Hartson, R. & Pardha S. P. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Lunenfeld, P. (1998). *The Digital Dialectic. New Essays on New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press
- Moggridge, B. (2007). *Designing Interactions*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Preece, J., Rogers Y. E Sharp, H. (2015). *Interaction Design - Beyond Human-Computer Interaction*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Krug, S. (2006). *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability*. Berkeley: New Riders Publishing.
- Warfel, T. Z. (2009). *Prototyping: A Practitioner's Guide*. Sebastopol: Rosenfeld Media.
- Unger, R. E Chandler, C. (2012). *A Project Guide to UX Design*. Berkeley: New Riders.