

#### Mapa III - Design de Comunicação

### 4.2.1. Designação da unidade curricular (PT): Design de

Comunicação

### 4.2.1. Designação da unidade

curricular (EN): Comunication

Design

#### 4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

D

#### 4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

#### 4.2.3. Duração (anual, semestral ou

trimestral) (PT): Semestral

### 4.2.3. Duração (anual, semestral ou

trimestral) (EN): Semiannual

#### 4.2.4. Horas de trabalho (número total de

horas de trabalho): 225.0

#### 4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-84.0

#### 4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

### 4.2.7. Créditos ECTS:

9.0

#### 4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

· João Aranda Brandão - 28.0h

#### 4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

• Ana Sofia Moniz Mendonça Pinto D Melo - 84.0h• Matej Ramšak -56.0h

#### 4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

Consolidar os conhecimentos adquiridos nas UC's de projeto Gráfico anteriores, e expandir os conceitos aos suportes digitais e interativos. Realizar de projetos profissionalizantes de resolução de problemas de comunicação gráfica, mais especificamente nas áreas do design do design de interação e design de audiovisuais. Expandir os conhecimentos de natureza científica, através do apoio teórico e da execução de projetos e exercícios formativos.

Apoiar na seleção e utilização de tecnologias informáticas adequadas.

Construir e resolver projetos típicos da profissão, sendo que exigir-se-á nesta fase, resultados mais detalhados, maior capacidade de antecipar as necessidades, requerimentos do trabalho e mais rigor, quer ao nível da conceção quer ao nível da execução. Compreender e entender os processos e metodologias específicas dos projetos audiovisuais, multimédia e interativos.

#### 4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

Consolidate knowledge acquired in the previous Graphic Design CUs, and expand the concepts to digital and interactive media.

# NCE/22/2200265

Carry out professional projects to solve graphic communication problems, more specifically in the areas of interaction design and audiovisual design. Expand knowledge of a scientific nature, through theoretical support and execution of projects and training exercises. Support the selection and use of appropriate IT technologies.

Build and solve projects which are typical to the profession. This phase will require more detailed results, greater ability to anticipate the needs and requirements of the work as well as more rigor, both in terms of design and execution. Comprehend and understand the specific processes and methodologies of audiovisual, multimedia and interactive projects.

#### 4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

Projeto em design de interação:

- Estratégia de comunicação para suportes interativos.
- A tecnologia digital e as potencialidades da mesma.
- O design centrado no utilizador com o intuito de resolver um problema ou prestar um serviço.
- As relações ser humano / máquina e o conceito de User experience UX, e user interface UI.
- A metodologia projetual para o design de interação: Empatia, conceito, Wireframes, design visual, maquetização digital, prototipagem e testes de UI e UX.

Projeto em design Audiovisual:

Projeto de comunicação em suportes de imagem em movimento: vídeo,

cinema, montagem e animação.

Metodologia da comunicação para suportes audiovisuais: Guião, storyboard, captação de imagem, animação, montagem.

Tecnologia audiovisual: Equipamentos, formatos digitais, software.

#### 4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

Interaction design project:

- Communication strategy for interactive media.
- Digital technology and its potential.
- User-centered design in order to solve a problem or provide a service.
- Human/machine relationships and the concept of User experience UX, and user interface UI.
- The project methodology for interaction design: Empathy, concept, Wireframes, visual design, digital mock-up, prototyping and UI and UX testing.

Audiovisual design project:

Communication project for moving image media: video, cinema,

video editing and animation.

Communication methodology for audiovisual media: Script, storyboard, image capture, animation,

video editing. Audiovisual technology: Equipment, digital formats, software.

#### 4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os conteúdos programáticos simulam projetos de natureza profissionalizante e de resolução de problemas, tal como indicado nos objetivos. O nível de complexidade é adequado ao nível de preparação dos alunos, após a preparação que tiveram nos semestres anteriores, e apresenta

desafios novos que requerem conhecimentos epistemológicos da disciplina, destreza informática e capacidade desenvolver soluções através do projeto e da metodologia projetual.

A execução dos projetos confere uma preparação e aquisição de conhecimentos mais profundo. A prototipagem e testes de usabilidade dos projetos permite que os alunos aprofundem mais os conhecimentos e que atinjam melhores resultados.

#### 4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The syllabus simulates projects of a professional and problem-solving nature, as indicated in the objectives. The level of complexity is appropriate for the level of the students and the knowledge they acquired in previous semesters. It presents new challenges that require epistemological knowledge of the discipline, computer skills and solutions development skills through design and project methodology.

# A3ES Agência de Avaliação

## NCE/22/2200265

The execution of projects provides further training and acquisition of knowledge. Prototyping and usability testing of projects allows students to deepen their knowledge and achieve better results.

# 4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

O método consiste na apresentação de enunciados muito completos para a realização de projetos de forma faseada. O faseamento obriga ao cumprimento dos diversos passos necessários à realização do projeto com a qualidade necessária e no espaço de tempo determinado. Desta forma os alunos são obrigados a seguir a metodologia projetual que lhe é fornecida nos enunciados o que pedagogicamente é mais robusto e produz melhores resultados.

Sempre que necessário as aulas são complementadas com aulas teóricas e bibliografia adequada. No projeto de interação as fazes são

- Definição do problema;
- Pesquisa:
- Paradigma e Conceito;
- Wireframes:
- Design de interface visual;- Apresentação final.

# 4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

The method consists of presenting very detailed briefings for carrying out projects in various phases. The phasing requires compliance with the various steps necessary to carry out the project with the required quality and within the specified time. This way, students are obliged to follow the design methodology provided to them in the briefings which pedagogically is more robust and produces better results.

Whenever necessary, the classes are complemented with theoretical classes and adequate bibliography. In the interaction project, the phases are

- Problem definition;
- Research:
- Paradigm and Concept;
- Wireframes;
- Visual interface design;- Final presentation.

#### 4.2.14. Avaliação (PT):

A avaliação dos alunos será feita de acordo com o definido pelo regulamento da FA: avaliação contínua e periódica. Haverá 2 avaliações periódicas e um conjunto de avaliações intermédias, correspondentes aos dois projetos principais. Um será realizado em grupo e o outro será individual.

O aluno para ter aproveitamento na avaliação contínua terá de ter positiva no projeto individual e a assiduidade mínima é de 60%. Para além dos fatores de natureza pedagógica e científica envolvidas na resolução dos projetos, este procedimento obedece às seguintes condicionantes: Assiduidade, participação, cumprimento de prazos, criatividade, inovação, conceito, argumentação, execução e apresentação.

As diferentes fases de avaliação têm as seguintes ponderações: Pesquisa 10%, Conceito 20%, Wireframes: 20%, Design visual: 25%, Apresentação: 15%, Assiduidade e participação 10%.

#### 4.2.14. Avaliação (EN):

Student grading will be carried out in accordance with the FA regulations: continuous and periodic assessment. There will be 2 periodic evaluations and a set of intermediate evaluations, corresponding to the two main projects. One will be done in a group and the other will be individual.

In order to succeed in the continuous assessment, the student must have a positive result in the individual project and the minimum attendance is 60%.

In addition to the pedagogical and scientific factors involved in project resolution, this procedure complies with the following conditions: Assiduity, participation, meeting deadlines, creativity, innovation, concept, argumentation, execution and presentation.

The different evaluation phases have the following weightings: Research 10%, Concept 20%, Wireframes: 20%, Visual design: 25%, Presentation: 15%, Attendance and participation 10%.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

# A3ES Agência de Avaliação

## NCE/22/2200265

A metodologia utilizada pretende cumprir os objetivos através da execução de exercícios que fazem simulação de situações reais e complexas. Estas obrigam à utilização do software profissional adequado, para atingir o rigor necessário, e à aplicação dos conhecimentos teóricos para a resolução dos problemas.

A apresentação de enunciados para a realização de projetos de forma faseada garante o cumprimento dos diversos passos necessários à realização do projeto com a qualidade necessária e no espaço de tempo determinado. As aulas teóricas complementares e bibliografia fornecida, permite consolidar os conhecimentos técnicos e teóricos necessários.

# 4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular.

(EN):

The methodology used intends to fulfil the objectives through the execution of exercises that simulate real and complex situations. These require the use of the software for professional use, to achieve the necessary rigor, and the application of theoretical knowledge for problem solving.

The presentation of briefings for carrying out projects in a phased manner guarantees the compliance with the various steps necessary to carry out the project with the necessary quality and within the specified time frame. The complementary theoretical classes and the bibliography provided, allow you to consolidate the necessary technical and theoretical knowledge.

#### 4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

BAINES, Phil /HASLAM (2000), Andrew, Type and Typography, Londres, Laurence King;

CURRUN, Steve (2000), Motion Graphics, Graphic Design for Broadcast and Film, Rockport;

DRATE, Spencer, ROBBINS, David, SALAVETZ, Judith [2006], Motion by Design,

Laurence King Publishing;

GARETT, J. J. (2011), The elements of user experience: user-centered

design for the web and beyond, 2a ed., New Riders, Berkeley;

GOODWIN, K. (2009), Designing for the digital age: how to create human-

centered products and services, Wiley Publishing, Indianapolis;

BLACKWELL, Lewis (1993), Tipografia del siglo XX remix, Barcelona, Gustavo Gili, S.A.;

JORDAN, P. W. (2000), Designing pleasurable products: an introduction to the

new human factors, Taylor & Francis, London;

KINROSS, Robin (1992), Modern Typography, Londres, Hyphen Press;

KOSKINEN, I., BATTARBEE, K. & MATTELMÄKI, T. (eds.) (2003), Emphatic design,

IT Press, Finland; MAEDA, J. (2006), The laws of simplicity, MIT Press, Cambridge

#### 4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

BAINES, Phil /HASLAM (2000), Andrew, Type and Typography, Londres, Laurence King;

CURRUN, Steve (2000), Motion Graphics, Graphic Design for Broadcast and Film, Rockport;

DRATE, Spencer, ROBBINS, David, SALAVETZ, Judith [2006], Motion by Design,

Laurence King Publishing;

GARETT, J. J. (2011), The elements of user experience: user-centered

design for the web and beyond, 2a ed., New Riders, Berkeley;

GOODWIN, K. (2009), Designing for the digital age: how to create human-

centered products and services, Wiley Publishing, Indianapolis;

BLACKWELL, Lewis (1993), Tipografia del siglo XX remix, Barcelona, Gustavo Gili, S.A.;

JORDAN, P. W. (2000), Designing pleasurable products: an introduction to the

new human factors, Taylor & Francis, London;

KINROSS, Robin (1992), Modern Typography, Londres, Hyphen Press;

KOSKINEN, I., BATTARBEE, K. & MATTELMÄKI, T. (eds.) (2003), Emphatic design,

IT Press, Finland;

MAEDA, J. (2006), The laws of simplicity, MIT Press, Cambridge

#### 4.2.17. Observações (PT):

Manuais para consulta online:

Adaptive path's guide to experience mapping.

Google. Material design.

UXPin 2015. Consistency in ui design: creativity without confusion:

UXPin 2015. Web ui design for the human eye: color, space, contrast.

# NCE/22/2200265



UXPin 2015. Web ui design for the human eye: content patterns & typography.

UXPin 2015. Web ui design for the human eye: principles of visual consistency.

#### 4.2.17. Observações (EN):

Manuals for online consulting:

Adaptive path's guide to experience mapping.

Google. Material design.

UXPin 2015. Consistency in ui design: creativity without confusion:

UXPin 2015. Web ui design for the human eye: color, space, contrast.

UXPin 2015. Web ui design for the human eye: content patterns & typography.

UXPin 2015. Web ui design for the human eye: principles of visual consistency.