

Mapa III - UX Design

4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):

UX Design

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

UX 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):

D

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):

75.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-28.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

3.0

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

• Marco Neves - 28.0h

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

[sem resposta]

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

Introduzir os alunos à experiência do utilizador, nas suas relações com a área do design, e em sistemas interativos e participativos, a desenvolver em suportes digitais, físicos ou híbridos.

Compreender e elaborar estratégias de interação e participação de utilizadores, entendendo o seu potencial quando aplicadas a um projecto de design de comunicação.

Explorar abordagens interativas nos projectos de design, estudando e aprofundando os elementos, meios e tipos de interação.

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

Introduce students to user experience, in its relationships with the design area, and in interactive and participatory systems, to be developed in digital, physical or hybrid media.

Understand and develop user interaction and participation strategies, acknowledging their potential when applied to a communication design project.

Explore interactive approaches in design projects, studying and deepening interaction elements, media and types.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

A unidade curricular estabelece um contexto para se poder analisar e conceber artefactos, produtos e sistemas interativos, que beneficiem a experiência de agentes humanos e não humanos, entendidos como utilizadores.

As noções de UX (User Experience) e IxD (Interaction Design) e sua conjugação com áreas emergentes em design, entre a conceção de artefactos e a orientação para experiências.

Elementos, dimensões e tipos de interação e as condicionantes dos meios à disposição.

Meios digitais, meios físicos e meios impressos; GUI (Graphical User Interfaces), TUI (Tangible User Interfaces) e printed electronics; interfaces desktop, Web e mobile.

Métodos de recolha e pesquisa.

- Design research (card sorting, cultural probes);
- User research (diagramas de afinidade, personas, user journey maps).

Métodos auxiliares de conceção (arquitetura de informação, wireframes, concept design, protótipos de baixa e média fidelidade).

Métodos auxiliares de avaliação (testes de usabilidade e protoc

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

This curricular unit establishes a context to analyze and design interactive artifacts, products and systems, which benefit experiences of human and non-human agents, understood as users.

Notions of UX (User Experience) and IxD (Interaction Design) and their combination with emerging design areas, between the design of artifacts and guiding towards experiences.

Elements, dimensions and types of interaction and the constraints of available media.

Digital media, physical media and printed media; GUI (Graphical User Interfaces), TUI (Tangible User Interfaces) and printed electronics; desktop, web and mobile interfaces.

Gathering and research methods.

- Design research (card sorting, cultural probes);
- User research (affinity diagrams, personas, user journey maps).

Auxiliary design methods (information architecture, wireframes, concept design, low and medium fidelity prototypes).

Auxiliary assessment methods (usability tests and verbal protocols).

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

Os conteúdos a lecionar permitem compreender, estabelecer e adaptar um processo para produção de interação, ora em situações físicas, digitais ou numa conjugação híbrida. Esta diversificação pretende aproximar os conhecimentos e competências a adquirir, de uma noção o mais completa possível das potencialidades da interação e da sua importância junto da experiência do utilizador.

O conhecimento dos elementos fundamentais da experiência do utilizador e do design de interação, em simultâneo com a experimentação de diferentes media, permitirá entender uma prática ampla e diversificada para o designer de comunicação.

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

Contents to be taught make possible to understand, establish and adapt a process for the production of interaction, whether in physical or digital situations or in a hybrid combination. This diversification aims to bring knowledge and skills to be acquired closer to the most complete possible notion of interaction, and its potential and importance for user experience.

Knowledge of fundamental elements of user experience and interaction design, together with experimentation of different media, will allow to understand a wide and diversified practice for communication designers.

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

Aulas de exposição de conteúdos sobre os tópicos listados no programa da unidade curricular, fazendo uso da síntese interpretativa de autores, mas também apresentando referências visuais e audiovisuais, onde é possível observar a aplicação dos elementos e princípios. Estas aulas devem informar, mas também estimular o interesse dos alunos, levando-os a consultas adicionais fora das horas de contacto. Para tal serão usadas apresentações digitais através de projeção, incentivando a participação de todos os alunos.

Aulas práticas ou de desenvolvimento de trabalho, em que os alunos se ocupam da criação, desenvolvimento e execução das suas propostas para as fases do projeto proposto. Em cada uma destas sessões será feito acompanhamento através da exposição dos alunos e discussão em torno das ideias e resultados evidentes no momento.

Aulas de apresentação e discussão dos resultados, em que os alunos expõem ao docente e aos colegas, as obtenções das fases de projeto. Estas sessões estabelecem um balanço onde devem ser mencionados aspetos a alterar ou melhorar à totalidade das evidências expostas.

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

Classes for content sharing on topics listed in the syllabus of the curricular unit, making use of interpretative synthesis, but also presenting visual and audiovisual references, where it is possible to observe elements and principles being applied. These classes should inform, but also stimulate students' interest, leading them to additional consultations outside of contact hours. For this, digital presentations will be used through projection, encouraging participation of all students.

Practice-based or work development classes, in which students are responsible for creation, development and execution of their proposals for different project phases. In each of these sessions, there will be follow-up through students arguing around their ideas and outputs, evident at the time.

Classes for presentation and discussion of results, in which students share with teacher and colleagues their achievements. These sessions establish a balance in which aspects to be changed or improved must be mentioned.

4.2.14. Avaliação (PT):

A avaliação dos alunos será feita de acordo com o definido pelo regulamento da FA-ULisboa, isto é, de uma forma contínua. Os elementos de avaliação serão um exercício escrito de pesquisa, um projeto de carácter prático e a participação individual.

Todos os momentos de acompanhamento constituem situações de reflexão e aprendizagem. Estes momentos são determinados pelos critérios de criatividade, inovação e demonstração de conhecimentos, aos quais se juntam a argumentação e apresentação. São também fatores de ponderação a assiduidade e a participação.

Os alunos com nota inferior a 10 valores em avaliação contínua podem-se inscrever em exame de 1ª ou 2ª chamada, que consistirá na realização de uma prova escrita.

Os alunos com nota superior a 10 valores em avaliação contínua podem-se inscrever em exame de 1ª ou 2ª chamada, que consistirá na apresentação dos elementos de avaliação do semestre e respetivas propostas de melhoria.

4.2.14. Avaliação (EN):

Students evaluation will be carried out in accordance with FA-ULisboa regulations, i.e., on a continuous basis. Evaluation elements will be a written research exercise, a practice-based project and individual participation.

All monitoring moments constitute reflection and learning situations. These moments are determined by criteria of creativity, innovation and demonstration of knowledge, to which argumentation and presentation are added. Attendance and participation are also weighting factors.

Students with a grade lower than 10 in continuous assessment can register for a 1st or 2nd call exam, which will consist of a written test.

Students with a grade higher than 10 in continuous assessment can register for a 1st or 2nd call exam, which will consist of presentation of evaluation elements of the semester and respective improvement proposals.

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

(PT):

A experiência do utilizador antecipa, observa e estuda comportamentos, que possam ser partilhados e recíprocos entre utilizadores e constituições materiais ou virtuais diversificadas. Desse modo, torna-se importante expor um conjunto variado de exemplos, privilegiando a análise e o detalhe de cada fase e dos procedimentos implicados.

Por outro lado, promove-se a experiência em definir e aplicar um processo de trabalho, que considere situações de utilização, com as correspondentes necessidades para interagir com os intervenientes. Assim, o desenvolvimento de projetos irá permitir a aquisição de competências, o confronto com exemplos de referência e o refinamento das propostas de cada aluno.

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

(EN):

User experience anticipates, observes and studies behaviors that can be shared and reciprocal between users and diverse material or virtual constitutions. Thus, it is important to present a varied set of examples, focusing on analysis and detail of each phase and involved procedures.

On the other hand, experience in defining and applying a work process is promoted, which considers situations of use, with corresponding needs to interact with stakeholders. In this way, Project development will allow acquisition of skills, comparison with reference examples and refinement of each student proposals.

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

Buxton, B (2007). Sketching user experiences, MK, San Francisco.

Colborne, G (2017). Simple and Usable Web, Mobile, and Interaction Design. Berkeley, CA: New Riders.

Dove, G, Halskov, K, Forlizzi, J, & Zimmerman, J (2017). UX design innovation. In Proceedings of the Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 278-288). New York, NY: ACM.

Dubberly, H, Haque, U, Pangaro, P (2009) 'What is interaction? Are there different types?'. in <http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html>

Höök, K & Löwgren, J (2021). Characterizing Interaction Design by Its Ideals: A Discipline in Transition, *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 7(1): 24-40.

Moggridge, B (2007). Designing interactions, MIT Press, Cambridge and London.

Saffer, D (2007). Designing for interaction: creating smart applications and clever devices, New Riders, Berkeley, California.

Tidwell, J. (2011). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly

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

Buxton, B (2007). Sketching user experiences, MK, San Francisco.

Colborne, G (2017). Simple and Usable Web, Mobile, and Interaction Design. Berkeley, CA: New Riders.

Dove, G, Halskov, K, Forlizzi, J, & Zimmerman, J (2017). UX design innovation. In Proceedings of the Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 278-288). New York, NY: ACM.

Dubberly, H, Haque, U, Pangaro, P (2009) 'What is interaction? Are there different types?'. in <http://www.dubberly.com/articles/what-is-interaction.html>

Höök, K & Löwgren, J (2021). Characterizing Interaction Design by Its Ideals: A Discipline in Transition, *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 7(1): 24-40.

Moggridge, B (2007). Designing interactions, MIT Press, Cambridge and London.

Saffer, D (2007). Designing for interaction: creating smart applications and clever devices, New Riders, Berkeley, California.
Tidwell, J. (2011). Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design. O'Reilly

4.2.17. Observações (PT):

[sem resposta]

4.2.17. Observações (EN):

[sem resposta]