

IDENTIFICAÇÃO / IDENTIFICATION:

Ano Letivo Academic Year	2022-23	Ano Curricular Curricular Year	1	Período Term	S2	ECTS: 20
Obrigatória Compulsory	S	Área Científica Scientific Area	N/D			
Unidade Curricular Curricular Unit	[9006509] Projeto de Produtos Interativos para Educação					
Curso Course	[197] Design de Produtos Interativos para Educação					
Docente responsável Teacher Responsible	[396] André Rocha					

CARGA LETIVA / LECTURING LOAD:

(T) Teóricas:	0000:00	(TC) Trabalho de Campo:	0000:00
(TP) Teórico-Práticas:	0030:00	(OT) Orientação Tutorial:	0040:00
(P) Práticas:	0000:00	(E) Estágio:	0000:00
(PL) Práticas Laboratoriais:	0000:00	(O) Outras:	0000:00
(S) Seminário:	0050:00		
Horas Dedicadas:			0440:00
Total Horas de Trabalho (Horas de Contacto + Horas Dedicadas:)			0560:00

DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR / ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

Não existem docentes definidos para esta unidade curricular.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

Esta Unidade Curricular pretende:

1. Consolidar competências em Design de Produtos Interativos para Educação.
2. Capacitar para a criação, implementação, gestão e promoção de uma proposta projetual.
3. Preparação de projeto para apresentação a *stakeholders* e capacitação para gestão de rede de *stakeholders*.
4. Capacitar para o envolvimento e criação de comunidade através do projeto e da sua implementação experimental.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

This Curricular Unit intends to:

1. Consolidate competencies in the Design of Interactive Products for Education.
2. To enable the creation, implementation, management and promotion of a project proposal.
3. To prepare a project for presentation to stakeholders and train them to manage a stakeholder network.
4. Capacity building for community involvement and creation through the project and its experimental implementation.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

Embora a UC seja fundamentalmente focada na realização autónoma de projeto e respetivo acompanhamento, pretende-se também que sejam consolidados conteúdos programáticos das restantes Unidades Curriculares do curso, quer através da sua aplicação, quer através da apropriação temática e científica por parte do estudante com vista à formulação de um conceito de produto coerente.

SYLLABUS:

Although the course is fundamentally focused on the autonomous development of the project and its follow-up, it is also intended to consolidate programmatic content from the other curricular units of the course, both through its application and through the thematic and scientific appropriation by the student to formulate a coherent product concept.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Esta Unidade Curricular marca o culminar de um processo de aprendizagem em que, através da aplicação prática de conhecimentos, se procura consolidar o percurso formativo. Por outro lado, pretende marcar o início do contacto com o mercado, visando assim a exploração de temáticas ou tópicos relacionados com o curso e posterior atividade profissional.

DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

This Curricular Unit marks the culmination of a learning process in which one seeks to consolidate the formative path through the practical application of knowledge. On the other hand, it marks the beginning of contact with the market, thus aiming at exploring themes or topics related to the course and subsequent professional activity.

METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

A realização de projeto de design é fundamentalmente autónoma e simultânea aos estudantes-pares. A este processo, é adicionado o acompanhamento e a realização de seminários de apresentação de progresso, apoio e discussão com colegas e docentes.

A unidade curricular será composta por:

- trabalho autónomo e em estreita coordenação com professor tutor, designado para o estudante e projeto,
- sessões de tutoria,
- seminários com investidores e especialistas e outros *s takeholders*.

Avaliação:

- Entrega do projeto - 100%

Esta UC não tem avaliação por exame.

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

The design project realization is fundamentally autonomous and simultaneous to the student-parents. This process adds the accompaniment and completion of seminars for the progress presentation, support and discussion with colleagues and teachers.

The Curricular Unit will consist of the following:

- ¿ autonomous work and in close coordination with a tutor teacher assigned to the student and project,
- ¿ tutorial sessions,
- ¿ seminars with investors and experts, and other stakeholders.

Assessment:

- Project delivery - 100%.

This UC has no assessment by examination.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

As tipologias de atividades propostas são programadas para atender diretamente aos objetivos do curso e da Unidade Curricular, incentivando em trabalho autónomo uma prática reflexiva.

Através das sessões de tutoria é avaliada e acompanhada a prática.

Já os seminários e pontos de contacto com *stakeholders* são momentos de validação e para o estabelecimento de contactos e parceiras de implementação dos projetos.

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

The proposed activities are programmed to meet the course's and the Curricular Unit's objectives, encouraging autonomous work and reflective practice.

The practice is evaluated and monitored through tutorial sessions.

The seminars and contact points with stakeholders are moments of validation and for establishing contacts and partners for project implementation.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL / MAIN BIBLIOGRAPHY:

Armstrong, K., Diez, T., Goldapple, L., Schmidt, A., & Villum, C. (Eds.). (2019). Design Remix Share Repeat (1st ed.). Fablab Barcelona, IAAC.

Lawson, B., & Dorst, K. (2009). Design Expertise. Architectural Press.

Buxton, B. (2007). Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design. Morgan Kaufmann.

Dirksen, J. (2016). Design for how people learn. New Riders: New York

Wenger, E. (1998). Communities of practice. Learning, meaning, and identity. Cambridge Press: Cambridge.