

IDENTIFICAÇÃO / IDENTIFICATION:

Ano Letivo Academic Year	2025-26	Ano Curricular Curricular Year	3	Período Term	S1	ECTS: 7.5
Obrigatória Compulsory	S	Área Científica Scientific Area	N/D			
Unidade Curricular Curricular Unit	[9006332] Projeto em Design V [9006332] Design Project V					
Curso Course	[8307] Licenciatura em Artes Visuais e Tecnologias [8307] B. A. degree course in Visual Arts and Technologies					
Docente responsável Teacher Responsible	[396] André Rocha					

CARGA LETIVA / LECTURING LOAD:

(T) Teóricas:	0000:00	(TC) Trabalho de Campo:	0000:00
(TP) Teórico-Práticas:	0000:00	(OT) Orientação Tutorial:	0007:00
(P) Práticas:	0060:30	(E) Estágio:	0000:00
(PL) Práticas Laboratoriais:	0000:00	(O) Outras:	0000:00
(S) Seminário:	0000:00		
Horas Dedicadas:			0120:00
Total Horas de Trabalho (Horas de Contacto + Horas Dedicadas:)			0187:30

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

[396] André Rosado Chora Monteiro da Rocha | Horas Previstas: 101.25h

[50009] Cátia Sofia Rijo | Horas Previstas: 60h

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

- Desenvolver soluções de design a partir de conceitos previamente definidos articulando forma, significado e função;
- Conceber, desenvolver e avaliar um produto ou serviço com recurso a metodologias centradas no utilizador;
- Desenvolver as competências técnicas necessárias à utilização de ferramentas visuais de edição para a Web, propondo novos modelos de interação;
- Aplicar de forma consequente os meios inerentes à prática do Design na realização de projetos de comunicação e produto

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

- Develop design solutions based on previously defined concepts articulating form, meaning and function;
- Design, develop and evaluate a product or service using human-centred methodologies;
- Develop the technical skills necessary to use visual editing tools for the Web, proposing new interaction models;
- Consistently apply the means inherent to the practice of Design in carrying out communication and product projects.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

A UC integra 2 módulos: Design de Comunicação e Interação I e Design de Produto e Interação I.

1. Design de Comunicação e Interação I

- O design como processo criativo e de comunicação;
- Marca, gestão da marca e normalização;
- Suportes Comunicacionais;
- O processo de design no meio digital e o Modelo Iterativo:

Análise;

Planeamento;

Design;

Prototipagem;

Implementação e avaliação;

2. Design de Produto e Interação I

- Desenho assistido por computador e Introdução ao desenho paramétrico;
- Design de sistemas modulares - aspectos técnicos e implicações metodológicas;
- Criação e adaptação de enquadramentos de análise projetual a diferentes contextos de Projecto;
- Gestão do processo, desenvolvimento do produto, ciclo de vida do produto (CVP);
- Elaboração de cadernos de encargos e documentação projectual.

SYLLABUS:

The UC includes 2 modules: Communication and Interaction Design I and Product and Interaction Design I.

1. Communication and Interaction Design I

- Design as a creative and communication process;
- Brand, brand management and standardization;
- Communication Support;
- The design process in the digital environment - the Iterative Model:
 - Analyze;
 - Planning;
 - Design;
 - Prototyping;
 - Implementation and evaluation;

2. Product and Interaction Design I

- Computer-aided design - Introduction to parametric design;
- Modular systems design - technical aspects and methodological implications;
- Creation and adaptation of design analysis frameworks to different Project contexts;
- Process management, product development, product life cycle (PLC);
- Specifications and project documentation.

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

Os conteúdos lecionados na UC de Projeto em Design V contemplam questões relacionadas com um alargamento do conhecimento sobre processos iterativos de design aplicados a suportes comunicacionais digitais, utilização de ferramentas de desenho paramétrico assistido por computador, bem como a adaptação de análise projetual a diferentes contextos de projeto e inclusive design de sistemas modulares e com vista à mobilização de i) competências metodológicas e técnicas necessárias em design para desenvolvimento de soluções em meios digitais, propondo novos modelos de interação e ii) conceção, desenvolvimento e avaliação de produtos ou serviços com recurso a metodologias centradas no utilizador.

Neste sentido os conteúdos contemplam as questões da interação no contexto da comunicação e do produto considerando a relação utilizador-artefacto digital interativo, assim como modalidades de normalização, aplicadas à realização de projetos inovadores nestas áreas.

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

The contents taught in the Project in Design V CU contemplate questions that are aimed at broadening the student's knowledge about iterative design processes applied to digital communication tools, the use of computer-aided parametric design tools, as well as the adaptation of design analysis to different contexts project - including design of modular systems. These intend to mobilize: i) methodological and technical skills needed to design solutions in digital media, proposing new models of interaction and ii) conception, development and evaluation of products or services using human-centred methodologies.

In this sense, the contents contemplate the issues of interaction in the context of communication and product considering the interactive user-digital artefact relationship, as well as standardization modalities, applied to the realization of innovative projects in these areas.

METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

A UC é lecionada por docentes das áreas do design de comunicação, produto e interação

Metodologia de Ensino:

- Apresentação e discussão dos conteúdos, com recurso a meios multimédia e fontes bibliográficas
- Visitas de estudo.
- Trabalho de projeto com vista à resolução funcional de problemas.
- Demonstração e experimentação de *software*.
- Articulação interdisciplinar com outras UC.
- Realização de portefólio.

Avaliação:

A avaliação é contínua e incide nos processos e produtos, considerando:

- Assiduidade e participação nas atividades (20%)
- Média ponderada dos projetos realizados nos três módulos (80%)

A aprovação na UC implica a obtenção de classificação igual ou superior a 9,5 valores na média aritmética dos dois módulos que constituem a UC

Não está prevista a modalidade de avaliação por exame.

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

The UC is taught by professors in the areas of communication, product and interaction design.

Teaching Methodology:

- Presentation and discussion of content, using multimedia and bibliographic sources
- Field trips.
- Project work with a view to solving functional problems.
- Software demonstration and experimentation.
- Interdisciplinary articulation with other CU's.
- Portfolio realization.

Evaluation:

The assessment is continuous and focuses on processes and products, considering:

- Attendance and participation in activities (20%)
- Weighted average of the projects carried out in the three modules (80%)

The approval in UC implies obtaining a classification equal to or higher than 9.5 values in the arithmetic average of the two modules that make up the UC

There is no evaluation by exam.

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

No desenvolvimento da UC, recorrer-se-á a um conjunto de metodologias que contemplam, de forma articulada, a conceptualização, discussão, análise e resposta a problemas funcionais, possibilitando a aquisição de conhecimentos e competências de ordem tecnológica, experimental, compositiva, funcional e comunicacional.

Através da apresentação, discussão e demonstração de conteúdos de natureza teórica, metodológica e tecnológica, complementadas pelo contato direto (em visitas de estudo) com exemplos relevantes e atuais de produtos e serviços interativos visam o desenvolvimento de competências necessárias à conceção, concretização e avaliação de um produto ou serviço com recurso a metodologias centradas no utilizador assim como a procura de soluções inovadoras, com recurso a ferramentas visuais de edição, propondo novos modelos de interação.

A operacionalização dos conteúdos lecionados através da realização de trabalho de projeto, em articulação interdisciplinar, possibilita a aquisição de conhecimentos técnicos, de pesquisa e comunicação, necessários ao desenvolvimento de artefactos interativos, aplicando de forma consequente os conhecimentos adquiridos inerentes à prática do Design.

Por fim, a elaboração de um portefólio pretende promover, entre os estudantes, uma tomada de consciência do seu percurso de aprendizagem ao nível da metodologia projetual e da realização de produtos, operacionalizando estratégias e competências para a apresentação de conceito, ideia e/ou projeto.

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

In the development of this CU, a set of methodologies will be used that contemplate, in an articulated way, the conceptualization, discussion, analysis and response to functional problems, enabling the acquisition of technological, experimental, compositional, functional and communicational knowledge and skills.

The presentation, discussion and demonstration of theoretical, methodological and technological contents, complemented by direct contact (during study visits) with relevant and current examples of interactive products and services is aimed at the development of design skills and at the implementation and evaluation of a product or service using human-centered methodologies as well as the search for innovative solutions, using visual editing tools, proposing new interaction models.

The operationalization of the contents taught by carrying out project work, in an interdisciplinary articulation, enables the acquisition of technical knowledge, research and communication, necessary for the development of interactive artefacts, applying consequently the acquired knowledge inherent to the practice of Design.

Finally, the development of a portfolio aims to promote, among students, an awareness of their learning path in terms of design methodology and product realization, operationalizing strategies and skills for the presentation of concept, idea and / or project.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL / MAIN BIBLIOGRAPHY:

- Laurence King, G., Bob e Gordon, M. (2002). *O Guia Completo do Design Gráfico Digital*. Londres: T&H.
- Laurel, B. & Lunenfeld, P. (2003) *Design research: Methods and Perspectives*. Cambridge: MIT Press.
- Bettencourt, L. (2010). *Service Innovation: How to Go from Customer Needs to Breakthrough Services*. EUA: McGraw-Hill.
- Buxton, B. (2007). *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. EUA: Morgan Kaufmann.
- Moggridge, B. (2007). *Designing Interactions*(1st ed.). EUA: The MIT Press.
- Nielsen, J. (2006). *Prioritizing Web Usability*(1st ed.). Berkeley: New Riders.
- Norman, D. (2008). *Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia a dia*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Preece, J. (2005). *Design de interação: além da interação homem-computador*. Porto Alegre: Bookman.
- Rogers, Y. (2011). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Chichester, West Sussex, UK: John Wiley & Sons.