



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
DESIGN DIGITAL

Ano Lectivo 2020/2021

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes (1º Ciclo)

2. Curso

Design

3. Ciclo de Estudos

1º

4. Unidade Curricular

DESIGN DIGITAL (L5023)

5. Área Científica

6. Ano curricular

3º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

1º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	

9. Créditos

3,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS

12. Assistentes

13. Língua de ensino

Português

14. Objectivos Gerais

- Compreender as tecnologias digitais, os novos média e os novos produtos de comunicação, num contexto de globalização da informação / comunicação.
- Averiguar o lugar dos novos produtos de comunicação perante o triângulo: corpo humano, corpo social, "corpo da Terra".
- Desenvolver competências teóricas, críticas, investigativas e prospectivas.
- Desenvolver competências práticas para a execução e apresentação de projectos.
- Promover a interdisciplinaridade.

15. Objectivos Específicos

- Aplicar conhecimentos adquiridos no desenvolvimento de um projecto.
- Saber fundamentar um projecto.
- Saber apresentar um projecto perante interlocutores diversos.

16. Competências a adquirir

- Desenvolver competências ao nível da aplicação crítica de fundamentos de design para o desenvolvimento de novos produtos de comunicação físicos / digitais.
- Desenvolver competências metodológicas: depurar processos de desenvolvimento e apresentação de um projecto, recorrendo a métodos e suportes diversos, tais como storytelling, storyboard, diagramas, layout, grafismo digital, representação digital 2D e 3D, protótipo digital, apresentação multimédia; desenho, modelos físicos, etc.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

17. Metodologia de ensino

- Enquadramentos teóricos de suporte a desenvolvimentos práticos (projectuais), apoiados em bibliografia seleccionada.
- Exposição participada / incentivo à reflexão, à crítica e ao debate, com recurso a visualização, comentário crítico e discussão de casos.
- Incentivo à aplicação de processos heurísticos em fase de projecto: experiência / experimentação contínua e tomadas de decisão.
- Incentivo à investigação aplicada.
- Acompanhamento ao desenvolvimento de projecto.

18. Conteúdos Programáticos

- Globalização da informação / comunicação: abordagem teórico-crítica.
- Tecnologias de informação / comunicação e design (design de produto, de comunicação, de multimédia, de interfaces e de interacção): abordagem teórico-crítica.
- O lugar dos novos média e dos novos produtos de comunicação perante o triângulo: corpo humano, corpo social, "corpo da Terra": abordagem teórico-crítica.
- Exploração de noções-chave: novos média, mediação, comunicação, conectividade, multimédia, hipermédia, interface, navegação, interacção, interactividade, usabilidade, acessibilidade, design crítico, especulação (futuros potenciais), etc.
- Fundamentos de design para os novos média e para os novos produtos digitais: aplicação e reflexão crítica.
- Processos, métodos, suportes e ferramentas.

Através de um processo contínuo de reflexão e investigação, os conteúdos programáticos acima enunciados, serão explorados no desenvolvimento de um projecto para um produto digital ou conjunto de produtos digitais. O projecto poderá ser encarado como conceito, como planeamento / simulação para uma situação hipotética ou "real" ou ainda como resposta a uma oportunidade de trabalho (concurso de design, encomenda, etc.). Será realizado recorrendo a métodos, suportes e ferramentas diversas e adequadas.

19. Métodos de Avaliação

- Provas escritas.
- Apresentações de projecto intercalares e finais (relatórios e apresentações multimédia).
- Consideração da participação e empenho dos alunos, bem como da sua assiduidade, pontualidade e cumprimento de calendarizações.

20. Recursos Didácticos

- Bibliografia seleccionada.
- Apresentações multimédia.
- Plataformas digitais.
- Ferramentas digitais e analógicas diversas.

21. Palavras Chave



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

- Tecnologias digitais
- Design
- Globalização
- Novos média
- Comunicação
- Interactividade



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): LAL, Raj
Título: Digital Design Essentials: 100 Ways to Design Better Desktop, Web and Mobile Interfaces
Edição: Ano: 2013
Local: Gloucester, Massachusetts
Editora: Rockport

Autor(es): MANOVICH, Lev
Título: Software Takes Command: Extending the Language of New Media
Edição: Ano: 2013
Local: New York
Editora: Bloomsbury

Autor(es): MOGGRIDGE, Bill
Título: Designing Interactions
Edição: Ano: 2007
Local: Cambridge, Massachusetts
Editora: The MIT Press

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): DUNNE, Anthony
Título: Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design
Edição: 2^a Ano: 2005
Local: Cambridge, Massachusetts
Editora: The MIT Press

Autor(es): SAFFER, Dan
Título: Designing for Interaction: Creating Smart Applications and Clever Devices.
Edição: Ano: 2007
Local: Berkeley, Califórnia
Editora: New Riders e AIGA Design Press



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'DESIGN DIGITAL': Ano Lectivo 2020/2021
Autor	Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	31-07-2020 10:47:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2020	