



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
DESIGN DIGITAL

Ano Lectivo 2022/2023

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, sociedade ("corpo social"), ambiente ("corpo da Terra").

Desenvolver competências teóricas, críticas, investigativas e prospectivas.

Desenvolver competências práticas para o desenvolvimento e apresentação de projectos.

Promover a interdisciplinaridade.

15. Objectivos Específicos

Aplicar conhecimentos adquiridos no desenvolvimento de um exercício / 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 à mão livre, modelos físicos.



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: 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, sociedade ("corpo social"), ambiente ("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, design especulativo (futuros potenciais), outras.

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

Dois testes escritos.

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.

Internet.

Ferramentas digitais e analógicas diversas.

21. Palavras Chave



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Tecnologias digitais
Design
Globalização
Novos média
Comunicação
Interactividade

23. Bibliografia Principal

Autor(es): DUNNE, Anthony; RABY, Fiona
Título: Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects
Edição: 2ª Ano: 2021
Local: London and New York
Editora: Bloomsbury

Autor(es): HUI, Yuk
Título: On the Existence of Digital Objects
Edição: Ano: 2016
Local: Minneapolis, MN
Editora: University Of Minnesota Press

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: 2ª Ano: 2005
Local: Cambridge, Massachusetts
Editora: The MIT Press

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



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'DESIGN DIGITAL': Ano Lectivo 2022/2023
Autor	Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	17-07-2022 15:19:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2022	