



Ficha de Unidade Curricular

DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR:

Psicossociologia do Utilizador

DESIGNATION OF CURRICULAR UNIT:

User Psychosociology

SIGLA DA ÁREA CIENTÍFICA EM QUE SE INSERE / SCIENTIFIC AREA ACRONYM

Ciências Humanas (CH) /Human Sciences (HS)

DURAÇÃO / DURATION (Anual, Semestral)

Semestral/ Semester

HORAS DE TRABALHO / WORK HOURS (número total de horas)

135h

HORAS DE CONTACTO / CONTACT HOURS (discriminadas por tipo de metodologia adotado - T - Teórico; TP - Teórico-prático; PL - Prático e laboratorial; S- Seminário; OT - orientação tutorial)

T: 15h; TP: 30h

% HORAS DE CONTACTO A DISTÂNCIA / % REMOTE CONTACT HOURS

Sem horas de contacto à distância/No remote hours

ECTS

5 ECTS

DOCENTE RESPONSÁVEL E RESPECTIVA CARGA LETIVA NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Ana Cristina Antunes - 45h (dois turnos)



RESPONSIBLE ACADEMIC STAFF MEMBER AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT (FILL IN THE FULLNAME):

Ana Cristina Antunes - 45h (2 classes)

OUTROS DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

n.a.

OTHER ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

n.a.

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

Pretende-se que os alunos sejam capazes de:

- Compreender e mobilizar conceitos e princípios de usabilidade, experiência do utilizador (UX) e design centrado no utilizador para desenvolver e avaliar produtos multimédia;
- Analisar criticamente a influência de fatores sociodemográficos, psicológicos e psicossociológicos nos processos de interação com produtos multimédia, relacionando-os com os comportamentos e as experiências dos utilizadores.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

Students are expected to be able to:

- Understand and mobilise concepts and principles of usability, user experience (UX), and user-centred design to develop and evaluate multimedia products;
- Critically analyse the influence of sociodemographic, psychological, and psychosocial factors on users' interaction processes with multimedia products, relating these factors to users' behaviours and experiences.



CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

A usabilidade, a experiência do utilizador e o design centrado no utilizador.

Caraterização e comportamentos dos utilizadores atuais.

Caraterização e análise dos processos psicológicos fundamentais para compreender os utilizadores: a cognição, as emoções, as necessidades e motivações, as atitudes e a personalidade.

Os processos sociais e o seu papel nas decisões e comportamentos dos utilizadores de produtos multimédia.

As implicações dos processos psicológicos, sociais e culturais na produção de conteúdos.

Caraterização dos processos de interação com produtos multimédia em grupos etários específicos: as crianças e os seniores.

SYLLABUS:

Usability, user experience, and interaction design.

Characterization and behaviors of today's users.

Characterization and analysis of the main psychological processes to understand users of multimedia products: emotions, needs and motivations, cognitive processes, attitudes, personality, and the Self.

Social processes and their role in users' decisions and behaviors toward multimedia products.

The implications of psychological, social, and cultural processes for content production.

Charaterization of Interaction processes with multimedia products for specific age groups: children and seniors.

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

Para os alunos compreenderem e saberem aplicar fatores ligados à usabilidade, ao design centrado no utilizador e à experiência do utilizador são abordados conceitos, princípios e conhecimentos diversos relacionados com estas disciplinas e áreas.

Por outro lado, compreender a experiência do utilizador com produtos multimédia requer a compreensão dos fatores intrínsecos e extrínsecos que podem influenciar e condicionar não só a sua interação com estes produtos mas toda a sua experiência enquanto utilizador. É nesse sentido que são examinados os processos psicológicos do utilizador, desde a esfera afetivo-motivacional, passando pelos processos cognitivos, atitudinais e disposicionais e o seu papel na interação. Adicionalmente são analisados quer os processos de influência grupal, quer a cultura. São ainda analisadas as especificidades associadas a fatores sociodemográficos dos utilizadores, em particular os grupos etários relativos às crianças e aos seniores.



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

For students to understand and know how to apply factors related to usability, user experience and user centered design, different concepts and principles related to these disciplines are addressed.

On the other hand, understanding the user experience with multimedia products requires understanding, step by step, the factors, intrinsic and extrinsic, that can influence not only their interaction with these products but their entire experience as a user. It is in this sense that the psychological processes of the user are examined, from the affective-motivational sphere, passing through the cognitive, attitudinal, and dispositional processes and their role in the interaction. Additionally, both the processes of group influence and the culture are analyzed. The specificities associated with sociodemographic factors of users are also analyzed, especially age groups related to children and seniors.

METODOLOGIAS DE ENSINO:

As metodologias de ensino são expositivas e ativas. Além da exposição das várias temáticas por parte da docente (método expositivo), são dados exemplos e apresentados e discutidos estudos de caso e os discentes realizam um trabalho em grupo orientados pela docente (método ativo).

A avaliação, de caráter periódico, envolve a elaboração de um trabalho realizado em grupo e de um teste de avaliação de conhecimentos.

TEACHING METHODOLOGIES:

The teaching methodologies are lectures and active methods. Besides the presentation of the various themes by the teacher, examples, and case studies are presented and discussed and students develop one group work guided by the teacher (active method).

The assessment, of a periodic nature, is twofold and includes a written test and one group work.

AVALIAÇÃO

A avaliação, de caráter periódico, envolve a elaboração de um trabalho realizado em grupo (40%) e de um teste de avaliação de conhecimentos (60% da nota final), visando a aplicação dos conteúdos programáticos desta unidade curricular.

EVALUATION

The assessment, of a periodic nature, is twofold and includes a written test (60% of the final grade) and one group work (contributing 40% to the final grade).



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

Atendendo aos objetivos de aprendizagem da unidade curricular, há recurso a metodologias de ensino expositivas mas também ativas, de que são exemplo a análise de casos e discussão induzida, que favorecem a transmissão de informação, promovem uma maior compreensão e fomentam a aplicação dos conhecimentos por parte dos alunos.

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

Attending to the curricular unit objectives, there is a focus on lectures but also active teaching methodologies, such as case studies and induced discussion. The use of active methodologies, together with lectures, favor information transmission and promote a deeper understanding of the subjects taught among students, as well as foster knowledge application.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL: MAIN BIBLIOGRAPHY:

- Garrett, J.J. (2011). *The elements of user experience, user-centered design for the web and beyond*. New Riders.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think, revisited: A common sense approach to web and mobile usability*. New Riders.
- Johnson, J. (2021). *Designing with the mind in mind* (3^a ed.). Morgan Kaufmann.
- Norman, D. (2013). *The psychology of everyday things* (2^a ed). Basic Books.
- Pereyra, I. (2023). *Universal principles of UX - 100 Timeless strategies to create positive interactions between people and technology*. Rockport.
- Turner, P. (2017). *A psychology of user experience: Involvement, affect and aesthetics*. Springer.
- Weinschenk, S. (2011). *100 things every designer needs to know about people*. New Riders.
- Whalen, J. (2019). *Design for how people think*. O'Reilly.
- Yablonski, J. (2020). *Laws of UX - Using psychology to design better products and services*. O' Reilly.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS) / SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGs)

4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos / 4 - Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all



OBSERVAÇÕES (assinalar sempre que a UC seja optativa)

Unidade curricular opcional no 5º semestre da licenciatura em Audiovisual e Multimédia.

OBSERVATIONS

This is an optional curricular unit in the 5th semester of the degree in Audiovisual and Multimedia.

Inválido para efeitos de certificação