



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



ECTS

5 ECTS

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.

DOCENTE RESPONSÁVEL E RESPETIVA 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 aplicar conceitos, princípios e conhecimentos relativos à usabilidade, à experiência do utilizador e ao design centrado no utilizador;
- Examinar criticamente os fatores explicativos de ordem sociodemográfica, psicológica e psicossociológica que subjazem aos processos de interação com produtos multimédia e os influenciam.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

The learning outcomes of this curricular unit are:

- To promote a better understanding and foster the ability to apply concepts, principles and knowledge related to usability, user experience and user centered design;
- To critically examine psychological, sociological and psychosociological explanatory factors underpinning the interaction processes with multimedia products.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

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

Os comportamentos dos utilizadores e análise dos fatores que fomentam a sua mudança.

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 culturais e o seu papel nas decisões e comportamentos dos utilizadores de produtos multimédia.

As implicações dos processos psicológicos, sociais e culturais na comunicação 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.

Users' behavior and the main drivers of users' behavior change regarding multimedia products.

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

Characterization 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 (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

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 trabalhos de grupo orientados pela docente (método ativo).

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, pressupondo uma nota mínima de 8,5 valores para aprovação), visando a aplicação dos conteúdos programáticos desta unidade curricular.

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

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 (60% of the final grade, demanding a minimum grade of 8,5 for approval in this curricular unit) 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.
- Soares, M., Rebelo, F., & Ahram, T.Z. (2022). *Handbook of usability and user experience: Methods and techniques*. CRC Press.
- 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.