Escola Superior de Tecnologia de Tomar **Ano letivo:** 2021/2022

TeSP - Design Multimédia
Técnico Superior Profissional
Plano: Aviso n.º 1895/2018 - 12/02/2018

Ficha da Unidade Curricular: Design multimédia II
ECTS: 5; Horas - Totais: 140.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT:4.0;
Ano | Semestre: 2 | S1
Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617517
Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável
João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa
Professor Adjunto

Docente(s)
João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa
Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

Transformar informação em conteúdo interativo
Estruturar navegação c/lógica (ecrãs e wireframes)
Criar animações dotadas de sentido
Implementar layouts de ecrã para multimédia
Aplicar conhecimentos durante o processo
Usar software c/mestria
Demonstrar conhecimentos no âmbito do multimédia

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Coligir dados sobre requisitos do produto a desenvolver;
2. Obter informação complementar, de apoio;
3. Receber feedback de informadores qualificados;
4. Analisar soluções existentes;
5. Comunicar com acerto as propostas;
6. Tornar visíveis e objetivas, ideias e opções preliminares;

7. Defender com acerto as propostas a desenvolver;
8. Integrar sugestões de melhoria, realizando as transformações ou adaptações necessárias;
9. Dominar processos, ferramentas/software de desenvolvimento de ambientes/produtos multimédia interativos;
10. Desenvolver conteúdos multimédia e seus componentes;
11. Criar o design de elementos, de zonas quentes e funcionais para os produtos dotados de interatividade;
12. Desenvolver interatividade intuitiva;
13. Escolher tipos adequados de deslocação de ecrã, para aceder à informação, ou para navegar entre ecrãs;
14. Decidir acertadamente o posicionamento em cada página/ecrã, dos elementos que constituem imagens, texto, quadros, comandos, botões e zonas quentes;
15. Embeber nas propostas criadas, os elementos multimédia adequados.

Conteúdos Programáticos

Informação e interactividade
Flowcharts e dia
Conteúdo e interação em e entre wireframes, de acordo com os conhecimentos e mestrias adquiridas na UC de "Design para plataformas móvies"
Layout/design do ecrã
Software de design de mockups/prototipagem rápida
Designing ou exercícios e tarefas de aplicação

Conteúdos Programáticos (detalhado)

a) Informação e interactividade;
b) Representação esquemática de ecrãs e da interatividade entre ecrãs;
c) Arquitetura da informação: mapas, flowcharts, storyboards;
d) Descrição visual de wireframes;
e) Temas e de conteúdos; exercitação;
f) Agrupamento de temas ou assuntos e ligações entre estes;
g) Áreas ou elementos funcionais: botões/botões rádio, caixas e listas de edição, formulários, menus, imagens quentes e quadros; carrosséis de imagens, campos de seleção, popmenu, menus de cascada, barras de scroll, hipertexto, etc;
h) Software de apresentação de ecrãs e interações;
i) Software de prototipagem e realização de mockups;
j) Trabalho final de síntese.

Metodologias de avaliação

•Realização em aula, de exercícios e de trabalhos práticos, para demonstração de competências e domínio de conteúdos. Classificação expressa de forma qualitativa: Insuficiente, Suficiente, Bom e Muito Bom.
•Apresentação em frequência de todos os trabalhos e exercícios propostos, devidamente

concluídos e incorporando as sugestões de melhoria e de transformação, dadas durante as aulas. Classificação final quantitativa, de zero a vinte valores.
•Os alunos que não obtenham classificação final positiva (dez valores ou mais) em frequência, estão admitidos a exame.
•Prova de exame, composta por questões e por exercícios práticos, sem prejuízo da apresentação de todos os trabalhos ou projetos que foram propostos.
A nota do exame, é a média aritmética da classificação obtida naquele (50%), com a classificação atribuída aos trabalhos feitos em aula (50%).
Classificação final quantitativa, de zero a vinte valores.

Software utilizado em aula

Software de prototipagem rápida, Axure ou similar.
O software Axure (ou outro) destina-se a, ser usado para a prototipagem rápida e funcional de uma proposta de conteúdo multimédia.
Pode ainda ser usado como diagramação/flouwchart da estrutura de navegação do conteúdo multimédia ou, em alternativa, os alunos podem para tal usar outro tipo de software, nomeadamente o que é usado e do seu conhecimento, na UC de "Design para plataformas móveis"

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- , .(2011). *Simple and usable web, mobile, and interaction design (voices that matter)* . 1, New Riders. Berkeley
- , .(2002). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web* . 1, New Riders Press. CanadÃ¡
- , .(2001). *The education of an e-designer* . 1, Allworth Press. Nova Iorque

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

a) 1+5+7+9+12
b) 5+6+9+12+13
c) 5+6+9+12+13
d) 5+6+9+12+13
e) 1+2+3+4+7+8+9+10+11+12+13+14+15
f) 6+9+10+12
g) 11+12+14
h) 4+5+6+7+8+9
i) 9+10+11+12+13+14+15
j) 10+11+12+13+14+15

Metodologias de ensino

I Descoberta/discussão de casos concretos
II Conceitos e software
III Apresentação/discussão propostas de trabalho, de acordo c/guião prévio fornecido
IV Aulas práticas, de exercitação software
V Aulas de aplicação: reposta a exercícios/projetos

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

I- 1+2+3+4
II- 1+2+3+8+9
III- 5+6+7+8
IV- 9
V- 10+11+12+13+14+15

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Programas Opcionais recomendados

Observações

ODS: números 4 e 9

—

Docente responsável

João Manuel de Sousa Nunes da Costa Roa

Assinado de forma digital por João Manuel de Sousa Nunes da Costa Roa