

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho nº 9182/2020 - 25/09/2020

Ficha da Unidade Curricular: Design Multimédia II

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT:4.0;

Ano | Semestre: 3 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964427

Área Científica: Design Multimédia

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

- 1 Compreender vantagens e riscos de transformação da informação em conteúdo interativo
- 2 Estruturar navegação (flowcharts e wireframes)
- 3 Criar animações
- 4 Desenvolver o layout dos ecrãs e a navegação entre ecrãs
- 5 Aplicar conhecimentos usando o software c/mestria

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- 1.1 Coligir dados sobre conteúdo a desenvolver
- 1.2 Receber feedback de informadores qualificados
- 1.3 Analisar soluções existentes
- 2.1 Conceber e apresentar visualmente as propostas para conteúdos dotados de interatividade
- 3.1 Animar com acerto e com lógica
- 4.1 Projetar conteúdos interativos no modo de prototipagem, integrando sugestões de melhoria e realizando as transformações ou adaptações necessárias

5.1 Dominar processos, ferramentas/software de desenvolvimento de ambientes/produtos multimédia interativos;

Conteúdos Programáticos

- 01) Informação e interactividade
- 02) Flowcharts e diagramas: conteúdos e interação em e entre wireframes
- 03) Layout/design dos ecrãs
- 04) O Software de design de mockups, a prototipagem rápida
- 05) Tarefas de aplicação

Conteúdos Programáticos (detalhado)

- 01.1) Da informação estática aos conteúdos dotados de animação e interatividade e interactividade
- 0.2.1) Representação esquemática de ecrãs e da interatividade entre ecrãs; arquitetura da informação: mapas, flowcharts, storyboards
- 0.3.1) Representação visual expressiva e auto-explicativa de wireframes
- 04.1) O interface de softwares de prototipagem rápida e de design de conteúdos interativos; descoberta e exercitação
- 0.5.1) Designing de um conteúdo interativo acessível por plataforma móvel

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.
- Acesso a frequência implica participação em, pelo menos, dois terços das aulas 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, são admitidos a exame.
- Prova de exame, composta por questões e por tarefas. Classificação final quantitativa, de zero a vinte valores. Os alunos terão de desenvolver pelo menos dois trabalhos, um no âmbito dos pdf interativos e outro que cubra outro sistema, produto ou plataforma de interatividade. Peso de cada trabalho: 50%.

Software utilizado em aula

Software de prototipagem rápida e de criação de pdfs interativos.

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

- SCHWARTZ, E. (2013). *Mobile Prototyping with Axure 7* (Vol. I). (pp. -----). 2ª, Packt Publishing. Birmingham
- DALIOT, A. (2013). *Instant Axure RP Starter* (Vol. I). (pp. -----). 1ª, Packt Publishing. Birmingham
- HACKER, W. (2013). *Mobile Prototyping with Axure 7* (Vol. I). (pp. -----). 1ª, Packt Publishing. Birmingham
- --, U. (0). *Mobile Design Book of Trends 2015 & 2016* Acedido em 31 de janeiro de 2017 em www.uxpin.com/studio/ebooks/mobile-ui-ux-design-trends-2015-2016/

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

- 01) VS 1
- 01) + 02) + 03) VS 2
- 02) VS 3
- 03) + 04) VS 4
- 04) + 05) VS 5

Metodologias de ensino

- I Aulas teóricas : conceitos (multimédia, design e interatividade)
- II Apresentação/discussão sobre produtos interativos
- III Aulas práticas: sketching e exercitação
- IV Aulas de aplicação: design

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

- I VS 1
- II VS 1
- III VS 2 VS 3 VS 4
- IV VS 5

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não Aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
 - 5 - Alcançar a igualdade de género e empoderar todas as mulheres e raparigas;
 - 12 - Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis;
-

Docente responsável
