

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho (extrato) n.º 7186/2021 de 20/07/2021

Ficha da Unidade Curricular: Design de Interfaces

ECTS: 7; Horas - Totais: 189.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617541

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

- I Transformar informação em conteúdo interativo
- II Estruturar navegação c/lógica (ecrãs e wireframes)
- III Criar animações dotadas c/sentido
- IV Implementar layouts de ecrã
- V Aplicar conhecimentos
- VI Usar software c/mestria
- VII 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

- 01) Informação e interactividade
- 02) Flowcharts e diagramas
- 03) Conteúdo e interação em e entre wireframes, de acordo com os conhecimentos e mestrias adquiridas na UC de "Design para plataformas móveis"
- 04) Layout/design do ecrã
- 05) Software de design de mockups/prototipagem rápida
- 06) 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;

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;
 - Os trabalhos, finalizados, têm de estar disponíveis na plataforma Teams da UC, até à aula

anterior ao dia da frequência;

- Entrega, apresentação e defesa, em frequência, de todos os trabalhos, devidamente concluídos e incorporando as sugestões de melhoria e de transformação, dadas durante as aulas;
- Não existe ponderação: todos os trabalhos têm o mesmo peso, sendo a sua classificação quantitativa, expressa de zero a vinte valores.
- Só são admitidos a exame alunos que foram avaliados em frequência, mas que não tenham obtido aproveitamento naquela (dez valores ou mais);
- O exame consiste na apresentação e defesa dos trabalhos ou tarefas, devidamente alterados;
- Classificação final quantitativa em exame, expressa de zero a vinte valores.

Software utilizado em aula

Software de prototipagem rápida, Adobe Xd ou similar;
Software de desenho vectorial, Adobe Illustrator ou similar;
Software de tratamento de imagem, Photoshop ou similar

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- Bartoszewicki, M. (2013). *Designing and Building an Interactive eBook A Production Tutorial*.. aptaracorp.com. Falls Church
- Bércesi, B. *The Product Manager's Guide to UX Design*.. UXStudio. Hungria
- Heller, S. e Womack, D. (2008). *Becoming a digital designer*.. John Wiley & Sons. Hoboken
- La Mirada Interactiva..(2014, 0 de janeiro). *Icone 14*, pp. 187-218.

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

Metodologias de ensino

- I Descoberta de casos concretos
- II Aprese. de conceitos e software
- III Apresentação/discussão propostas de trabalho
- IV Aulas práticas de exercitação software

V Aulas de aplicação, reposta a exercícios/projeto: designing

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

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

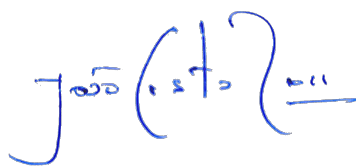
Não aplicável

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 1 - Erradicar a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares;
- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
- 12 - Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis;

Docente responsável



A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'J. Sousa', is written over a horizontal line.