

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; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617517

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Docente e horas de contacto

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto, TP: 60; OT: 4.05;

Objetivos de Aprendizagem

- 1-Conhecer o amb. multimédia
- 2-Estruturar conteúdo
- 3-Organizar navegação c/lógica
- 4-Desenvolver interface em função do ambiente
- 5-Aplicar conhecimentos e processo design
- 6-Conceber produtos c/relevância social
- 7-Manipular c/mestria software
- 8-Demonstrar espírito crítico, cap. relação e autonomia

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- 1-Conhecer o amb. multimédia
- 2-Estruturar conteúdo
- 3-Organizar navegação c/lógica
- 4-Desenvolver interface em função do ambiente
- 5-Aplicar conhecimentos e processo design
- 6-Conceber produtos c/relevância social
- 7-Manipular c/mestria software
- 8-Demonstrar espírito crítico, cap. relação e autonomia

Conteúdos Programáticos

- a-Metodologias design e co-design
- b-Multimédia: distintos produtos e modos interagir c/informação
- c-Conceber soluções e não gadgets;exemplos
- d-O processo de prototipagem. O exemplo IDEO
- e-Design do conteúdo: informação,navegação
- f-Design do interface; botões,menus,comandos
- g-Crítica funcional a produtos multimédia,a partir de exemplos
- h-Desenho de protót.
- i-Redesign proje.
- j-Dossier proje.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

Metodologias de avaliação

Formativa em aula

Sumativa: frequências, exames

Todos os alunos admitidos a Freq. final.

Admitidos a exame alunos faltaram à freq./não tenham elementos para aval./reprovados/não tenham feito alterações propostas

Exame: apres. trabalhos e/ou teste

Software utilizado em aula

Axure ou de criação de mockups e outros, de desenho vetorial tratamento de imagem, etc

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- , .(2016). *Sebenta sobre Axure em PDF*. Tomar: ed autor
- , .(2016). *Sebenta sobre Axure em PDF*. Tomar: ed autor
- , .(2001). *The education of an e-designer*. Nova Iorque: Allworth Press
- , .(2002). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. Canadá: New Riders Press
- , .(2011). *Simple and usable web, mobile, and interaction design (voices that matter)*. Berkeley: New Riders
- , .(2001). *The education of an e-designer*. Nova Iorque: Allworth Press
- , .(2002). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. Canadá: New Riders Press
- , .(2011). *Simple and usable web, mobile, and interaction design (voices that matter)*. Berkeley: New Riders

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

a vs. 1+2+3+4

b vs. 1+2+4+5

c vs. 3+6

d vs. 5

e vs. 1+2+3+4+5

f vs. 1+2+3+4+5

g vs. 8

h vs. 4+5+6+7

i vs. 8

j vs. 3+8

l vs. 5

Metodologias de ensino

i-Aulas Teóricas e expositivas, descoberta multimédia e seus requisitos

ii-Aulas e exercícios de descortea/análise de uso de apps

iii- aulas de apresentação e discussão análise apps

iv-Manipulação de software mockups app

v-momentos aval. formativa

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

i vs. 2+3+5

ii vs. 1+8

iii vs. 1+8

iv vs. 2+3+4+5+6+7

v vs. 4+5+7+8

vi vs. 6+7+8

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

conhecimento/manipulação do software

Photoshop, Illustrator e, eventualmente, InDesign.

Programas Opcionais recomendados

Observações

Docente Responsável

Diretor de Curso, Comissão de Curso

Conselho Técnico-Científico