

* Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Ano letivo: 2024/2025

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

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

Ficha da Unidade Curricular: Design Multimédia III

ECTS: 5; Horas - Totais: 137.0, Contacto e Tipologia, PL:60.0; O:4.0;

Ano | Semestre: 3 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964431

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

Ana Isabel e Sousa do Carmo

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

- 1 Transformar informação em conteúdo digital
- 2 Conceber a navegação
- 3 Desenvolver esboços de layout's
- 4 Pensar o design de elementos e de aspetos específicos da informação/conteúdo, de cada ecrã
- 5 Redigir textos
- 6 Exemplos de design de produtos/conteúdos digitais e interativos

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- 1- Estruturar informação para ser usada como conteúdo digital e interativo
- 2- Mapear a navegação e caminhos
- 3- Desenhar wireframes ou mockups de ecrãs
- 4- Situar zonas quentes/botões/hotspots, animação e vídeo
- 5- Redigir em consonância com o tema de cada ecrã/conteúdo digital

6- Contactar com exemplos de design de conteúdos, da informação e de layout para ecrãs

Conteúdos Programáticos

- a) Design da informação
- b) Design da navegação
- c) Design de ecrãs
- d) Design de portfolios
- e) Software de edição gráfica de vetor e prototipagem de projetos de design
- f) Exercícios e tarefas

Conteúdos Programáticos (detalhado)

- a1) Escolher a informação em função do tema, do contexto e dos destinatários
- a2) Estruturar a informação por blocos afins
- b1) Estruturar caminhos e zonas de interação, para cada ecrã (flowcharts, mockups)
- c1) Pensar o layout dos ecrãs (mockups) e desenhar wireframes
- d1) Contactar com os componentes e processos de design, adequados ao design de portfolios
- e1) Conhecer e manipular software de prototipagem (Figma ou similar)
- e2) Articular o software específico, com outro, necessário ao desenvolvimento de cada solução
- f1) Aplicar conhecimentos mediante a realização de tarefas simples (exercícios) e complexas (Project Based Learning)

Metodologias de avaliação

FREQUÊNCIA: obrigatório disponibilizar elementos (exercícios/projeto) para apreciação/classificação, nos momentos designados como tal. Esses momentos, ocorrem durante as horas de contacto, em datas a indicar.

A entrega dos elementos é feita por Teams ou pela plataforma do software de prototipagem, no máx. até às 23:59 do dia que corresponde à aula no horário, na semana imediatamente anterior à da frequência.

A classificação expressa-se de zero a vinte valores.

Por a UC ser lecionada por dois docentes, as regras aplicam-se às horas de contacto de ambos; a nota final a figurar na pauta de frequência, resulta da média da nota atribuída por cada um deles.

Trabalhos designados de “exercício” têm peso 1 e trabalhos designados de “projeto”, têm peso 2.

Alunos s/elementos para classificação, ou que os não disponibilizem pelos meios e nas datas indicadas, ficam excluídos na pauta de frequência, sucedendo o mesmo aos alunos que não tenham assistido a dois terços das aulas.

EXAME: Apenas são admitidos a exame, os alunos avaliados em frequência e que tenham obtido na pauta final de frequência, classificação negativa.

Exame: apresentação do trabalhos, devidamente reformulados.

Porque o que pode ser reformulado, se relaciona com a classificação dada por cada docente, os alunos têm de alterar as propostas tendo em conta as indicações dadas por cada docente, em aula, por Teams, ou por email.

Software utilizado em aula

Software de prototipagem rápida (FIGMA) e software complementar, de desenho e de tratamento e manipulação de imagens

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

- Romaniello, S. (2003). *The Perfect Digital Portfolio* .. AVA Publishing . UK
- Scher , P. (1992). *Graphic Design Portfolio: How to Make a Good One* . (Vol. 1).. Watson-Guptill . USA
- Will, G. (2010). *Graphic Design Portfolio Strategies for Print and Digital Media*.. Pearson Publishing. Pearson Publishing

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

- a) VS1
- b) VS 2
- c) VS3 VS4 VS
- d) VS 1 VS 2 VS3 VS4 VS5 V6
- e) VS4
- f) VS1 VS 2 VS3 VS4 VS5

Metodologias de ensino

I Aulas teóricas: conceitos de design de conteúdos digitais

II Apresentação/discussão de exemplos

III Aulas práticas; exercícios de design da informação, sketching e projeção, de acordo c/ metodologias CBL e PBL (ver observações).

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

I VS1 VS2 VS3 VS4 VS5

II VS6

III VS1 VS2 VS3 VS4 VS5

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não Aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

Observações

Métodos de ensino CBL e PBL: regras e processos que visam promover o conhecimento e aprendizagem, através da prática, com base em desafios que determinam soluções ancoradas na vida real, em demandas relevantes, ou que contemplem as próprias necessidades dos alunos.
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;
- 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
- 10 - Reduzir as desigualdades no interior dos países e entre países;
- 16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas a todos os níveis;

Docente responsável
