

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

Objetivos de Aprendizagem

- 1- Estruturar informação para conteúdo digital e interativo
- 2- Mapear a navegação e os caminhos
- 3- Desenhar wireframes de ecrãs, situando áreas de texto e zonas quentes/botões/hotspots, animação e vídeo
- 4- Interpretar bons e maus exemplos de design de conteúdos, da informação e de layout para ecrãs
- 5- Usar/manipular com correção, o software dedicado
- 6- Desenvolver com software de prototipagem rápida, um produto/conteúdo digital, atendendo aos princípios de design e de UI

Conteúdos Programáticos

- a) A informação: Designing do conteúdo, forma de articular a informação em blocos afins e subsidiários, em função do tema, do contexto e dos destinatários
- b) Os caminhos: A arquitectura das ligações, em cada ecrã e entre os ecrãs do produto digital
- c) Os layouts dos ecrãs: Wireframes/mockups

- d) O design/composição visual e o User Interface (UI): Designing aplicando os princípios da composição visual e de UI
- e) Software de prototipagem: Contacto e manipulação do interface geral e das áreas de design e de prototipagem de software dedicado (Figma ou similar)
- f) Software específico e outras ferramentas: Articulação ou complementaridade entre software específico e outras ferramentas
- g) Aplicação de conhecimentos: Exercício de aplicação dos conhecimentos e práticas adquiridas; projecto final

Metodologias de avaliação

FREQUÊNCIA: obrigatoriedade de disponibilização dos 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 para classificação é feita por Teams, ou pela plataforma do software de prototipagem, no máx. até às 23:59 h, do dia que corresponde à aula no horário, na semana imediatamente anterior à da frequência. A avaliação expressa-se quantitativamente, de zero a vinte valores, determinado que classificação superior a dez valores, dispensa os alunos de exame. A nota final a figurar na pauta de frequência, resulta da média das notas atribuída a todas as tarefas entregues e que foram objeto de avaliação. As tarefas propostas têm todas o mesmo peso. Alunos sem a totalidade dos 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 2/3 das aulas.

EXAME: admitidos alunos avaliados em frequência, sem classificação positiva nessa pauta. Exame: apresentação dos trabalhos, concluídos/ reformulados. A disponibilização tem de ser feita pelo Teams, 1 semana antes da data do exame.

RECURSO: avaliação de trabalhos incorporando melhorias, caso o aluno pretenda obter classificação final sup. Disponibil. por Teams, 1 semana antes.

Software utilizado em aula

Software de prototipagem rápida (FIGMA) e software complementar, de desenho e de tratamento e de 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
- d) VS3 VS4
- e) VS5 VS6
- f) VS6
- g) VS7

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.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

I VS1 VS2 VS3 VS4

II VS4

III VS3 VS5 VS6

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;
 - 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
