

Escola Superior de Tecnologia de Tomar

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 e hotsopts
- 4 Desenvolver o layout dos ecrãs e a navegação entre ecrãs
- 5 Aplicar conhecimentos usando o software c/mestria

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- 1 Compreender vantagens e riscos de transformação da informação em conteúdo interativo
- 1.1 Perceber as diferenças entre conteúdos impressos e digitais/interativos
- 1.2 Observar soluções existentes
- 2 Estruturar navegação (flowcharts e wireframes)
- 2.1 Estruturar conteúdo para organizar mapas de navegação e wireframes
- 3 Criar animações e hotsopts
- 3.1 Animar com acerto e com lógica usando software apropriado

Ano letivo: 2023/2024

- 3.2 Conhecer o interface e os recursos fundamentais do software
- 3.3 Conceber botões e outros recursos para interação
- 4 Desenvolver o layout dos ecrãs e a navegação entre ecrãs
- 4.1 Projetar conteúdos interativos, a partir do modo de design, no modo de prototipagem, integrando sugestões de melhoria e realizando as transformações ou adaptações necessárias
- 5 Aplicar conhecimentos usando o software c/mestria
- 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) Informação e interactividade
- 01.1) Da informação estática aos conteúdos dotados de animação e interatividade e interactividade
- 02) Flowcharts e diagramas: conteúdos e interação em e entre wireframes
- 0.2.1) Representação esquemática de ecrãs e da interatividade entre ecrãs; arquitetura da informação: mapas,
- 03) Layout/design dos ecrãs flowcharts, storyboards
- 0.3.1) Representação visual expressiva e auto-explicativa de wireframes
- 04) O Software de design de mockups, a prototipagem rápida
- 04.1) O interface de softwares de prototipagem rápida e de design de conteúdos interativos; descoberta e exercitação
- 05) Tarefas de aplicação
- 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;
- Os trabalhos têm de ser todos disponíveis na plataforma Teams da UC, até à aula anterior ao

dia da frequência;

- •Entrega, apresentação e defesa, em frequência, de todos os trabalhos e exercícios propostos, devidamente concluídos e incorporando as melhorias que foram sugeridas durante as aulas;
- •Classificação final expressa-se quantitativamente, numa escala compreendida entre zero a vinte valores.
- •Só são admitidos a exame alunos que foram avaliados em frequência, caso não tenham obtido aproveitamento naquela;
- •O exame consiste na apresentação e defesa dos trabalhos desenvolvidos durante o semestre, os quais, tendo sido avaliados em frequência, não tiveram classificação positiva.
- •A classificação final expressa-se quantitativamente, duma escala compreendida entre zero a vinte valores:
- •Todos os trabalhos (exercícios, tarefas ou projetos) têm o mesmo peso.

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. ----). 2^a, Packt Publishing. Birmingham
- DALIOT, A. (2013). *Instant Axure RP Starter* (Vol. I). (pp. ----). 1^a, Packt Publishing. Birmingham
- HACKER, W. (2013). *Mobile Prototyping with Axure 7* (Vol. I). (pp. ----). 1^a, 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

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

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

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos