

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

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617517

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

- 1 Transformar informação em conteúdo interativo
- 2 Estruturar navegação c/lógica
- 3 Criar animações dotadas de sentido
- 4 Implementar layouts de ecrã p/multimédia
- 5 Aplicar conhecimentos durante o processo
- 6 Usar software c/mestria
- 7 Demonstrar conhecimentos no âmbito do multimédia

Conteúdos Programáticos

- a) Metodologia de designing
- b) Multimédia: produtos, elementos, modos de interação com a informação
- c) Prototipagem em função da plataforma e do conteúdo
- d) Design do conteúdo; informação e navegação
- e) Design de interface; botões, comandos, menus, animações
- f) Design de animações

- h) Animação entre ecrãs-cenas
- i) Crítica de uso
- j) Projetação de protótipo funcional
- l) Testagem e redesign

Metodologias de avaliação

Avaliação formativa durante as aulas, processo de designing.

Realização de Frequência no final do semestre, que consiste na apresentação dos exercícios e/ou dos projetos que foram propostos, devendo refletir as sugestões que foram feitas pelo docente, nas aulas.

A nota da frequência é a média aritmética dos projetos propostos, possuindo todos eles o mesmo peso.

Os alunos com positiva em frequência (dez ou mais valores), dispensam de exame.

Exame: realização de um exercício prático, sem prejuízo da apresentação de todos os trabalhos ou projetos que foram propostos. A nota do exame, é a média aritmética da classificação obtida no exercício prático (50%), com a classificação atribuída aos trabalhos(50%).

Software utilizado em aula

Software de prototipagem rápida, Axure ou similar

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

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

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

- a) Vs 1,2,5,7
- b) Vs 1,2,3,4
- c) Vs 6,7
- d) Vs 1,2,3,6
- e) Vs 2,4
- f) Vs 3
- g) Vs 2,3
- h) Vs 8
- i) Vs 1, 7, 8

j) Vs 8

Metodologias de ensino

- A) Aulas teóricas expositivas: conceitos e exemplos
- B) Análise de conteúdos multimédia
- C) Aulas práticas de descoberta software
- E) Aulas manuseamento de software de design para app;
- F) Resolução de problemas
- G) Avaliação sumativa, sobre produto

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

- A) Vs 1, 2, 6, 8
- B) Vs 8
- C) Vs 6
- D) Vs 7
- E) Vs 2, 3, 4, 5, 7
- F) Vs 8
- G) Vs 8

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Programas Opcionais recomendados

Observações

Docente responsável
