

* **Escola Superior de Tecnologia de Abrantes**

Ano letivo: 2024/2025

TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 11283/2020 de 16/11/2020

Ficha da Unidade Curricular: Arte Digital

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, T:11.0; TP:45.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 65439

Área de educação e formação: Belas-artes

Docente Responsável

João Ricardo Mendes de Freitas Pereira

Professor Adjunto Convidado

Docente(s)

Objetivos de Aprendizagem

- A. Compreender os fundamentos do design de interfaces para jogos;
- B. Aplicar a teoria da cor e princípios básicos de design em interfaces;
- C. Desenvolver habilidades práticas no uso de Photoshop e Illustrator na criação de elementos visuais;
- D. Desenvolver protótipos interativos de menus.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- A. Compreender os fundamentos do design de interfaces para jogos;
 - A.1. Analisar menus de jogos, identificando diferentes estilos e funcionalidades
- B. Aplicar a teoria da cor e princípios básicos de design em interfaces;
 - B.1. Compreender o círculo cromático, harmonias de cor e a psicologia das cores;
 - B.2. Aplicar os princípios de proximidade, alinhamento, repetição e contraste no design de interfaces;
- C. Desenvolver habilidades práticas no uso de Photoshop e Illustrator na criação de elementos visuais;
 - C.1. Utilizar ferramentas digitais de criação e tratamento de imagens digitais;

- D. Criar protótipos interativos de menus;
- D.1. Criar protótipos interactivos e realizar teste de usabilidade.

Conteúdos Programáticos

1. Design de Interfaces
2. Teoria da Cor
3. Princípios Básicos de Design
4. Conceitos fundamentais de imagem digital
5. Prototipagem

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Design de Interfaces
 - 1.1. Conceitos de Design de Interfaces;
 - 1.2. UX/UI;
2. Teoria da Cor
 - 2.1. Círculo Cromático;
 - 2.2. Harmonia das Cores;
 - 2.3. Psicologia das Cores;
3. Princípios Básicos de Design
 - 3.1. Composição Visual;
 - 3.2. Proximidade; Alinhamento; Repetição e Contraste;
4. Conceitos fundamentais de imagem digital
 - 4.1. Edição e tratamento de bitmaps;
 - 4.2. Edição de cor;
 - 4.3. Criação de desenho vectorial;
5. Prototipagem
 - 5.1. Organização e exportação de arquivos;
 - 5.2. Criação de protótipos interactivos;
 - 5.3. Testes de usabilidade

Metodologias de avaliação

Avaliação Contínua:

- 30% Mini-Trabalho Criação de Menu (nota mínima 7 valores);
- 50% Trabalho prático final individual com apresentação/defesa (nota mínima 7 valores);
- 20% Participação em Aula

Avaliação por Exame:

- 100% Trabalho prático com apresentação/defesa

O aluno obtém aprovação à UC de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do regulamento Académico do IPT.

Software utilizado em aula

Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe XD

Estágio

N/A

Bibliografia recomendada

- Dewis, G. (2014). *The Photoshop Workbook: Professional Retouching and Compositing Tips, Tricks, and Technique..* Peach Pit.
- Galitz, W. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design..* Wiley Publishing. Indianapolis
- Heller, E. (2014). *A psicologia das Cores..* Garamond. Barcelona
- Malley, B. (2014). *Adobe Master Class: Advanced Compositing in Photoshop: Bringing the Impossible to Reality with Bret Malley..* Adobe.

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Para atingir o objetivo A são lecionados os conteúdos programáticos: 1.Design de Interfaces;

Para atingir o objetivo B são lecionados os conteúdos programáticos: 2. Teoria da Cor; 3. Princípios Básicos de Design;

Para atingir o objetivo C são lecionados os conteúdos programáticos: 4. Conceitos fundamentais de imagem digital;

Para atingir o objetivo D são lecionados os conteúdos programáticos: 5. Prototipagem.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas expositivas onde se descrevem os conceitos fundamentais. Aulas práticas de resolução de casos práticos e aplicação dos conceitos a cenários de utilização real.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Atendendo aos objetivos da unidade curricular considera-se adequado ministrar aulas teórico-práticas destinadas à exposição dos conceitos e análises que constituem os conteúdos programáticos da UC e aulas práticas laboratoriais nas quais se procederá à realização de

trabalhos práticos.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Conhecimentos avançados de informática na ótica do utilizador

Inglês Nível B2

Programas Opcionais recomendados

N/A

Observações

N/A

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;
 - 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
 - 10 - Reduzir as desigualdades no interior dos países e entre países;
 - 13 - Adotar medidas urgentes para combater as alterações climáticas e os seus impactos;
-

Docente responsável
