

✳ **Escola Superior de Tecnologia de Tomar**

Ano letivo: 2021/2022

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

- I Transformar informação em conteúdo interativo
- II Estruturar navegação c/lógica (ecrãs e wireframes)
- III Criar animações dotadas c/sentido
- IV Implementar layouts de ecrã
- V Aplicar conhecimentos
- VI Usar software c/mestria
- VII Demonstrar conhecimentos no âmbito do multimédia

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Coligir dados sobre requisitos do produto a desenvolver;
2. Obter informação complementar, de apoio;
3. Receber feedback de informadores qualificados;
4. Analisar soluções existentes;
5. Comunicar com acerto as propostas;
6. Tornar visíveis e objetivas, ideias e opções preliminares;

7. Defender com acerto as propostas a desenvolver;
8. Integrar sugestões de melhoria, realizando as transformações ou adaptações necessárias;
9. Dominar processos, ferramentas/software de desenvolvimento de ambientes/produtos multimédia interativos;
10. Desenvolver conteúdos multimédia e seus componentes;
11. Criar o design de elementos, de zonas quentes e funcionais para os produtos dotados de interatividade;
12. Desenvolver interatividade intuitiva;
13. Escolher tipos adequados de deslocação de ecrã, para aceder à informação, ou para navegar entre ecrãs;
14. Decidir acertadamente o posicionamento em cada página/ecrã, dos elementos que constituem imagens, texto, quadros, comandos, botões e zonas quentes;
15. Embeber nas propostas criadas, os elementos multimédia adequados.

Conteúdos Programáticos

- 01) Informação e interactividade
- 02) Flowcharts e diagramas
- 03) Conteúdo e interação em e entre wireframes, de acordo com os conhecimentos e mestrias adquiridas na UC de "Design para plataformas móveis"
- 04) Layout/design do ecrã
- 05) Software de design de mockups/prototipagem rápida
- 06) Designing ou exercícios e tarefas de aplicação

Conteúdos Programáticos (detalhado)

- a) Informação e interactividade;
- b) Representação esquemática de ecrãs e da interatividade entre ecrãs;
- c) Arquitetura da informação: mapas, flowcharts, storyboards;
- d) Descrição visual de wireframes;
- e) Temas e de conteúdos; exercitação;
- f) Agrupamento de temas ou assuntos e ligações entre estes;
- g) Áreas ou elementos funcionais: botões/botões rádio, caixas e listas de edição, formulários, menus, imagens quentes e quadros; carrosséis de imagens, campos de seleção, popmenu, menus de cascada, barras de scroll, hipertexto, etc;
- h) Software de apresentação de ecrãs e interações;
- i) Software de prototipagem e realização de mockups;

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.
- Apresentação em frequência de todos os trabalhos e exercícios propostos, devidamente concluídos e incorporando as sugestões de melhoria e de transformação, dadas durante as

aulas. Classificação final quantitativa, de zero a vinte valores.

•Os alunos que não obtenham classificação final positiva (dez valores ou mais) em frequência, estão admitidos a exame.

•Prova de exame, composta por questões e por tarefas, 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%).

Classificação final quantitativa, de zero a vinte valores.

Os alunos terão de desenvolver pelo menos dois trabalhos, um no âmbito dos pdf interativos e outro que cubra outro sistema, produto ou plataforma de interatividade.

Assim sendo, dado que o segundo trabalho é de maior relevância, o peso da avaliação é a seguinte: 1.º trabalho 30%; segundo trabalho 70%.

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

- a) 1+5+7+9+12
- b) 5+6+9+12+13
- c) 5+6+9+12+13
- d) 5+6+9+12+13
- e) 1+2+3+4+7+8+9+10+11+12+13+14+15
- f) 6+9+10+12
- g) 11+12+14
- h) 4+5+6+7+8+9
- i) 9+10+11+12+13+14+15

Metodologias de ensino

I Descoberta/discussão de casos concretos

II Conceitos e software

III Apresentação/discussão propostas de trabalho, de acordo c/guião prévio fornecido

IV Aulas práticas, de exercitação software

V Aulas de aplicação: reposta a exercícios/projetos

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

I- 1+2+3+4

II- 1+2+3+8+9

III- 5+6+7+8

IV- 9

V- 10+11+12+13+14+15

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
