

Mestrado em Design Editorial

Mestrado, 2º Ciclo

Plano: Despacho nº 7904/2013 - 18/06/2013

Ficha da Unidade Curricular: Publicações periódicas digitais

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:45.0; OT:3.0; O:3.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 308128

Área Científica: Design Editorial

Docente Responsável

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

Docente(s)

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

Ana Isabel e Sousa do Carmo

Professor Adjunto Convidado

Objetivos de Aprendizagem

- 1 Identif. potencialidades dos dispositivos móveis (DM) em publicações periódicas
- 2 Editar/formatar conteúdos editoriais para suporte digital
- 3 Desenv. storyboard para design editorial de DM
- 4 Desenv. projeto de design editorial para DM
- 5 Contactar c/metodologias de aval.
- 6 Aplicar procedi. de aval.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Identificar as potencialidades dos dispositivos móveis no contexto das publicações periódicas e adequar a escolha de formato ao conteúdo e distribuição da publicação;
2. Editar e formatar conteúdos orientados para aplicações em dispositivos móveis de acordo com as boas práticas e orientações;
3. Pensar e planear os projetos a desenvolver;

4. Justificar as opções tomadas e presentes no guião visual;
5. Desenvolver um projeto de design editorial para dispositivos móveis;
6. Conhecer processos de avaliação das soluções que foram concebidas;
7. Aplicar metodologias de avaliação aos produtos de design editorial para dispositivos móveis que foram criados.

Conteúdos Programáticos

1. Publicações periódicas impressas vs digitais
2. Diferentes ferramentas/plataformas disponíveis
3. Boas práticas e orientações para o design publicações digitais
4. Criação de publicações digitais
5. Desenvolvimento de guiões visuais. Exemplos
6. Metodologias qualitativas e quantitativas em avaliação em design
7. Contacto/exploração c/10 procedimentos de avaliação qualitativa e design etnográf.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Publicações periódicas impressas vs digitais. Diferenças e semelhanças entre conteúdos e design;
2. As diferentes ferramentas/plataformas disponíveis. Adequação da escolha de formato ao conteúdo e distribuição da publicação;
3. Boas práticas e orientações para o design publicações digitais;
 - 3.1 Grelha e Tipografia
 - 3.2 Formatos de imagem
 - 3.3 Conteúdo áudio e vídeo
 - 3.4 Indicação da progressão de leitura
 - 3.5 Navegação e wayfinding
4. Criação de publicações digitais com Adobe InDesign e Twixl Publisher
 - 4.1 Fluxo de trabalho: Article based vs Publication based
 - 4.2 Artigos multi-page e artigos long-page
 - 4.3 Alternate layouts (orientação vertical e horizontal)
 - 4.4 Interatividade, pre-flight, pré-visualização e partilha
5. Storyboard e storytelling. Revisões.
6. Etapas do processo de design. Ponderações e avaliações.
7. Usabilidade.
8. Os utilizadores como avaliadores e co-autores. Co-design e processo etnográficos em design.

Metodologias de avaliação

Avaliação por Frequência e por Exame:

Projeto de publicação digital (design da maqueta/protótipo – 80%; apresentação e defesa – 10%; participação e empenho – 10%;)

Software utilizado em aula

Adobe InDesign
Twixl Publisher (Plug-in)

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- Cohen, S. e Burns, D. (2013). *Digital Publishing with Adobe InDesign CS6*. 1.ª, Peachpit. Berkeley (EUA)
- Apfelbaum, S. e Cezzar, J. (2014). *Designing The Editorial Experience*. 1.ª, Rokport Publishers. Beverly (EUA)
- Zappaterra, Y. e Caldwell, C. (2014). *Editorial Design: Digital & Print*. 2.ª edição, Laurence King Publishing. Londres (RU)
- Lupton, E. (2014). *Type on Screen*. 1.ª edição, PRINCETON ARCHITECTURAL PRESS. Nova Iorque (EUA)

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

1,2vs1; 3,4vs2,3; 5vs3; 6vs5; 7vs6;

Metodologias de ensino

1. Aulas expositivas e demonstrativas com apoio audiovisual.
2. Desenvolvimento de exercícios exemplificando e confirmando os conhecimentos adquiridos.
3. Realização de um projeto editorial para tablet

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1vs1,2,5; 2vs1,2,3; 3vs3,4; 4vs6

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável.

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Observações

Adequação aos objetivos de desenvolvimento sustentável (ONU):
número 4 + 8 + 9+ 10 + 12

Outras leituras relevantes:

- MARTIN, B. e HANNIGTON, B (2012). Universal Methods of Design. 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Beverly (EUA): Rokport Publishers

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5646766/mod_resource/content/1/MARTINHANINGTON_Universal-Methods-

- MALEWICZ, D. e MALEWICKZ, M. (2020). Designing User interfaces.

https://vk.com/doc449484981_568363245?hash=431f12e296e678c555

- NIELSEN, J. e HINDERER S: (). 234 Tips and Tricks for Recruiting Users as Participants in Usability Studies. Nielsen Norman Group.

www.nngroup.com/reports/how-to-recruit-participants-usability-studies/

- NIELSEN, J. (1994a). Enhancing the explanatory power of usability heuristics. Proc. ACM CHI'94 Conf. -(Boston, MA, April 24-28), 152-158.

- NIELSEN, J. (1994b). Heuristic evaluation. In Nielsen, J., and Mack, R.L. (Eds.), Usability Inspection Methods, John Wiley & Sons, New York, NY.

Docente responsável
