

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho nº 3359/2013 - 01/03/2013

Ficha da Unidade Curricular: Design Multimédia II

ECTS: 5; Horas - Totais: 140.0, 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 Conhecer multimédia
- 2 Transformar conteúdo
- 3 Estruturar navegação c/lógica
- 4 Criar animações
- 5 Animar c/sentido
- 6 Temporizar c/acerto
- 7 Desenvolver entradas corretas
- 8 Criar interface para multimédia
- 9 Aplicar conhecimentos
- 10 Usar software c/mestria
- 11 Demonstrar espírito crítico e autonomia

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

Conteúdos Programáticos

- a) Metodologia de designing e de co-design
- 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

Conteúdos Programáticos (detalhado)

Metodologias de avaliação

- i) Aulas teóricas e expositivas, de descoberta de ambientes multimédia e dos seus requisitos;
- ii) Aulas e exercícios de descoberta e de análise de plataformas específicas multimédia;
- iii) Aulas de apresentação e discussão de plataformas;
- iv) Aulas práticas de uso do software;
- v) Aulas de avaliação formativa, incidindo sobre o uso do software e o designing;
- vi) Momentos de avaliação sumativa, sobre o processo de designing e o seu produto.

Todos os alunos estão admitidos a Frequência, que consiste na apresentação dos exercícios ou trabalhos propostos.

Serão admitidos a exame, os alunos que faltem à frequência, que não tenham apresentado os trabalhos, que não executem as reformulações acordadas, ou que não tenham obtido classificação positiva na frequência (dez valores).

Em exame, os alunos deverão apresentar os trabalhos e poderá ser exigida a realização de uma prova, de carácter teórico-prático, com o fim de avaliar a sua habilitação, para responder aos objetivos listados neste programa.

Software utilizado em aula

Ferramenta de produção de animação ou de animação vectorial.
Ferramentas de desenho vectorial.
Ferramentas de manipulação de imagens
Software de prototipagem rápida

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- DALIOT, A. (2013). *Instant Axure RP Starter* (Vol. I). (pp. -----).Birmingham: Packt Publishing
- SCHWARTZ, E. (2013). *Mobile Prototyping with Axure 7* (Vol. I). (pp. -----).Birmingham: Packt Publishing
- HACKER, W. (2013). *Mobile Prototyping with Axure 7* (Vol. I). (pp. -----).Birmingham: Packt Publishing
- --, 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) Vs 9
- b) Vs 1; 3; 8; 9
- c) Vs 1; 8; 9;
- d) Vs 2; 3
- e) Vs 3; 4; 7; 8; 9
- f) Vs 4; 5; 6; 7; 10
- g) Vs 7; 8; 9
- h) Vs 11
- i) Vs 10
- j) Vs 9; 11

Metodologias de ensino

- A)Aulas expositivas: conceitos e exemplos
- B)Análise de exemplos
- C)Articulação entre informação escrita e multimédia
- D)Discussão das propostas animação
- E)Descoberta de software
- F)Resolução de problemas-desenvolvimento de soluções por erro-tentativa

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

- A) Vs 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 10
- B) Vs 1; 5; 6
- C) Vs 2; 3
- D) Vs 11
- E) Vs 1; 10
- F) Vs 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10; 11

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Software de desenho vectorial e de tratamento de imagem

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Docente responsável
