

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

**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**

### **Bibliografia recomendada**

- SCHWARTZ, E. (2013). *Mobile Prototyping with Axure 7* (Vol. I). (pp. -----).Birmingham: Packt Publishing
- DALIOT, A. (2013). *Instant Axure RP Starter* (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/](http://www.uxpin.com/studio/ebooks/mobile-ui-ux-design-trends-2015-2016/)

### **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**

Software de desenho vetorial e de tratamento de imagem

### **Observações**

---

### **Docente responsável**

---