

Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Ano letivo: 2020/2021

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

Transformar informação em conteúdo interativo
Estruturar navegação c/lógica (ecrãs e wireframes)
Criar animações dotadas de sentido
Implementar layouts de ecrã para multimédia
Aplicar conhecimentos durante o processo
Usar software c/mestria
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/produção 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

Informação e Interactividade

Flowcharts e dia

Conteúdo e interação em e entre wireframes, de acordo com os conhecimentos e mestrias adquiridas na UC de "Design para plataformas móveis"

Layout/design do ecrã

Software de design de mockups/prototipagem rápida

Designing ou exercícios e tarefas de aplicação

Conteúdos Programáticos (detalhado)

- a) Informação e interactividade;
- b) Representação esquemática de ecrãs e da interactividade 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;
- j) Trabalho final de síntese.

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.

Software utilizado em aula

Software de prototipagem rápida, Axure ou similar.

O software Axure (ou outro) destina-se a, ser usado para a prototipagem rápida e funcional de uma proposta de conteúdo multimédia.

Pode ainda ser usado como diagramação/flowchart da estrutura de navegação do conteúdo multimédia ou, em alternativa, os alunos podem para tal usar outro tipo de software, nomeadamente o que é usado e do seu conhecimento, na UC de "Design para plataformas móveis"

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/

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

j) 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

Programas Opcionais recomendados

Observações

Docente responsável

João Manuel de
Sousa Nunes da
Costa Roa

Digitally signed by João
Manuel de Sousa Nunes
da Costa Roa
Date: 2020.10.25
11:23:52 Z

