

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Ext Ata Reun n.23 CTC-ESTT

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; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964427

Área Científica: Design Multimédia

Docente Responsável

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Docente e horas de contacto

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto, TP: 60; OT: 4.05;

Objetivos de Aprendizagem

(conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

- Conceber produtos multimédia c/relevância social
- Aprofundar aquisições de conteúdo, layout e interatividade
- Aplicar procedimentos de design antes do desenvolvimento dos produtos
- Desenvolver ideias, recorrendo a software que permita interação
- Demonstrar espírito crítico e relacional e autonomia

Conteúdos Programáticos

- 1- Metodologias do design e de co-design |
- 2- Necessidades ou gadgets. Exemplos
- 3- O processo de prototipagem. O exemplo IDEO
- 4- Design: informação e navegação
- 5- Design do interface; botões, menus, comandos
- 6- Desenho e desenvolvimento de um protótipo não funcional. Teste colaborativo de uso. Informação qualificada
- 7- Conceção de atores, de botões e do conteúdo
- 8: Eventual implementação em plataformas.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Metodologias do design e de co-design.
2. Design da informação e a navegação: seleção e hierarquia; flowchart.
3. Design do interface: ícones, objetos e botões; aspeto, funcionalidade, consistência, dimensão.
4. Menus e outros ambientes, espaços e comandos.

5. Desenho de um protótipo não funcional. Teste colaborativo de uso. Informação qualificada. Avaliação crítica.
6. Remediação/designing.
7. Conceção do conteúdo, dos atores, dos botões, das ações e dos movimentos ou das animações.
8. Dossier de projeto.
9. Avaliação final.

Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Aulas Teóricas:

- Aulas expositivas como forma de descobrir ambientes multimédia e os seus requerimentos concretos, nomeadamente ao nível do design do interface e da navegação/interação e da organização do conteúdo, bem como de contato com diversas tipologias de ecrãs para apps.

Aulas Práticas:

- Designing com base em dinâmicas de trabalho de grupo; processo colaborativo de desenvolvimento e de avaliação.
- Desenvolvimento de um projeto; sempre que possível propondo soluções com evidente função social;
- Design thinking: prototipagem bidimensional;
- Co-design a partir de apresentação e discussão;
- Investigação pré-projectual: informação e informadores qualificados;
- Problem solving: criação de mockup com software específico

Avaliação do processo e dos resultados:

O primeiro momento de avaliação decorre em contexto didático e diz respeito à avaliação das propostas iniciais de trabalho apresentadas através da sua projeção ao professor e aos alunos e respetiva discussão.

O segundo momento de avaliação, em frequência, compreende a entrega do dossier contendo todos os elementos capazes de descrever o projeto e a testagem do protótipo, por forma a avaliar a proposta em termos de design e de capacidade para manipular o software.

A avaliação em exame destina-se aos alunos que faltaram a frequência ou que nela não obtiveram aproveitamento.

Para além da apresentação de dossier de projeto e da testagem do protótipo, os alunos poderão ter que realizar uma tarefa concreta ou responder a questões específicas no âmbito do programa.

Software utilizado em aula

Axure e outros: Photoshop, Illustrator e , eventualmente InDesign.

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

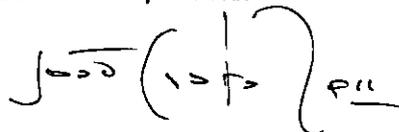
- **Sebenta da cadeira**, em PDF
- DONDIS, Donis – **La sintaxis de la imagen**. Introducción al alfabeto visual. 14ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2000

Língua de ensino
Português

Pré requisitos
Não aplicável.

Observações

Docente Responsável



Diretor de Curso, Comissão de Curso



Conselho Técnico-Científico

