

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Design e Tecnologia das Artes Gráficas	ANO LETIVO	2013/2014
--------------	--	-------------------	-----------

UNIDADE CURRICULAR	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS CONTATO
DESIGN MULTIMÉDIA III	3.º	2.º	5	140	TP: 60 e OT: 4

DOCENTE	Professor Adjunto João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa
----------------	--

OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

OBJECTIVOS GERAIS DO PROGRAMA:

- Preparar para a concepção de produtos multimédia
- Aprofundar aquisições realizadas na cadeira de Multimédia II
- Dar continuidade à utilização de software específico
- Formar no âmbito do projecto, ao nível do conteúdo, layout e interactividade
- Dinamizar relações dinâmicas entre imagem e texto

OBJECTIVOS ESPECÍFICOS:

- Manipular software de criação multimédia
- Estruturar ideias segundo propostas concretas
- Tomar opções
- Organizar informação
- Definir percursos de navegação
- Conceber animações, layout's e interfaces
- Criar propostas visuais estáticas a partir de animações ou vice-versa
- Desenvolver produtos multimédia não sequenciais, dotados de criatividade e de lógica
- Apresentar as soluções com sentido crítico

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

1. O Design da informação e a navegação
2. O Design do interface
3. Botões, menus, links e outros comandos. Ferramentas multimédia. Revisões.
5. Exercícios, trabalhos, ou projectos.

MÉTODOS DE ENSINO

Dar continuidade às aquisições alcançadas no primeiro semestre, na cadeira de Multimédia II, reforçando os aspectos de animação com, entre outros, a interacção com conteúdos; para tanto:

- _ Aprofundam-se práticas de animação de texto, de imagens e de elementos formais poligonais
- _ Explora-se o design do interface e do conteúdo: concepção de produtos dotados de conteúdo não sequencial
- _ Os trabalhos, exercícios ou projectos que venham a ser propostos, visam a demonstração de capacidade para atingir os objectivos específicos declarados
- _ Salvo indicação em contrário, os trabalhos, exercícios ou projectos, serão sempre desenvolvidos em grupo cobrindo as áreas dos produtos e animações sequenciais e não sequenciais.
- _ Por uma questão de eficiência, os exercícios poderão ser divididos em etapas/unidades de trabalho mais pequenas
- _ As sessões menos práticas e mais directivas respeitam a análise de aspectos específicos do programa
- _ As aulas serão teórico-práticas, com a duração de duas horas cada.

BIBLIOGRAFIA:

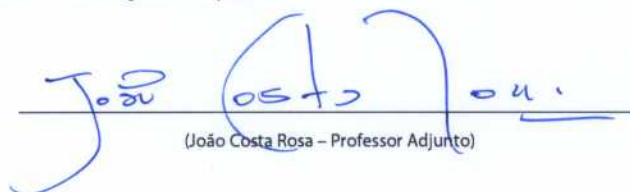
- ARIJON, Daniel — **Grammaire du langage filmé**. 5ª ed. Paris: Éditions Dujarric, 1999. 2-85947-065-4
- BELLANTONI, Jeff *et al* — **Type in motion**. Innovations in digital graphics. 1ª ed. Londres: Thames & Hudson, 1999. 0-500-28189-0
- **Moving type**. Designing for time and space. 1ª ed. Hove: Rotovision, 2000. 2-88046-369-6
- BLAUVELT, Andrew — **Unfolding Identities**. In HELLER, Steven (Ed.). In **Education of an E-Designer**. 1ª ed. Nova Iorque: Allworth Press, 2001. 1-58115-193-4. p. 114-127
- BUCHANAN, Richard — **Wicked Problems in Design Thinking**. In MARGOLIN, Victor *et al*. **The idea of design**. A design issues reader. 5ª ed. Cambridge USA/Londres: MIT Press, 2002. 0-262-63166-0. p.3-20
- CARVALHO, Jorge C. — **Cinema e tecnologia**. Pós-produção e a transformação da imagem. 1ª ed. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2007. 978-972-8881-53-5
- COSTA, Henrique — **A longa caminhada para a invenção do cinematógrafo**. 1ª ed. Porto: Edição Cine-Clube do Porto, 1988.
- DARLEY, Andrew — **Visual Digital Culture**. Surface and play and spectacle in new media genres. 1ª ed. Nova Iorque/Londres: Routledge, 2000. 978-0-415-16555-6
- DELEUZE, Gilles — **A Imagem-Movimento**. Cinema 1. 2ª ed. Lisboa: Assírio & Alvim, 2009. 978-972-37-0958-2
- DONDIS, Donis — **La sintaxis de la imagen**. Introducción al alfabeto visual. 14ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2000. 84-252-0609-X
- ELLIOT, Joe *et al* — **Multimédia**. O guia completo para os cd-Rom, a internet, a world wide web, a realidade virtual, os jogos 3-D e as auto-estradas da informação. 1ª ed. Lisboa: Edição Jornal Público/Dorling Kindersley, 1996. 972-8179-14-6
- FRASCARA, Jorge — **El diseño de comunicación**. 1ª ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2006. 987-9393-42-2
- GARDIES, René *et al* — **Comprender o cinema e as imagens**. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008. 978-989-95689-8-3
- GRILO, João Mário — **As lições do cinema**. Manual de Filmologia. 4ª ed. Lisboa: Edições Colibri/FCSH da Universidade Nova de Lisboa, 2010. 978-972-772-705-6
- GRUPO μ — **Tratado del Signo Visual**. 1ª ed. Madrid: Ediciones Cátedra, 1993. 84-376-1190-3

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

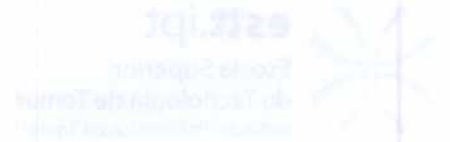
A avaliação é formativa e sumativa.

A avaliação formativa decorrer em contexto de aula, de modo contínuo e visa avaliar o processo de aprendizagem e de design ao nível de competências que cobram os objetivos declarados no programa e/ou em fichas de trabalho/projecto.

A avaliação de carácter sumativo compreende frequência e exame. A frequência decorrerá preferencialmente na última semana de aulas e constitui a apresentação e defesa do trabalho ou exercício de projecto final, ou dos trabalhos/exercícios desenvolvidos ao longo do semestre. O exame constitui um momento complementar de avaliação final, para os alunos que faltarem à frequência ou que não obtenham aproveitamento nesta. Pode obrigar ao desempenho de exercício/provas específicas de demonstração de aptidão.



(João Costa Rosa – Professor Adjunto)



RESUMO

- **TECNOLOGIA** – A tecnologia é o conjunto de conhecimentos e técnicas que permitem a transformação da matéria-prima em produtos úteis à sociedade.
- **TIPOLOGIAS** – Existem várias tipologias de tecnologia, desde a tecnologia artesanal à tecnologia de ponta.
- **IMPACTOS** – A tecnologia tem impactos positivos e negativos na sociedade, sendo necessário avaliar os seus efeitos.
- **ÉTICA** – A ética é um dos aspectos fundamentais da tecnologia, sendo necessário refletir sobre os seus valores.
- **INOVACÃO** – A inovação é o processo de criação de novos produtos, serviços ou processos tecnológicos.
- **DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL** – A tecnologia deve ser desenvolvida de forma sustentável, considerando o meio ambiente e a sociedade.
- **EDUCAÇÃO** – A educação é fundamental para a formação de cidadãos capazes de utilizar a tecnologia de forma crítica e responsável.
- **PROFESSORES** – Os professores devem estar atualizados em relação às novas tecnologias e metodologias de ensino.
- **ALUNOS** – Os alunos devem desenvolver competências digitais e capacidade de resolução de problemas.
- **RECURSOS** – É necessário investir em recursos humanos e materiais para promover a inovação tecnológica.
- **COOPERAÇÃO** – A cooperação entre diferentes setores da sociedade é essencial para o sucesso da tecnologia.
- **LEGISLAÇÃO** – É necessário criar legislação adequada para regular a atividade tecnológica e proteger os direitos dos cidadãos.
- **CONCLUSÃO** – A tecnologia é uma ferramenta poderosa que pode melhorar a qualidade de vida, desde que utilizada de forma responsável e ética.

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação é um processo contínuo que visa medir o desempenho dos alunos e dos professores. Para isso, são utilizados diferentes métodos de avaliação, como testes, trabalhos de grupo, projetos, entre outros. É importante que a avaliação seja feita de forma justa e transparente, permitindo que todos os envolvidos tenham acesso aos resultados e possam melhorar o seu desempenho.

Homologado em reunião (n.º 16)
do CTC de 2014-04-30

ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA
DE
TOMAR
18/02/2014