

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR  
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR  
Departamento de Tecnologia e Artes Gráficas

<b>CURSO</b>	Design e Tecnologia das Artes Gráficas	<b>ANO LECTIVO</b>	2010/2011
--------------	--	--------------------	-----------

<b>DISCIPLINA</b>	<b>ANO</b>	<b>SEM</b>	<b>ECTS</b>	<b>HORAS CONTACTO</b>
Design Multimédia II	3.º	1.º	5,5	TP: 56; OT: 4

<b>DOCENTES</b>	Prof. Adjunto João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa
-----------------	---

### INTRODUÇÃO:

O programa da cadeira de Design Multimédia II articula-se horizontalmente e verticalmente com os conteúdos e as práticas da do curso de DTAG, implicando como pré requisitos capacidade para operar software de tratamento de imagem e de desenho vectorial.

### FILOSOFIA DE ORGANIZAÇÃO:

Tendo em conta o que se declarou anteriormente, o plano de estudos do bacharelato e da licenciatura do curso de TAG, bem como o desejável perfil de formação dos alunos no final do curso, a cadeira respeita a formação a nível inicial, sendo esta de âmbito teórico prático. O programa da cadeira de Design Multimédia II visa o desenvolvimento de conteúdos multimédia, demonstrando conhecer metodologias específicas relacionadas com o projecto nesta área.

### OBJECTIVOS:

Em termos gerais a cadeira de Design Multimédia II pressupõe a explanação de conteúdos e o desenvolvimento de práticas - exercícios multimédia simples -, ao nível da animação e da interactividade, visando: demonstrando conhecer metodologias específicas relacionadas com o projecto nesta área.

- Desenvolver competências ao nível do projecto multimédia
- Desenvolver narrativas animadas, dotadas de sequencialidade linear
- Desenvolver produtos multimédia dotados de interactividade
- Utilizar ferramentas de projecto multimédia
- Conhecer metodologias específicas
- Usar procedimentos apropriados
- Preparar para a elaboração de projectos globais
- Apresentar com correcção os resultados
- Defender com sentido crítico e honestidade as propostas

### CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- 1.0: INTRODUÇÃO
- 1.1. Características do Multimédia

- 1.2. Produtos multimédia
- 1.3. Software multimédia
- 2.0. Design
  - 2.1. O interface
  - 2.2. O conteúdo
- 3.0. Software Flash
  - 3.1. Introdução; o interface
  - 3.2. Recursos para animação
  - 3.3. Recursos para interactividade
- 4.0. Movies
  - 4.1. Sintaxe e gramática
  - 4.2. Storyboard

## ESTRATÉGIAS

O programa será implementado tendo em conta os objectivos definidos e os conteúdos listados. A sua implementação implica o recurso a aulas teóricas, as quais consistirão na apresentação de exercícios divulgados através de sebenta e explicados em aula, mediante a sua construção e projecção com data show.

Terminada esta fase, os alunos serão convidados a realizar exercícios em moldes semelhantes. Seguir-se-ão aulas práticas de aplicação de conhecimentos e de desenvolvimento de uma animação e de um exercício de interactividade, em moldes a definir.

No final do semestre, no dia da frequência, os alunos farão uma apresentação de todos os trabalhos efectuados, devendo esta ser suficientemente estruturada para permitir não só a leitura dos diversos produtos criados, como também a compreensão da sequência do trabalho desenvolvido. Na referida apresentação será desejável que os alunos assumam uma postura crítica face ao seu trabalho, ou seja, evidenciando capacidade para se auto avaliarem.

## BIBLIOGRAFIA:

- BAGGERMAN, Lisa (2000), *Design for interaction*, USA: Rockport.
- BAGGERMAN, Lisa (2001), *Web design that works*, USA: Rockport.
- BRUINSMA, Max (2001), *Deep sites*, USA: Thames & Hudson.
- CAPLIN, Steve, *Icon Design : Graphic Icons in Computer Interface Design*, Watson-Guption Pubns, 2001.
- Carazo, J. A. (2001) - *Comunicación Audiovisual*. Ediciones Akal. Madrid
- CARTER, Rob, *Tipografia de Computador*, Rotovision, 1999.
- CARTER, Rob, DAY, Ben, MEGGS, Philip, *Typographic Design: Form and Communication*, John Wiley & Sons, Inc., 1993.
- CURTIS, Hillman, *Flash Web Design, a arte das animações mágicas*, Market Books, 2001.
- GLENWRIGHT, Jerry, *www.Layout : Effective Design and Layout for the World Wide Web*, Watson-Guption Pubns; 2001
- Gonçalves, A. (2006) - *Flash 8*. Centro Atlântico. Lisboa
- GOTZ, Veruschka, *Color & type for the screen*, Rotovision, 1998.

- Heras, D. (2007) - Flash C3 Professional. Anaya Multimedia. Madrid
- Jacob, S. (2006) - Flash 8 Accelerated. YJ IP Publishing Team. Singapore
- Linhares, M. (2007) - Flash 8 & MX 2004. FCA Editora. Lisboa
- MAEDA, John (2004), *Creative code*, USA: Thames & Hudson.
- Maner, T. (1994) - A realização cinematográfica. Edições 70. Lisboa
- Manzi, M. (2007) - Flash C3 Professional. Editora Érica Ltda, S. Paulo
- MCKELVEY, Roy, *Hyper Graphics*, Rotovision, 1998.
- NIEDERST, Jennifer, *Web Design in a Nutshell*, OReilly, 2000.
- NIELSEN, Jakob, TAHIR, Marie, *Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed*, New Riders Publishing, 2001.
- Oliveira, H. (2007) - Flash C3. FCA Editora. Lisboa
- PRING, Roger, *www.type: Effective Typographic Design for the World Wide Web*, Watson-Guption Pubns, 2000.
- PRING, Roger, *www.color*, Watson-Guption Pubns, 2000.
- REDMAN, Stephanie A. (1999), *Taking the leap into new media*, Ohio: North light books.

Será ainda divulgada outra bibliografia, que acompanhará o enunciado de cada exercício. Poderá ainda ser distribuída informação complementar, incluindo outro material de apoio, caso tal se venha a revelar necessário.

### MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

A avaliação na cadeira será formativa e somativa.

A avaliação formativa ocorre durante o processo de ensino-aprendizagem, nas aulas, permitindo identificar aptidões passíveis de serem qualificadas e aspectos da formação que necessitam de ser aprofundados ou melhorados.

Incide ainda sobre os exercícios/projectos a desenvolver.

A avaliação sumativa decorre em frequência em data a designar. Incide sobre todos os trabalhos executados e sobre a análise do percurso realizado pelos alunos.

A classificação mínima para aproveitamento positivo e dispensa de exame é de dez valores.

### ACESSO À FREQUÊNCIA

O acesso à frequência dos alunos ordinários está condicionado à sua assiduidade, implicando que os alunos assistiram a pelo menos dois terços das aulas efectivamente leccionadas.

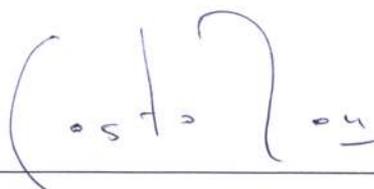
Dado o estatuto específico dos alunos estudantes trabalhadores, estes não estão abrangidos por critérios de assiduidade. Porém estes, só serão admitidos a frequência se apresentarem um plano de trabalho e um plano de contactos regulares com o docente da cadeira. Para além disso os planos referidos terão de ser entregues ao Docente no prazo máximo de 30 dias após a 1ª aula leccionada.

## ACESSO A EXAME

A admissão a exame dos alunos ordinários e a dos alunos trabalhadores pressupõe a sua presença na frequência e a divulgação do trabalho, nos moldes referidos neste programa.

## PERIODOS DE AVALIAÇÃO

- Formativa em data a designar, nos enunciados dos trabalhos
- Frequência, na última semana de aulas do semestre
- Exame em data a designar



(Dr. João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa – Prof. Adjunto)