

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>	2009/2010
--------------	--	--------------------	-----------

DISCIPLINA	ANO	SEM	ECTS	HORAS CONTACTO
Design Multimédia III	3.º	2.º	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 III visa o desenvolvimento de conteúdos multimédia, demonstrando conhecer metodologias específicas relacionadas com o projecto nesta área.

### OBJECTIVOS PROGRAMÁTICOS GERAIS:

- Define conceitos e termos
- Cataloga produtos e software multimédia
- Classifica o utilizador dos produtos multimédia
- Identifica processos de estruturação, de desenvolvimento e de avaliação de produtos multimédia
- Sistematiza processos de análise
- Prepara para a criação de produtos multimédia

### OBJECTIVOS ESPECÍFICOS:

Ao nível do **conhecimento**:

- Conhecer conceitos
- Conhecer termos
- Conhecer produtos/suportes
- Contactar com testes de usabilidade

Ao nível da **compreensão**:

- Diferenciar termos
- Diferenciar os diversos tipos de utilizadores
- Compreender o funcionamento de um storyboard
- Compreender aspectos da sintaxe e da pontuação cinematográfica
- Compreender a diferença entre design da informação e design do interface
- Distinguir as características de design da informação e do interface dos produtos
- Distinguir os diversos componentes de um interface

Ao nível da **aplicação**:

- Construir narrativas, nomeadamente a partir de imagens simples
- Criar storyboards
- Seleccionar conteúdos e actores
- Estruturar a informação
- Desenvolver design da informação e do interface
- Desenvolver conteúdos multimédia
- Interligar multimédia e design para papel

Ao nível da **análise**:

- Identificar estruturas de navegação em produtos específicos, conteúdos e produtos

Ao nível da **síntese**:

- Planear a finalidade e os objectivos de um produto
- Planear o trabalho de projecto a desenvolver

Ao nível da **avaliação**:

- Testar o design da informação e do interface de produtos específicos
- Executar opções
- Decidir alterações
- Apresentar, com sentido crítico, o trabalho desenvolvido

## CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

### 1. INTRODUÇÃO

- 1.1. Conceitos básicos e terminologia: hipertexto, multimédia e hipermedia

### 2. SUPORTES, PRODUTOS E CONTEÚDOS

- 2.1. Multimédia distribuído  
2.2. CD-ROM  
2.3. Apresentações  
2.4. Enciclopédias  
2.5. Revistas e E-zines  
2.6. Jogos  
2.7. Outros

### 3. O SOFTWARE

- 3.1. Listagem de software multimédia e de software complementar, de apoio à criação  
3.2. Contacto com uma ferramenta de desenvolvimento de produtos multimédia

### 4. O Público-alvo

- 4.1. Tipos de utilizadores e sua relação com a estrutura dos produtos

### 5. CONTEÚDOS E DESIGN DA INFORMAÇÃO

- 5.1. Do argumento ao storyboard  
5.2. Sintaxe e pontuação cinematográfica  
5.3. Política de conteúdos  
5.4. A definição de uma audiência face aos conteúdos  
5.5. O design da informação face ao conteúdo e aos utilizadores; estruturar a informação  
5.6. Finalidade e objectivos de um produto

- 5.7. Navegação/navegações
- 5.8. Tipologia de navegação e sua representação: Flowcharts

#### 6. DESIGN DO INTERFACE

- 6.1. O que é o interface
- 6.2. Componentes de um interface

#### 7. O PROJECTO MULTIMÉDIA E A SUA AVALIAÇÃO

### ESTRATÉGIAS

O programa será implementado tendo em conta os objectivos definidos e os conteúdos listados. Para a sua implementação recorrer-se-á a aulas teóricas e a aulas práticas.

Serão propostos aos alunos exercícios, visando a demonstração de capacidade para aplicar a matéria, e que permitam avaliar essa capacidade.

Os exercícios referir-se-ão ao desenvolvimento de conteúdos e/ou animações multimédia.

### BIBLIOGRAFIA:

- Dondis, D. (1990), La sintaxis de la imagen. Barcelona: Gustavo Gili
- Gassaway, S. (1996), Designing multimedia Web Sites. Indianapolis: Hayden Books
- Olsen, G. (1997), Getting started in Multimedia design. Cincinnati: North Light Books
- Rosa, J. (1999), O verão quente de 45. Tese de Mestrado em CEM: U. Aberta
- Shneiderman, B. et al (1997), Designing the user interface. Addison-Wesley

*A bibliografia será complementada durante as aulas*

### MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

- a) A avaliação é formativa e sumativa.
- b) 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.
- c) Durante o período em que decorre esta avaliação, os alunos terão que dar resposta aos exercícios/projectos que lhes forem propostos, respeitando os prazos de execução e de avaliação definidos.
- d) A avaliação sumativa decorre em frequência, em data a designar, sendo de carácter obrigatório. Consiste na apresentação e discussão sobre todos os exercícios/projectos que foram propostos.
- e) O exame consiste num momento suplementar de avaliação, no qual os alunos são sujeitos a uma prova específica, bem como a avaliação dos trabalhos desenvolvidos ao longo do semestre.

- f) O não cumprimento dos prazos de entrega/apreciação dos exercícios/projectos ou dos momentos estipulados para tal, determina penalizações, que serão de 10% por cada momento específico ao longo do semestre e de 15% para a totalidade dos trabalhos/projectos.
- g) A admissão a exame pressupõe o cumprimento das alíneas a) e b) do Art.º 12 do Regulamento Académico, nomeadamente a participação dos alunos na frequência, com vista à apresentação e defesa dos trabalhos ou exercícios planeados.
- h) Os estudantes trabalhadores, ainda que abrangidos por estatuto específico, não estão dispensados do cumprimento das normas de avaliação que aqui se apresentam.

## TUTORIA

A tutoria compreende o acompanhamento dos alunos, quer no que respeita à execução de determinadas tarefas, quer no auxílio, aconselhamento ou apoio específicos, por exemplo na investigação, implementação de planos de estudo, recolhas e leituras, etc., visando a aquisição dos saberes e competências previstas no programa.

A tutoria visa por isso o aperfeiçoamento dos métodos de estudo e de trabalho, permitindo completar os momentos lectivos de aula e otimizar os resultados.

A tutoria será feita em horas e locais a designar e que virão inscritas no horário do docente.

Apesar de não existir obrigatoriedade de presença e participação dos alunos nas actividades de tutoria, sempre que estes dela necessitem terão que o comunicar por escrito, indicando o assunto ou temática que os leva a solicitar este tipo de apoio. Para tal o docente distribuirá em cada semana, a ficha de inscrição relativa às actividades de tutoria da semana seguinte.



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