

**Escola Superior de Tecnologia de Tomar**

**Ano letivo: 2023/2024**

**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**

- 1 Compreender vantagens e riscos de transformação da informação em conteúdo interativo
- 2 Estruturar navegação (flowcharts e wireframes)
- 3 Criar animações e hotspots
- 4 Desenvolver o layout dos ecrãs e a navegação entre ecrãs
- 5 Aplicar conhecimentos usando o software c/mestria

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

- 1 Compreender vantagens e riscos de transformação da informação em conteúdo interativo
  - 1.1 Perceber as diferenças entre conteúdos impressos e digitais/interativos
  - 1.2 Observar soluções existentes
- 2 Estruturar navegação (flowcharts e wireframes)
  - 2.1 Estruturar conteúdo para organizar mapas de navegação e wireframes
- 3 Criar animações e hotspots
  - 3.1 Animar com acerto e com lógica usando software apropriado

- 3.2 Conhecer o interface e os recursos fundamentais do software
- 3.3 Conceber botões e outros recursos para interação
- 4 Desenvolver o layout dos ecrãs e a navegação entre ecrãs
- 4.1 Projetar conteúdos interativos, a partir do modo de design, no modo de prototipagem, integrando sugestões de melhoria e realizando as transformações ou adaptações necessárias
- 5 Aplicar conhecimentos usando o software c/mestria
- 5.1 Dominar processos, ferramentas/software de desenvolvimento de ambientes/produtos multimédia interativos;

### **Conteúdos Programáticos**

- 01) Informação e interactividade
- 02) Flowcharts e diagramas: conteúdos e interação em e entre wireframes
- 03) Layout/design dos ecrãs
- 04) O Software de design de mockups, a prototipagem rápida
- 05) Tarefas de aplicação

### **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

- 01) Informação e interactividade
- 01.1) Da informação estática aos conteúdos dotados de animação e interatividade e interactividade
- 02) Flowcharts e diagramas: conteúdos e interação em e entre wireframes
- 02.1) Representação esquemática de ecrãs e da interatividade entre ecrãs; arquitetura da informação: mapas,
- 03) Layout/design dos ecrãs flowcharts, storyboards
- 03.1) Representação visual expressiva e auto-explicativa de wireframes
- 04) O Software de design de mockups, a prototipagem rápida
- 04.1) O interface de softwares de prototipagem rápida e de design de conteúdos interativos; descoberta e exercitação
- 05) Tarefas de aplicação
- 05.1) Designing de um conteúdo interativo acessível por plataforma móvel

### **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;
- Acesso a frequência implica participação em, pelo menos, dois terços das aulas;
- Os trabalhos têm de ser todos disponíveis na plataforma Teams da UC, até à aula anterior ao

dia da frequência;

- Entrega, apresentação e defesa, em frequência, de todos os trabalhos e exercícios propostos, devidamente concluídos e incorporando as melhorias que foram sugeridas durante as aulas;
- Classificação final expressa-se quantitativamente, numa escala compreendida entre zero a vinte valores.
- Só são admitidos a exame alunos que foram avaliados em frequência, caso não tenham obtido aproveitamento naquela;
- O exame consiste na apresentação e defesa dos trabalhos desenvolvidos durante o semestre, os quais, tendo sido avaliados em frequência, não tiveram classificação positiva.
- A classificação final expressa-se quantitativamente, numa escala compreendida entre zero a vinte valores;
- Todos os trabalhos (exercícios, tarefas ou projetos) têm o mesmo peso.

### **Software utilizado em aula**

Software de prototipagem rápida e de criação de pdfs interativos.

### **Estágio**

Não Aplicável

### **Bibliografia recomendada**

- SCHWARTZ, E. (2013). *Mobile Prototyping with Axure 7* (Vol. I). (pp. ----). 2ª, Packt Publishing. Birmingham
- DALIOT, A. (2013). *Instant Axure RP Starter* (Vol. I). (pp. ----). 1ª, Packt Publishing. Birmingham
- HACKER, W. (2013). *Mobile Prototyping with Axure 7* (Vol. I). (pp. ----). 1ª, Packt Publishing. Birmingham
- --, 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/](http://www.uxpin.com/studio/ebooks/mobile-ui-ux-design-trends-2015-2016/)

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

- 01) VS 1
- 01) + 02) + 03) VS 2
- 02) VS 3
- 03) + 04) VS 4
- 04) + 05) VS 5

### **Metodologias de ensino**

- I Aulas teóricas : conceitos (multimédia, design e interatividade)
- II Apresentação/discussão sobre produtos interativos
- III Aulas práticas: sketching e exercitação
- IV Aulas de aplicação: design

## Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

I VS 1  
II VS 1  
III VS 2 VS 3 VS 4  
IV VS 5

## Língua de ensino

Português

## Pré-requisitos

Não Aplicável

## Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

## Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
- 5 - Alcançar a igualdade de género e empoderar todas as mulheres e raparigas;
- 12 - Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis;

---

## Docente responsável

**João Manuel de Sousa  
Nunes da Costa Rosa**

---

Assinado de forma digital por  
João Manuel de Sousa Nunes da  
Costa Rosa  
Dados: 2023.11.28 15:13:00 Z

