



INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
Escola Superior de Tecnologia de Tomar
Departamento de Tecnologia e Artes Gráficas
Curso de Design e Tecnologia das Artes Gráficas

MULTIMÉDIA I

4.º Ano

Ano Lectivo: 2006/2007

Regime: Semestral – 1.º

Carga Horária: 5 H – TP

Docente: Prof. Adjunto João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

INTRODUÇÃO

O programa da cadeira de Multimédia 1 consiste numa iniciação à multimédia, aos seus conceitos e à metodologia de projecto que lhe está subjacente, permitindo a aquisição de competências (*skills*) e de massa crítica, viabilizando a articulação desta cadeira com as de Multimédia 2 e 3 e de Opção (vertente de Design), da licenciatura em TAG.

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 básico, sendo esta de âmbito teórico prático.

OBJECTIVOS:

- Define conceitos e termos
- Cataloga produtos e software multimédia
- Classifica os utilizadores 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, nos diferentes tipos de produtos multimédia
- Distinguir os diversos componentes de um interface

Ao nível da **aplicação**:

- Resolver narrativas por meio de sequências simples de imagens
- Utilizar storyboards
- Seleccionar conteúdos
- Estruturar a informação
- Ilustrar estruturas de navegação, através de flowcharts
- Desenvolver um produto

Ao nível da **análise**:

- Identificar estruturas de navegação em produtos específicos

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 hipermédia

2. SUPORTES E PRODUTOS

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. Uma ferramenta: Adobe After Effects
 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
 - 6.3. Análise de interfaces em homepages de sites
 - 6.4. Avaliar um produto; o teste de usabilidade

 - 6.5. Crítica de interfaces
 7. PROJECTO MULTIMÉDIA

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, sendo o peso destas últimas preponderante a partir do conteúdo n.º 5.

Serão propostos aos alunos um conjunto de exercício, visando a aplicação da matéria leccionada, e a prova e a medição da capacidade de aplicação dos seus conhecimentos.

Os exercício referir-se-ão:

- À elaboração de uma narrativa simples, através de uma sequência coerente de imagens
- À criação de um storyboard ou à transformação de uma sequência de imagens, num storyboard
- À análise de um produto multimédia, para elaboração do respectivo diagrama de navegação
- Ao projecto de um spot televisivo ou de uma animação, a partir dos elementos contidos num suporte informativo sobre papel (p. ex. um cartaz) e recorrendo ao software de edição multimédia Adobe After Effects

No final do semestre, no dia da frequência, os alunos farão uma apresentação dos 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, que evidenciem capacidade para se auto avaliarem.
Recomenda-se a utilização do PowerPoint.

BIBLIOGRAFIA GERAL ou ESPECÍFICA:

- Dondis, D. (1990), La sintaxis de la imagen. Barcelona: Gustavo Gili
- Gassaway, S. (1996), Designing multimedia Web Sites. Indianapolis: Hayden Books
- Gomes, M. et al (1994), Os modelos educativos e a concepção de programas educativos. Actas do 2º Colóquio Ibero-Americano de Informática na Educação. Lisboa: M. Educação
- Hampton, K. et al (1996), Creating Commercial Web Sites. Indiana: Sams Net
- Maenza, R. (1994), Uma possível conexão entre hipertextos e construtivismo. Actas do 2º Congresso Ibero-Americano de Informática na Educação. Lisboa: M. Educação
- Olsen, G. (1997), Gerting 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
- <http://home.cnet.com/webbuilding/0-3880.html>
- <http://ijhcs.open.ac.uk/>
- http://knowledgeway.org/living/create_web/
- <http://wdvl.internet.com/Authoring/Design/>
- <http://usableweb.com/index.html>
- <http://webdesign.about.com/compute/webdesign/>
- <http://webreview.com/>
- <http://www.4teachers.org/>
- <http://www.acm.org/sigchi/chi97/ap/tutorials.html>
- <http://www.december.com/cmc/mag/>
- <http://www.design.ru/ttt/>
- <http://www.dsiegel.com/casbah/option4/quilt4.1.html>
- <http://www.garsonix.co.uk/guides/>
- <http://www.graphic-design.com/Directory>
- <http://www.hooked.net/~larrylin/web.htm>
- <http://www.hwg.org/resources/index.html>
- <http://www.indiana.edu/~iirg/ARTICLES/multimedia/>
- http://www.indiana.edu/~iirg/ARTICLES/INTERFACE/design_issues.html
- <http://www.pantos.org/atw/>
- <http://www.timtv.com/webpage101/webpage101ie.html>
- <http://www.uncg.edu/irc/mm/terms/terms.htm>

- <http://www.unplug.com/great/>
- <http://www.useit.com/>
- <http://www.webreference.com/>
- <http://www.wpdfd.com/wpdhome.htm>
- <http://www.cdpage.com/leosglossaryi.html>
- http://beehive.temporalimage.com/content_apps25/skeletonsky.html
- <http://www.thesmokinggun.com/>
- <http://www.trenchmouth.com/contents/index.htm>
- <http://www.desires.com/features/tomsflesh/>
- <http://www.desires.com/3.5/art/crumb/index.html>
- <http://www.desires.com/3.5/style/alpana/index.html>
- <http://www.desires.com/3.5/word/reviews/index.html>
- http://www.desires.com/3.5/3.5_toc.html
- <http://www.desires.com/3.6/>
- <http://www.desires.com/art.html>
- http://desires.com/Tunnel/art_tun.html
- <http://www.webzine99.com/zinedirectory.html>

Obs: Esta bibliografia será complementada com uma lista mais extensa a distribuir durante as aulas

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

A avaliação na cadeira de Multimédia I será formativa e sumativa.

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 também sobre os exercícios/projectos a desenvolver.

A avaliação sumativa decorre em frequência em data a designar.

Incide sobre todos os trabalhos executados, sobre a análise do percurso realizado pelos alunos e sobre a apresentação efectuada 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 assistam a pelo menos dois terços das aulas efectivamente leccionadas.

O estatuto específico dos alunos estudantes trabalhadores, permite-lhes não estarem abrangidos por critérios de assiduidade. Estes, no entanto, 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 anteriormente, terão de ser entregues ao Docente no prazo máximo de 30 dias após a 1ª aula leccionada.

A sua admissão à frequência fica ainda condicionada ao cumprimento efectivo destes planos.

ACESSO A EXAME

A admissão a exame dos alunos ordinários e a dos alunos trabalhadores pressupõe a sua presença na frequência e a exposição do trabalho efectuado, através de uma apresentação, nos moldes referidos neste programa.

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