



INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR  
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

<b>CURSO</b>	Design e Tecnologia das Artes Gráficas	<b>ANO LETIVO</b>	2012/2013
--------------	--	-------------------	-----------

UNIDADE CURRICULAR	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS CONTATO
DESIGN MULTIMÉDIA III	3.º	2.º	5	130	TP: 56 e OT: 4

<b>DOCENTE</b>	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* – **Compreender 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 objectivos 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.

J. Manuel de Jesus Nunes ds (est) -uy / ADJUNTO  
(Nome - Categoria)