

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional
Plano: Plano TeSP

Ficha da Unidade Curricular: Design multimédia II

ECTS: 5; Horas - Totais: 140.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT:4.0
Ano|Semestre: 2 |S1; Ramo: Tronco comum;
Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617517
Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Docente e horas de contacto

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa
Professor Adjunto, TP: 60; OT: 4.0

Objetivos de Aprendizagem

- 1- Conhecer elementos (layout de página, zonas quentes e interativa, flowcharts) específicos ao ambiente multimédia
- 2- Estruturar conteúdo para produtos multimédia
- 3- Organizar estruturas de navegação dotadas de lógica
- 4- Desenvolver o Design do interface em função do ambiente multimédia
- 5- Aplicar os conhecimentos e o processo de design no desenvolvimento dos produtos
- 6- Conceber produtos multimédia de preferência com relevância social
- 7- Manipular com mestria o software
- 8- Demonstrar espírito crítico, capacidade de relação e autonomia

Conteúdos Programáticos

- a - Metodologias do design e de co-design
- b - Multimédia: distintos produtos e modos de interagir com a informação
- c- Conceber soluções em vez de gadgets; exemplos
- d - O processo de prototipagem. O exemplo IDEO
- e - Design do conteúdo: informação e navegação
- f- Design do interface; botões, menus, comandos
- g - Crítica funcional a produtos multimédia, a partir de exemplos
- h - Desenho e desenvolvimento de um protótipo não funcional.
- i - Teste colaborativo de uso. Informadores qualificados. Avaliação crítica
- j – Redesign
- l -- Dossier de projeto e eventual implementação em plataformas

Joao Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa
Assinado de forma digital por Joao Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa
Dados: 2017.03.10 11:05:08
Z

Metodologia de avaliação

i- Aulas Teóricas e expositivas, de descoberta de ambientes multimédia e dos seus requisitos próprios, como tipologia de ecrãs, de navegação-interação, etc.

ii- Aulas e exercícios de descoberta e análise de uso de app's.

iii- Aulas de apresentação e discussão de resultados relativos à análise de app's.

iv- Aulas práticas de manipulação de software para criação de protótipos de app's.

v- Aulas ou momentos de avaliação formativa relativos ao uso do software, ao designing e à análise de app's disponíveis no mercado.

vi- Aulas ou momentos de avaliação sumativa (frequências, exames) sobre o processo de designing e o seu produto: protótipo ou mockup de app.

Todos os alunos estão admitidos a Frequência final; esta consiste na apresentação de todos os exercícios ou trabalhos que foram propostos durante o semestre.

Serão admitidos a exame os alunos que faltaram à frequência ou que não tenham apresentado os elementos requeridos para avaliação, que não tenham executado as reformulações a que se propuseram, ou que tenham obtido reprovado em frequência.

Em exame os alunos terão que apresentar todos os trabalhos propostos durante o semestre e poderá ser exigida a realização de uma prova teórico prático: soluções de design para app e resposta a questões concretas naquele âmbito, na forma escrita.

Coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular.

a vs. 1+2+3+4

b vs. 1+2+4+5

c vs. 3+6

d vs. 5

e vs. 1+2+3+4+5

f vs. 1+2+3+4+5

g vs. 8

h vs. 4+5+6+7

i vs. 8

j vs. 3+8

l vs. 5

Coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular.

i vs. 2+3+5

ii vs. 1+8

iii vs. 1+8

iv vs. 2+3+4+5+6+7

v vs. 4+5+7+8

vi vs. 6+7+8

Software utilizado em aula

Axure e outros: Photoshop, Illustrator, eventualmente InDesign.

Estágio

Não aplicável.

João Manuel de
Sousa Nunes da
Costa Rosa

Assinado de forma digital
por João Manuel de Sousa
Nunes da Costa Rosa
Dados: 2017.03.10 11:05:08
Z

Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

- Colborne, G.** (2011). Simple and usable web, mobile, and interaction design (voices that matter). New Riders: Berkeley.
- Elin, L.** (2000). Designing and developing multimedia: a practical guide for the producer, director, and writer. USA: Allyn & Bacon Publishers.
- Garrett, J. J.** (2002). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. Canadá: New Riders Press.
- Heller, S.** (2001). The education of an e-designer. Nova Iorque: Allworth Press.
- Laurel, B.** (1990). The Art of Human Computer Interface Design. Boston: Addison Wesley Professional
- Lopuck, L.** (1996). Designing multimédia. Berkeley: Peachpit Press.
- Lynch, P. J. & Horton, S.** (2002). Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites, Second Edition. New Haven: Yale University Press.
- Mayer, R.** (2009). Multimedia learning. Cambridge: University Press.
- Nielsen, J.** (1999). Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. Canadá: New Riders Press.
- Olsen, G.** (1997). Getting started in multimedia Design. Cincinnati: North light books
- Rosa, J.** (2015) Sebenta sobre Axure em PDF
- Rosenfeld, L. & Morville, P.** (1998). Information Architecture for the World Wide Web. Sebastopol: O'Reilly
- Wroblewski, L.** (2011). Mobile first. Paris: Éditions Eyrolles.

Língua de ensino
Português

Pré requisitos
Não aplicável.

Observações
Não aplicável.

Joao Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa

Assinado de forma digital
por Joao Manuel de Sousa
Nunes da Costa Rosa
Dados: 2017.03.10 11:05:08
Z

Docente Responsável

Diretor de Curso, Comissão de Curso



Conselho Técnico-Científico



