

**Design e Tecnologia das Artes Gráficas**

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho n.º 3359/2013 – 01/03/2013

**Ficha da Unidade Curricular: Design Multimédia II**

ECTS: 5; Horas - Totais: 140.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT:4.0;

Ano | Semestre: 3 | S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964427

Área Científica: Design Multimédia

**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

João Manuel de Sousa  
Nunes da Costa Rosa

Assinado de forma digital por João  
Manuel de Sousa Nunes da Costa  
Rosa  
Dados: 2017.10.02 12:01:40 +01'00'



### 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.

**Bibliografia de consulta/existência obrigatória:**

- Colborne, G.** (2011). Simple and usable web, mobile, and interaction design (voices that matter). New Riders: Berkeley.
- Daliot, A.**, 2013. Axure RP Starter. Packt Publishing. Birmingham.
- 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.
- Hennings, L.**, s/d. Axure for mobile
- Krahenbuhl, J.**, 2015 . Learning Axure RP Interactive Prototypes. Packt Publishing. Birmingham
- Krahenbuhl, J.**, 2015 . Axure Prototyping Blueprints. Packt Publishing. Birmingham
- 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.
- Neil, T.**, 2014. Mobile Design Pattern Gallery. Segunda edição. O'Reilly Books. Sebastopol
- 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
- Schwartz, E., et al**, 2014. Prototyping Essentials with Axure. Segunda edição. Packt Publishing. Birmingham
- Wroblewski, L.** (2011). Mobile first. Paris: Éditions Eyrolles

**Língua de ensino**  
Português

**Pré requisitos**  
Não aplicável

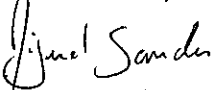
**Observações**  
Não aplicável

**Docente Responsável**

João Manuel de Sousa  
Nunes da Costa Rosa

Assinado de forma digital por João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa  
Data: 2017.10.02 12:01:40 +01'00'

**Diretor de Curso, Comissão de Curso**



**Conselho Técnico-Científico**

