

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Design e Tecnologia das Artes Gráficas	ANO LETIVO	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

DOCENTE	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.

