

DESIGN DE MULTIMÉDIA I

Licenciatura em Design Gráfico

Licenciatura em Design Gráfico (Pós-Laboral)

Código: 11831

Área Científica Predominante: Audiovisuais

Docente: Jorge Manuel Lopes Brandão Pereira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 100h

ECTS: 6,0

Objetivos

No final da unidade curricular, os alunos serão capazes desenvolver produtos multimédia interativos, recorrendo às ferramentas computacionais adequadas. No desenvolvimento dos produtos, os alunos terão em consideração alguns princípios do design centrado no utilizador, aliados a uma componente gráfica de desenvolvimento de interfaces, bem como desenvolvimento de algoritmos de animação e interação.

Resultados da Aprendizagem

1. Conceitos teóricos.

Recorrer ao desenho digital como meio de expressão artística e de comunicação no contexto actual do design e da multimédia, fomentando novas soluções criativas na criação de imagens comunicativas modernas e abrangentes.

2. Conceitos práticos.

Capacitar o aluno na execução de um leque variado de novas identidades visuais digitais que sustentam o desenho assistido por computador enquanto ferramenta de alto potencial no design de comunicação; estímulo à criação de modelos bidimensionais quando confrontado com a criação de um projecto de design gráfico.

Conteúdos Programáticos

P1 Teórica - Diferenças entre Design Gráfico e Design Multimédia centrado na Web

Diferença de suporte / Influência da Tecnologia / Otimização de pesos;

Otimização de imagem para web / Resolução de ecrã;

Formatos de imagem para web;

Otimização dos pesos e construção espartilhada dos sites;

Para além da bidimensionalidade do Design Gráfico (timeline – som, movimento, interação);

A tipografia na multimédia e Web / Resolução de ecrã;

O vídeo na Web e formato específico;

Organização no processo de trabalho e ficheiros na Web;

O browser enquanto margem de corte da Web.

E01 - Software operativo Adobe Animate (realização de tutoriais)

Introdução ao Adobe Animate e ao seu ambiente de trabalho;

Importação de material de fora do Animate;

Animação básica em Animate;

Criação/Edição de Símbolos;

Introdução ao Scripting;

Tipografia em Web e no Animate.

P01 – Criação de dossier para produção de produto interativo

P02 – Introdução à prática da multimédia (Animação/Narrativa/Estrutura Interactiva)

Abordagem ao conceito de Interatividade

Bibliografia Recomendada

Beaird, J.. The principles of beautiful Web Design: Sitepoint, 2007.

Beer, G.. Web Design by Index Content: Agile Rabbit Editions, s.d..

Jesse, G.. The elements os user experience: User-centered Design for the web. News Riders, 2003

Kalbach, J. Gustafson, A.. Designing Web Navigation: Optimizing the User Experience. O'Reilly, 2007.

Karat, C.M.. Designing Personalized User Experiences in eCommerce. Springer, 2004.

Labrecque, J. Schwartz, R.. Learn Adobe Animate CC for Interactive Media Peachpit Press, 2016.

Mcneil, P.. The Web Designer's Idea Book: The Ultimate Guide To Themes, Trends Styles In Website Design, 2008.

Nielsen, J.. Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders, 2000.

Wiedemann, J..Taschen's 1000 Favorite Websites, s.d.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Através da exploração da ferramenta Adobe Animate, os alunos adquirem competências teóricas e práticas na animação e criação de objetos, bem como a sua manipulação e inclusão em projectos multimédia. Os exercícios visam duas abordagens distintas:

– A aquisição de conhecimentos globais sobre a ferramenta e uso de ferramentas de animação e estruturação de conteúdos numa narrativa interativa;

– Aquisição de conhecimentos globais no desenvolvimento de aplicações/micro-sites, utilizando estratégias de partilha do conteúdo e gestão de recursos externos recorrendo a pequenos excertos de scripting.

Os exercícios e os conteúdos estão formatados por forma a encaminhar os alunos através de um “tour” global ao software por forma a adquirirem competências avançadas que lhes permitam uma capacidade de investigação e de resolução dos desafios que lhes surjam.

Métodos de Avaliação

REGIME DE FUNCIONAMENTO

A unidade curricular (UC) funciona em regime presencial. O funcionamento das atividades letivas, não letivas e de investigação decorre conforme indicado no Despacho PR n.º 93/2021.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

O regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua (conforme artigo 206.º do Regulamento Académico do IPCA).

A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de quatro propostas de trabalho. Para efeitos de avaliação só serão considerados os trabalhos devidamente acompanhados pelo docente.

A avaliação é pontuada pelos momentos abaixo descritos.

E01: Componente Tutorial (Animate) – realização de exercícios práticos acompanhados = 15%

P01: Proposta Prática 1 – Criação de dossier para produção de produto interativo = 30%

P02: Proposta Prática 2 – Conceção e construção de uma narrativa/estrutura interactiva em Animate = 45%

+

Avaliação contínua (AC): trabalho desenvolvido em casa; assiduidade, interesse, capacidade de comunicação e participação do aluno nas aulas) = 10%

Época de exames

Nesta unidade curricular, e tendo em conta o regime de avaliação contínua, não se aplica a época de exames 1.º semestre (conforme artigo 209.º do Regulamento Académico do IPCA).

Época especial de exames

A época especial de exames aplica-se aos estudantes que se encontrem nesse regime (conforme artigo 135.º e ponto 5 do artigo 209.º do Regulamento Académico do IPCA).

Melhoria de Nota

Nesta unidade curricular, a melhoria de nota funciona por avaliação contínua. Assim, a melhoria de nota é possível por frequência da unidade curricular com a realização de uma proposta de trabalho determinada pelo docente da unidade curricular no início do semestre e devidamente acordada com o docente responsável. Os estudantes que pretendam submeter-se a melhoria de nota devem consultar o artigo 211.º do Regulamento Académico do IPCA.

