

DESIGN DE MULTIMÉDIA I

Licenciatura em Design Gráfico

Licenciatura em Design Gráfico (Pós-Laboral)

Código: 11831

Área Científica Predominante: Audiovisuais

Docente: Hugo dos Santos Jorge e Sá

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 100h

ECTS: 6,0

Objetivos

A Unidade Curricular tem como objetivo estudar os diferentes media em que atua o design de comunicação contemporâneo, promovendo o desenvolvimento de projetos multimédia interativos com o recurso de ferramentas computacionais adequadas.

Através dos projetos desenvolvidos, os alunos serão capazes de problematizar sistemas de media contemporâneos e de os explorar no desenvolvimento de projetos comunicacionais complexos.

Os estudantes são incentivados a desenvolver uma cultura de projeto para o design dos "novos media", assente em princípios centrados no utilizador e aliados de uma componente gráfica de desenvolvimento de interfaces.

Resultados da Aprendizagem

Dotar os alunos de competências técnicas e teóricas nos processos do design digital e multimédia numa estrutura contemporânea.

Compreender e dominar ferramentas de desenho e prototipagem digital que capacitem o estudo e desenvolvimento de interfaces digitais.

Recorrer às experiências digitais como meio de comunicação, informação, e expressão artística.

Compreender e aplicar diferentes metodologias de trabalho a projetos de design digital.

Conteúdos Programáticos

Exploração, expressividade e potencial comunicativo em projetos multimédia; Cor, tipografia e experiência de leitura digitais;

Suportes e plataformas digitais, as suas tipologias e vicissitudes;

Assets, icons e componentes;

Design Systems para soluções em escala;

Projeto de interfaces responsivas para a web;

Layout e hierarquia no meio digital;

Design centrado no utilizador;

Metodologias de trabalho em projetos de design digital;

Ciclo de desenvolvimento de produtos digitais;

Software de desenho e prototipagem digital;

Apresentação e pensamento crítico de projetos digitais.

Bibliografia Recomendada

Bolter, Jay David; Grusin, Richard; Remediation: Understanding new media., The MIT Press, 2002.

McLuhan, Marshall; Understanding Media: The Extensions of Man, Routledge Classics, 1964.

Fuller, Matthew; Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture, The MIT Press, 2005.

Kwastek, Katja; Aesthetics of Interaction in Digital Art, The MIT Press, 2014.

Lupton, Ellen; Thinking with type, Princeton Architectural Press, 2014.

Chapman, N.; Chapman, J; Digital Multimedia, John Wiley Sons, Ltd., 2005.

Beaird, J.. The principles of beautiful Web Design: Sitepoint, 2014.

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

Latin, M. Better web typography for a better web. Matej Latin, 2019.

Marcotte, E. Responsive web design. A Book Apart, 2011.

Vesselov, Sarrah; Davis, Taurie; Building Design Systems: Unify User Experiences through a Shared Design Language. Apress, 2019.

Tullis, Tom; Albert, Bill; Measuring the User Experience, Morgan Kaufmann, 2013.

Norman, Don; The Design of Everyday Things, Basic Books, 2013.

Wroblewski, Luke; Mobile First, A Book Apart, 2011.

Maria, Jason Santana; On Web Typography, A Book Apart, 2014.

Jehl, Scott; Responsible Responsive Design, A Book Apart 2014.

Hendren, Sara; What Can a Body Do?: How We Meet the Built World, New York, Penguin, 2020.

Levine, Caroline; Forms—Whole, Rythm, Hierarchy, Network, London, Princeton University Press, 2015.

Aarseth, Espen; Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore, JHU Press, 1997.

Wright, Alex; Glut: Mastering Information Through The Ages, Joseph Henry Press, 2007.

Murray, Janet H.; Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, The MIT Press, 1997.

Landow, George P.; Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization, The Johns Hopkins University Press, 2006.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Através da exploração da ferramenta Figma, os alunos adquirem competências teóricas e práticas no desenho e prototipagem de interfaces digitais. Os exercícios visam duas abordagens distintas:

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

– Aquisição de conhecimentos globais no desenvolvimento de aplicações/micro-sites, utilizando estratégias de espantilhamento do conteúdo e gestão de recursos externos recorrendo à ferramenta Figma.

Os exercícios e os conteúdos estão formatados de forma a encaminhar os alunos através de uma “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

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 contínua, é exigida ao aluno a presença em 75% das aulas lecionadas (RACC-ESD, artigo 3º, ponto 2).

Para efeitos de avaliação só serão considerados os trabalhos devidamente acompanhados pelo docente.

A avaliação é pontuada pelos momentos abaixo descritos.

Exercício prático 01 – realização e partilha de exercícios práticos acompanhados = 10%

Exercício prático 02 – realização e partilha de exercícios práticos acompanhados = 10%

Proposta prática 01 – Análise, melhoria e subversão de uma interface = 30%

Proposta prática 02 - Projeto de protótipo interativo tendo em consideração princípios do design centrado no utilizador = 40%

+

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

Época de exames:

Esta unidade curricular não possibilita a época de exames do 2.º semestre (conforme ponto 4 do artigo 4.º do RACC da ESD).

Época especial de exames:

Apenas têm acesso a esta época os estudantes que se encontrem em regime especial de frequência (conforme descrito na seção I, artigo 135.º e no ponto 5, artigo 209.º, do Regulamento Académico do IPCA).

A avaliação de época especial decorre durante o mês de setembro e a forma de avaliação é definida pelo docente da unidade curricular, de acordo com o enunciado fornecido no primeiro dia da época de exames. O aluno terá obrigatoriamente de informar o docente sobre a intenção de recorrer a esta época de avaliação e, deste modo, ter conhecimento sobre os pormenores do trabalho a entregar.

Melhoria de Nota:

Nesta unidade curricular, a melhoria de nota funciona por avaliação contínua (conforme ponto 2 do artigo 6.º do RACC da ESD).

A avaliação integra os elementos de avaliação da aprendizagem com a ponderação indicada na avaliação contínua.