



INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Design e Tecnologia das Artes Gráficas	ANO LETIVO	2014/2015
--------------	--	-------------------	-----------

UNIDADE CURRICULAR	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS CONTATO
DESIGN MULTIMÉDIA III	3.º	2.º	5	140	TP: 60 e OT: 4
DOCENTE	Professor Adjunto João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa				

INTRODUÇÃO

O programa visa explorar as animações e a interatividade multimédia, como a sua aplicação no design para a inovação social.

Para tanto e sempre que possível, os exercícios a propor não só se relacionarão com necessidades da comunidade e com processos de co-design, como ainda procurarão explorar os ambientes capazes de contribuir para as metas atrás referidas, como é o caso das apps.

OBJECTIVOS GERAIS

- Preparar para a conceção de produtos multimédia
- Aprofundar aquisições realizadas noutras unidades
- Formar no âmbito do projeto, ao nível do conteúdo, layout e interatividade
- Aplicar processos de designing que antecedem o desenvolvimento e a implementação de produtos
- Desenvolver ideias
- Implementar propostas, recorrendo a software ou a plataformas que permitam interação e a sua visualização
- Demonstrar espírito crítico, autonomia nas decisões e capacidade para trabalhar em equipa
- Conceber projetos que cubram necessidades reais do quotidiano dos cidadãos

OBJECTIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar design para aplicações móveis
- Apresentar propostas com base em necessidades ou em problemas
- Trabalhar de forma participada e colaborativa: co-design
- Desenvolver a conceção e a implementação com base em prototipagem e em teste de utilização
- Recorrer a atividades de remediação
- Tomar opções
- Desenvolver conteúdo
- Conceber o layout, o interface, a tipologia da navegação e os caminhos
- Criar os atores e os botões ou zonas quentes
- Projetar o layout e os seus componentes tendo em conta as limitações da área de visualização e interação
- Apresentar as soluções
- Defender as propostas com sentido crítico

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Metodologias do design e de co-design
2. Necessidades ou gadgets. Exemplos
3. O processo de prototipagem. O exemplo IDEO
4. O Design da informação e a navegação
5. O Design do interface
6. Botões, menus e outros comandos
7. Desenho e desenvolvimento de um protótipo não funcional. Teste colaborativo de uso. Informação qualificada
8. Remediação
9. Conceção de atores, de botões e do conteúdo
10. Teste de implementação com uso de um software, de plataforma, ou de programação específica

MÉTODOS DE ENSINO

- 1- **Centrados nos conteúdos** | Aprendizagem de mestrias
Palavras-chave: método expositivo; conceitos chave, tarefas
 - Aprofundam-se conhecimentos de ergonomia da informação e de design para produtos multimédia
 - Exploram-se os requisitos funcionais do design para apps, incluindo conteúdo, interface e interação
 - Contacta-se com metodologias qualitativas no âmbito do design, incluindo o processo de co-design
- 2- **Centrados no Docente** | Metodologia instrutiva
Palavras-chave: método dos recursos humanos, método expositivo, ilustração e demonstração, desempenho de tarefas específicas
 - Ilustram-se aspetos dos conteúdos programáticos, com base em exemplos concretos apresentadas pelo Docente
 - Desenvolvem-se propostas de trabalho de acordo com as indicações e sugestões do Docente
 - Referenciam-se os elementos que têm que fazer parte de um plano ou de um projeto
- 3- **Centrados no aluno/aprendente** | Aprendizagem construtivista
Palavras-chave: método reflexivo; pesquisa, seleção, argumentação e demonstração, discussão, aplicação de conhecimentos, problema solving
 - Recolhem-se exemplos concretos de apps ou de outros produtos multimédia
 - Apresentam-se os exemplos concretos argumentando sobre as suas potencialidades
 - Investigam-se necessidades capazes de ser solucionadas pelo design, através de apps
 - Desenvolvem-se planos ou projetos
 - Apresentam-se e defendem-se os planos ou projetos, para o seu desenvolvimento em dinâmica de design oficial
 - Constroem-se protótipos
 - Ensaiam-se e testam-se os protótipos construídos
 - Interioriza-se as necessidades de alteração/remediação
 - Concebe-se o recheio para os produtos (atores, botões, etc)
 - Testa-se o seu redesign, implementando-o em plataformas ou com software específico
 - Gere-se eventual relação entre design e programação
 - Defendem-se as soluções finais

ATIVIDADES

- Discussão de aspetos de ergonomia da informação para produtos multimédia, bem como com incidência particular no design para dispositivos móveis
- Recolha de exemplos de aplicações para dispositivos móveis, por forma a discutir as suas potencialidades, e explorar a sua pertinência ou contributo na solução quotidiana de problemas
- Elaboração de propostas trabalho, devidamente conformadas

- Apresentação fundamentada das propostas
- Construção de um protótipo capaz de servir como plataforma de exploração e de discussão das ideias
- Operacionalização de metodologias de trabalho em design, recorrendo a prototipagem e à utilização de instrumentos concretos de testagem ou validação
- Eventual recurso a informadores qualificados, por forma a potenciar tecnicamente as ideias
- Conceção dos elementos que compõem o produto, tendo em conta as indicações para o seu redesign

DINÂMICA DE TRABALHO

- Aulas teórico práticas, com duração de duas horas
- Trabalho independente
- Trabalho em grupo e divisão de tarefas
- Processo colaborativo

BIBLIOGRAFIA

- ARIJON, Daniel — **Grammaire du langage filmé**. 5ª ed. Paris: Éditions Dujarric, 1999
- BELLANTONI, Jeff *et al* — **Type in motion**. Innovations in digital graphics. 1ª ed. Londres: Thames & Hudson, 1999
- BELLANTONI, Jeff *et al* — **Moving type**. Designing for time and space. 1ª ed. Hove: Rotovision, 2000
- BENNETT, James — **Design Fundamentals for New Media**. Designing for time and space. 1ª ed. Nova Iorque: Delmar Learning, 2005
- BLAUVELT, Andrew — **Unfolding Identities**. In HELLER, Steven (Ed.). In **Education of an E-Designer**. 1ª ed. Nova Iorque: Allworth Press, 2001
- BUCHANAN, Richard — **Wicked Problems in Design Thinking**. In MARGOLIN, Victor *et al*. **The idea of design**. A design issues reader. 5ª ed. Cambridge USA/Londres: MIT Press, 2002. p.3-20
- CARAZO, José Angel — **1.º Comunicación Audiovisual. Bachillerato**. 1ª ed. Madrid: Ediciones Akal, 2001
- CARVALHO, Jorge C. — **Cinema e tecnologia**. Pós-produção e a transformação da imagem. 1ª ed. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, 2007
- CHICK, Anne *et al* — **Design for Sustainable Change**. 1ª ed. Lausanne: AVA Publishing, 2011
- CORREIA, Ana M. *et al* — **Mestrados e doutoramentos**. Estratégias para a elaboração de trabalhos científicos: o desafio da excelência. 1ª ed. Porto: Edições Vida Económica, 2013
- DARLEY, Andrew — **Visual Digital Culture**. Surface and play and spectacle in new media genres. 1ª ed. Nova Iorque/Londres: Routledge, 2000
- DELEUZE, Gilles — **A Imagem-Movimento**. Cinema 1. 2ª ed. Lisboa: Assírio & Alvim, 2009
- DONDIS, Donis — **La sintaxis de la imagen**. Introducción al alfabeto visual. 14ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2000
- ELLIOT, Joe *et al* — **Multimédia**. O guia completo para os cd-Rom, a internet, a world wide web, a realidade virtual, os jogos 3-D e as auto-estradas da informação. 1ª ed. Lisboa: Edição Jornal Público/Dorling Kindersley, 1996
- FRASCARA, Jorge — **El diseño de comunicación**. 1ª ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2006
- GARDIES, René *et al* — **Compreender o cinema e as imagens**. 1ª ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008
- GRILO, João Mário — **As lições do cinema**. Manual de Filmologia. 4ª ed. Lisboa: Edições Colibri/FCSH da Universidade Nova de Lisboa, 2010
- GRUPO μ — **Tratado del Signo Visual**. 1ª ed. Madrid: Ediciones Cátedra, 1993.
- HELLER, Steven *et al* — **The education of an e-Designer**. 1ª ed. Nova Iorque: Allworth Press, 2001.
- HERREROS, Mariano — **Información Audiovisual: Concepto, técnica, expresión y aplicaciones**. 1ª ed. Madrid: Editorial Síntesis, 1995
- IDEO — **IDEO Method Cards: 51 Ways to Inspire Design**. 1ª ed. Palo Alto: Featured Publishers, William Stout, 2003
- KELLY, Thomas *et al* — **The Ten Faces of Innovation: IDEO's Strategies for Beating the Devil's Advocate & Driving Creativity Throughout Your Organization**. 1ª ed. Nova Iorque: Doubleday, 2005



- KRASNER, Jon — **Motion graphic design. Applied history and aesthetics**. 1ª ed. Paris, Oxford: Focal Press, 2008
- LEBORG, Christian — **Gramática visual**. 1ª ed. Barcelona; Naucalpan: Editorial Gustavo Gili, 2013
- LOTMAN, Iouri — **Esthétique et sémiotique du cinéma**. 1ª ed. Paris: Éditions Sociales, 1977
- MANZINI, Ezio *et al* — **Sustainable Everyday, Scenarios of urban life**. 1ª ed. Milão: Edizione Ambiente, 2003
- MANZINI, Ezio *et al* — **Collaborative Services. Social Innovation and Design for Sustainability**. 1ª ed. Milão: Politécnico de Milão, 2008
- MARTIN, Bella *et al* — **100 méthodes de design**. 1ª ed. Paris: Eyrolles, 2012
- MOGGRIDGE, Bill — **Designing Interactions**. 1ª ed. Cambridge: MIT Press, 2006
- PRAÇA, Henrique *et al* — **Paisagem com cidade e maçãs vermelhas. Estudo multidisciplinário, Centro Histórico de Guimarães. Projeto de Animação Pedagógica**. 1ª ed. Guimarães: Fraterna, 2012.
- SAMARA, Timothy — **Los elementos del diseño**. 1ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2008
- ZUNZUNEGUI, Santos — **Pensar la Imagen**. 5ª ed. Madrid: Ediciones Cátedra, Universidade do País Vasco, 2003

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

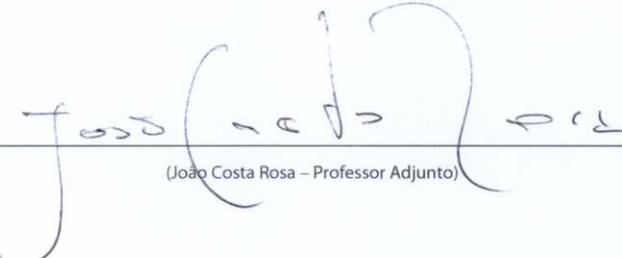
A avaliação é formativa e sumativa.

A avaliação formativa decorre em contexto de aula, de modo contínuo e visa avaliar o processo de aprendizagem e de design ao nível de competências que cobram os objetivos declarados no programa e/ou em fichas de trabalho/projeto.

A avaliação de carácter sumativo compreende frequência e exame.

A frequência decorrerá preferencialmente na última semana de aulas e constitui a apresentação e defesa do trabalho ou exercício de projeto final, ou dos trabalhos/exercícios desenvolvidos ao longo do semestre.

O exame constitui um momento complementar de avaliação final, para os alunos que faltarem à frequência ou que não obtenham aproveitamento nesta. Pode obrigar ao desempenho de exercício/provas específicas de demonstração de aptidão.


(João Costa Rosa – Professor Adjunto)

