

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Laboratório I
Docente responsável:	Prof. Auxiliar Luísa Ribas
Respetiva carga letiva na UC:	
Outros Docentes:	Prof. Miguel Cardoso
Respetiva carga letiva na UC:	3 horas / semana
ECTS:	6 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem (1000 caracteres)

A disciplina de Laboratório I tem como objectivos:

I - Providenciar um entendimento geral sobre os processos de design de comunicação na sua relação com os *media*.

II - Fornecer os conceitos fundamentais que permitam um entendimento das ferramentas e técnicas de produção de media

III - Fomentar o reconhecimento das áreas de intervenção do design no contexto dos media e subsequentes temáticas, nomeadamente o web design, design de interacção, sonificação e visualização de informação, entre outros;

IV - Contribuir para a aquisição de competências técnicas nos domínios específicos apontados pela disciplina.

V - Fomentar e capacitar a discussão critica em torno dos objectos e processos de comunicação que caracterizam o universo do design na sua relação com a cultura digital.

VI - Desenvolver metodologias práticas para a articulação das lógicas projectuais de Design de Comunicação e Novos Media com as problemáticas essenciais dos media e tecnologia.

2 — Conteúdos Programáticos (1000 caracteres)

2.1 Produção e Ferramentas da Web:

A web como território de acção do Design de Comunicação;

- Linguagens da web (HTML5, CSS3);
- Edição de conteúdos e estruturas de dados;
- Usabilidade e universalidade: Web design responsivo e adaptativo;

2.2 Produção audio-visual:

As implicações tecnológicas: o computador como agente de convergência e remistura.

A alteração dos processos de edição e visualização da obra audio-visual.

Edição e pós-edição digital: metodologia projectual e conceitos essenciais de produção audio-visual.

2.3 Código como medium no design de comunicação:

Da formalização de processos à comunicação e interacção.

Introdução à programação como ferramenta criativa:

- Variáveis, funções, ciclos e iterações;
- Confluência de media: tipografia, imagem, som, vídeo e desenho computacional;
- Interacção com o meio computacional.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação (1000 caracteres)

Como disciplina teórico-prática, os conteúdos propostos assumem um primeiro momento de contextualização, de entendimento dos media e tecnologias em design de comunicação e do modo como

estes se assumem como mais uma componente de transformação dos modelos e metodologias projectuais em design. São ministrados módulos de formação em domínios de produção específicos (tecnologias web, audio-visual e computacional), seguidos de exercícios com um carácter exploratório que visam a assimilação destes conteúdos. A disciplina desenvolve-se mais tarde num estreito acompanhamento tutorial, de incidência tecnológica (aqui entendida como apoio ao trabalho projectual). Logo, o aluno deve encontrar as estratégias mais adequadas para a articulação do conhecimento adquirido em Laboratório com o desenvolvimento do discurso de investigação, instigado pela disciplina de Projecto. Desta forma, os exercícios propostos funcionarão como ramificações/extensões aos processos desenvolvidos em Projecto I.

4 — Bibliografia de Consulta (1000 caracteres)

- MAEDA, John.(2004): *Creative Code*. Thames and Hudson.
- FULLER, Mathew (ed). (2009) *Software Studies / A Lexicon*. MIT Press.
- MOGGRIDGE, Bill. (2007) *Designing Interactions*. MIT Press.
- KLANTEN, Robert et al. (2011). *A Touch of Code. Interactive Installations and Experiences*, Gestalten, Berlin.
- LAWSON, Bruce; SHARP, Remy. (2011). *Introducing HTML5*. New Riders Press.
- REAS, Casey; FRY Ben (2007). *Processing : a programming handbook for visual designers and artists*. MIT Press.
- REAS, Casey et al. (2010) *Form+Code in Design, Art, and Architecture*, Princeton Architectural Press.
- SHIFFMAN, Daniel (2008). *Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction*. Morgan Kaufman
- ROADS, Curtis (1999). *The Computer Music Tutorial*. MIT Press.

5 — Assistência aos alunos

A assistência aos alunos é feita mediante marcação e confirmação prévia com os docentes através dos respectivos endereços: mcardoso@fba.ul.pt

b

a **belas-artes**
ulisboa

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, xx de xxx de 20xx.