

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Metodologia Projectual Multimédia
Docente responsável:	Prof. Aux. Mónica Mendes
Respetiva carga letiva na UC:	4,5 horas semanais
Outros Docentes:	---
Respetiva carga letiva na UC:	---
ECTS:	6 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem

OBJECTIVOS GLOBAIS

Os alunos deverão explorar e apreender métodos e práticas de utilização das tecnologias digitais para concretização de projectos multimédia com uma perspectiva global e atitude crítica. Pretende-se que obtenham competências para dar resposta aos enquadramentos conceptuais propostos e para seleccionar as tecnologias implicadas na implementação dos mais diversos contextos de projecto multimédia.

OBJECTIVOS ESPECÍFICOS

- » Conhecer e aplicar metodologias para a concretização de projectos multimédia
- » Gerar conceitos explorando a criatividade
- » Representar os projectos através da utilização de meios digitais para manipulação de imagem, hierarquização de texto, e conjugação em documentos e em estruturas não-lineares.
- » Apresentar os resultados publicamente na aula e divulgá-los online através de publicação de conteúdos multimédia em plataforma de trabalho colectiva.

2 — Conteúdos Programáticos

São proporcionadas referências e práticas para que os alunos venham a apreender e concretizar as diversas etapas de projectos multimédia, individualmente ou em equipas. Os conteúdos incluem: metodologias, processos iterativos, estruturas não-

lineares, terminologia, criadores, interactividade, análise de tarefas, usabilidade, e prototipagem.

É proposto um projecto que inclui a criação de estruturas não-lineares com nós e links, enquadramento conceptual e desenvolvimento através de:

- » investigação para enquadramento artístico, fundamentação científica, e tecnologias para agilização de métodos;
- » operacionalização de conceitos através de protótipos;
- » apresentação de conteúdos multimédia – presencialmente e online.

O projecto é concretizado em diversas fases:

- » conceito - investigação inicial, brainstorming, selecção e especificações;
- » representação - estrutura, guião, registo, edição, design de interfaces e integração;
- » apresentação - publicação e divulgação, exposição e documentação.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

A disciplina terá avaliação contínua, com apresentação nas aulas de conteúdos teóricos e exercícios práticos concretizados com ferramentas multimédia.

A aplicação das metodologias projectuais é praticada através de diversas etapas nas fases de (I) Conceito, (II) Desenvolvimento e (III) Apresentação.

Conteúdos: pensamento divergente e convergente, criar e definir conceitos, investigar com enquadramento artístico, tecnológico e científico, agilizar métodos através do recurso a tecnologias, operacionalizar conceitos, prototipar, apresentar, divulgar e documentar projectos multimédia.

A avaliação compreende:

- I. Participação, aprendizagem e realização dos exercícios nas aulas
- II. Concretização das etapas das fases de conceito, desenvolvimento e apresentação do projecto
- III. Apresentação e publicação dos resultados.

Na realização do projecto são valorizados os seguintes aspectos: criatividade e originalidade, evolução e implementação, apresentação, pesquisa e referências e cumprimento dos prazos.

4 — Bibliografia de Consulta

GRAU, 2007

Grau, Oliver (2007). Media Art Histories. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

HACKOS, REDISH, 1998

Hackos, JoAnn; Redish, Janice (1998). User and Task Analysis for Interface Design. New York: Wiley Computer Publishing.

HANNINGTON, MARTIN, 2012

Hannington, Bruce; Martin, Bella (2012). Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Rockport Publishers.

PREECE, ROGERS, SHARP, 2011

Preece, Jennifer; Rogers, Yvonne; Sharp, Helen (2011). Interaction Design: Beyond Human – Computer Interaction, 3rd Edition. John Wiley & Sons Ltd.

RIBEIRO, 2011

Ribeiro, Nuno (2011). Multimédia e Tecnologias Interactivas, 5.^a Edição Atualizada e Aumentada. ed. 5, 1 vol., FCA – Editora de Informática, Lda., Lisboa, Portugal.

SOMMERER, MIGNONEAU, 2008

Sommerer, Christa, Mignonneau, Laurent, King, D. (2008). Interface Cultures – Artistic Aspects of Interaction, Transcript Verlag.

5 — Assistência aos alunos

Quarta-feira 10:00-12:30 | Sala 4.28 (marcação na aula anterior ou por email - monica.mendes@fba.ul.pt - até à véspera da data proposta).