

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Projecto Multimédia I
Docente responsável:	Prof. Aux. Mónica Mendes
Respetiva carga letiva na UC:	3 horas semanais
Outros Docentes:	---
Respetiva carga letiva na UC:	---
ECTS:	3 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem

Os alunos deverão explorar e apreender métodos e práticas de utilização dos meios 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 de contextos diversificados de projectos multimédia.

Mais especificamente, os alunos irão:

- » criar conceitos;
- » representar os conceitos recorrendo a meios digitais para concretização de projectos com manipulação de imagem, texto, e comportamentos;
- » apresentar e divulgar os resultados online.

2 — Conteúdos Programáticos

São proporcionadas referências e práticas para que os alunos utilizem os meios digitais para trabalhar imagens, texto e código em projectos multimédia. A concretização dos objectivos é operacionalizada através de conceitos como metáfora e paradoxo, estrutura, expressividade, hierarquia, comportamentos e prototipagem. Os conteúdos incluem: noções de bases de dados para trabalho individual ou em equipa e para arquivo; usabilidade das interfaces; características das imagens digitais bitmap/raster e vectorial; composição e linhas estruturais; a expressividade da tipografia e conjugação de texto com imagem – hierarquias e categorias; optimização

para impressão e para ecrã; exploração da programação para prototipagem de ideias e comportamentos em contextos artísticos.

Para aplicação dos conhecimentos, os alunos realizam exercícios recorrendo a programas digitais de software criativo, fazem a apresentação dos trabalhos em curso nas aulas e a publicam os resultados online.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

A concretização do programa faz-se através de (1) conteúdos teóricos apresentados nas aulas com referências para reflexão e exploração, (2) um conjunto diversificado de exercícios práticos multimédia – de carácter introdutório e exploratório – concretizados com ferramentas digitais, e (3) da sua apresentação na aula e publicação online. A disciplina tem avaliação contínua.

Os alunos irão (I) conceber ideias e representar conceitos explorando tecnologias em contexto multimédia, (II) agilizar processos através do recurso a ferramentas digitais para criação e tratamento de imagem, formatação de texto e apresentações não-lineares, e (III) prototipar conceitos, apresentar ideias e divulgar resultados.

Avaliação:

- I. Participação e aprendizagem nas aulas;
- II. Realização dos exercícios;
- III. Apresentação na aula e publicação dos artigos online.

São valorizados: Criatividade e Qualidade | Referências e Fundamentação conceptual | Implementação e Evolução | Apresentação e Cumprimento dos prazos.

4 — Bibliografia de Consulta

AAVV, 2012

AAVV (2012). Digital Foundations, FLOSS Manual. [Em linha]. Disponível em <<http://en.flossmanuals.net/digital-foundations/>>, acedido em 23-09-2014.

CHAPMAN, CHAPMAN, 2011

Chapman, Nigel, Chapman, Jenny (2011). Digital Multimedia, 3rd ed.. John Wiley & Sons, Ltd.

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.

5 — Assistência aos alunos

Segunda-feira 20:00-21:30 | Sala 3.07 (marcação na aula anterior ou por email - monica.mendes@fba.ul.pt - até à véspera da data proposta).