

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2017 — 2018

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

1 — Objetivos de Aprendizagem

A unidade curricular de Laboratório I desenvolve-se em estreita articulação com a disciplina de Projecto I, mediante os seguintes objectivos de aprendizagem:

- a) Desenvolvimento de uma perspectiva informada sobre as potencialidades da Web como meio criativo para o Design de Comunicação.
- b) Domínio dos princípios, ferramentas e standards para a criação de interfaces e conteúdos para a Web.
- c) Aquisição de competências fundamentais de produção audiovisual.
- d) Adquiram experiência prática do uso do código como ferramenta para a geração de conteúdos, manipulação de media e criação de experiências interactivas.
- e) Desenvolvimento de metodologias para a articulação do projecto de Design de Comunicação com os princípios e questões inerentes às tecnologias dos Novos Media.

2 — Conteúdos Programáticos

- I. Produção Web.
 - Web standards (HTML5 e CSS3).
 - Estruturação semântica de documentos.
 - Separação de conteúdo e apresentação visual.
 - Layout e tipografia.
 - Design de interfaces, usabilidade e acessibilidade.

- II. Produção audiovisual.

- Tipos de media e formatos de dados.
 - Produção e edição de media audiovisuais.

- III. Código como medium criativo.

- Introdução à programação em Javascript.
 - Conteúdos Web interactivos (Jquery).
 - Aplicações criativas (P5.js).

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

A disciplina organiza-se em módulos de formação, em registo workshop, visando domínios de produção específicos (tecnologias web, audiovisual e computacional). Cada módulo implica um exercício de carácter exploratório que visa a assimilação destes conteúdos. A disciplina desenvolve-se então num estreito acompanhamento tutorial, de incidência tecnológica e de suporte ao desenvolvimento do projecto. O aluno deve articular o conhecimento adquirido com o trabalho instigado pela disciplina de Projecto I, portanto, os exercícios funcionarão como ramificações/extensões dessa disciplina. A avaliação contínua incide no acompanhamento dos exercícios, aferindo a evolução dos alunos, assiduidade, participação e empenho. As apresentações periódicas de resultados permitem aferir criatividade, metodologia e adequação do trabalho. A avaliação final contempla a totalidade do trabalho desenvolvido pelo aluno, o seu nível de execução, e cumprimento dos prazos: avaliação contínua 10% + exercícios 30 % + projecto 60%.

4 — Bibliografia de Consulta

- Duckett, J. (2011). *HTML & CSS: Design and Build Websites*. John Wiley & Sons.
- Duckett, J. (2014). *JavaScript & Jquery: Interactive Front-end Web Development*. John Wiley & Sons.
- Fuller, M. (ed). (2009). *Software Studies / A Lexicon*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

- James, D. (2010). *Crafting Digital Media*. Apress. New-York: Springer-Verlag.
- Klanten, R., Ehmann, S. & Hanschke, V. (2011). *A Touch of Code. Interactive Installations and Experiences*, Berlin: Die Gestalten Verlag.
- McCarthy, L. (2015). *Getting Started with p5.js: Making Interactive Graphics in JavaScript and Processing*. Maker Media Inc.
- Reas, C., McWilliams, C., & LUST. (2010). *Form+Code in Design, Art, and Architecture*. New York: Princeton Architectural Press.
- Tidwell, J. (2011). *Designing Interfaces* (2nd Edition). O'Reilly Media.
- Maeda, J. (2004): Creative Code. London: Thames and Hudson.
- Zeldman, J. (2009). *Designing with Web Standards* (3rd Edition). New Riders.

5 — Assistência aos alunos

A assistência aos alunos é feita mediante marcação e confirmação prévia com os docentes através dos respectivos endereços: Pedro Ângelo <pangelo@void.io>