

PROGRAMA DA CADEIRA DE DESIGN MULTIMÉDIA 2 (TP) 4h – 1º semestre
(3º ANO TAG – ESTT, ANO LECTIVO DE 2008-2009)

INTRODUÇÃO

O programa da cadeira de Multimédia 2 articula-se horizontalmente e verticalmente com os conteúdos e as práticas da do curso de DTAG, implicando como pré requisitos capacidade para operar software de tratamento de imagem e de desenho vectorial.

FILOSOFIA DE ORGANIZAÇÃO

Tendo em conta o que se declarou anteriormente, o plano de estudos do bacharelato e da licenciatura do curso de TAG, bem como o desejável perfil de formação dos alunos no final do curso, a cadeira respeita a formação a nível inicial, sendo esta de âmbito teórico prático. O programa da cadeira de Design Multimédia 3 visa o desenvolvimento de conteúdos multimédia, demonstrando conhecer metodologias específicas relacionadas com o projecto nesta área.

OBJECTIVOS

Em termos gerais a cadeira de Design Multimédia 2 pressupõe a explanação de conteúdos e o desenvolvimento de práticas - exercícios multimédia simples -, ao nível da animação e da interactividade, visando : demonstrando conhecer metodologias específicas relacionadas com o projecto nesta área.

- Desenvolver competências ao nível do projecto multimédia
- Desenvolver narrativas animadas, dotadas de sequencialidade linear
- Desenvolver produtos multimédia dotados de interactividade
- Utilizar ferramentas de projecto multimédia
- Conhecer metodologias específicas
- Usar procedimentos apropriados
- Preparar para a elaboração de projectos globais
- Apresentar com correcção os resultados
- Defender com sentido crítico e honestidade as propostas

CONTEÚDOS

- 1.0: INTRODUÇÃO
 - 1.1. Características do Multimédia
 - 1.2. Produtos multimédia
 - 1.3. Software multimédia
- 2.0. Design
 - 2.1. O interface
 - 2.2. O conteúdo
- 3.0. Software Flash
 - 3.1. Introdução; o interface
 - 3.2. Recursos para animação
 - 3.3. Recursos para interactividade
- 4.0. Movies
 - 4.1. Sintaxe e gramática
 - 4.2. Storyboard

ESTRATÉGIAS

O programa será implementado tendo em conta os objectivos definidos e os conteúdos listados.

A sua implementação implica o recurso a aulas teóricas, as quais consistirão na apresentação de exercícios divulgados através de sebenta e explicados em aula, mediante a sua construção e projecção com data show.

Terminada esta fase, os alunos serão convidados a realizar exercícios em moldes semelhantes.

Seguir-se-ão aulas práticas de aplicação de conhecimentos e de desenvolvimento de uma animação e de um exercício de interactividade, em moldes a definir.

No final do semestre, no dia da frequência, os alunos farão uma apresentação de todos os trabalhos efectuados, devendo esta ser suficientemente estruturada para permitir não só a leitura dos diversos produtos criados, como também a compreensão da sequência do trabalho desenvolvido. Na referida apresentação será desejável que os alunos assumam uma postura crítica face ao seu trabalho, ou seja, evidenciando capacidade para se auto avaliarem.

AVALIAÇÃO

A avaliação na cadeira será formativa e somativa.

A avaliação formativa ocorre durante o processo de ensino-aprendizagem, nas aulas, permitindo identificar aptidões passíveis de serem qualificadas e aspectos da formação que necessitam de ser aprofundados ou melhorados.

Incide ainda sobre os exercícios/projectos a desenvolver.

A avaliação sumativa decorre em frequência em data a designar. Incide sobre todos os trabalhos executados e sobre a análise do percurso realizado pelos alunos.

A classificação mínima para aproveitamento positivo e dispensa de exame é de dez valores.

ACESSO À FREQUÊNCIA

O acesso à frequência dos alunos ordinários está condicionado à sua assiduidade, implicando que os alunos assistiram a pelo menos dois terços das aulas efectivamente leccionadas.

Dado o estatuto específico dos alunos estudantes trabalhadores, estes não estão abrangidos por critérios de assiduidade. Porém estes, só serão admitidos a frequência se apresentarem um plano de trabalho e um plano de contactos regulares com o docente da cadeira. Para além disso os planos referidos terão de ser entregues ao Docente no prazo máximo de 30 dias após a 1ª aula leccionada.

ACESSO A EXAME

A admissão a exame dos alunos ordinários e a dos alunos trabalhadores pressupõe a sua presença na frequência e a divulgação do trabalho, nos moldes referidos neste programa.

PERIODOS DE AVALIAÇÃO

- Formativa em data a designar, no enunciados dos trabalhos
- Frequência, na última semana de aulas do semestre
- Exame em data a designar

BIBLIOGRAFIA

BAGGERMAN, Lisa (2000), *Design for interaction*, USA: Rockport.

BAGGERMAN, Lisa (2001), *Web design that works*, USA: Rockport.

BRUINSMA, Max (2001), *Deep sites*, USA: Thames & Hudson.

CAPLIN, Steve, *Icon Design : Graphic Icons in Computer Interface Design*, Watson-Guptill Pubns, 2001.

CARTER, Rob, *Tipografia de Computador*, Rotovision, 1999.

CARTER, Rob, DAY, Ben, MEGGS, Philip, *Typographic Design: Form and Communication*, John Wiley & Sons, Inc., 1993.

CURTIS, Hillman, *Flash Web Design, a arte das animações mágicas*, Market Books, 2001.

GLENWRIGHT, Jerry, *www.Layout : Effective Design and Layout for the World Wide Web*, Watson-Guptill Pubns; 2001

GOTZ, Veruschka, *Color & type for the screen*, Rotovision, 1998.

MAEDA, John (2004), *Creative code*, USA: Thames & Hudson.

MCKELVEY, Roy, *Hyper Graphics*, Rotovision, 1998.

NIEDERST, Jennifer, *Web Design in a Nutshell*, OReilly, 2000.

NIELSEN, Jakob, TAHIR, Marie, *Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed*, New Riders Publishing, 2001.

PRING, Roger, *www.type: Effective Typographic Design for the World Wide Web*, Watson-Guptill Pubns, 2000.

PRING, Roger, *www.color*, Watson-Guptill Pubns, 2000.

REDMAN, Stephanie A. (1999), *Taking the leap into new media*, Ohio: North light books.

- Será ainda divulgada outra bibliografia, que acompanhará o enunciado de cada exercício.
- Poderá ainda ser distribuída informação complementar, incluindo outro material de apoio, caso tal se venha a revelar necessário.

IPT-ESTT-Departamento de TAG , Setembro de 2009

o professor da cadeira:

(João Costa Rosa)