



Ficha de Unidade Curricular

DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR:

Comunicação Multimédia (Desenvolvimento)

DESIGNATION OF CURRICULAR UNIT:

Multimedia Communication (Development)

SIGLA DA ÁREA CIENTÍFICA EM QUE SE INSERE / SCIENTIFIC AREA ACRONYM

EAM

DURAÇÃO / DURATION (Anual, Semestral)

Semestral

HORAS DE TRABALHO / WORK HOURS (número total de horas)

140h (T:10; TP:20)

HORAS DE CONTACTO / CONTACT HOURS (discriminadas por tipo de metodologia adotado - T - Teórico; TP - Teórico-prático; PL - Prático e laboratorial; S- Seminário; OT - orientação tutorial)

30h (T:10; TP:20)



ECTS

5

OBSERVAÇÕES (assinalar sempre que a UC seja optativa)

Optional

OBSERVATIONS

Optional

DOCENTE RESPONSÁVEL E RESPETIVA CARGA LETIVA NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Ruben Ferreira Duarte (30h)

RESPONSIBLE ACADEMIC STAFF MEMBER AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT (FILL IN THE FULLNAME):

Ruben Ferreira Duarte (30h)

OUTROS DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Ruben Ferreira Duarte (30h)

OTHER ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

Ruben Ferreira Duarte (30h)



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

A unidade curricular tem como principal objetivo a aquisição de conhecimentos e competências na área da comunicação multimédia, em particular, na dimensão de desenho e desenvolvimento de um projeto de comunicação multimédia.

No final da UC, espera-se que os estudantes:

- Compreendam as etapas de design e desenvolvimento de um projeto de comunicação multimédia.
- Identifiquem as especificidades dos sistemas e das tecnologias multimédia contemporâneos.
- Desenvolvam competências técnicas, a partir de um conjunto de ferramentas de autoria multimédia, para a criação de conteúdos e o desenvolvimento de interfaces.
- Apliquem as competências conceptuais e técnicas para antecipar e resolver problemas de ordem técnica.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

The main objective of the curricular unit is the acquisition of knowledge and skills in the area of multimedia communication, in particular, in the dimension of design and development of a multimedia communication project.

At the end of the UC, students are expected to:

- Understand the design and development stages of a multimedia communication project.
- Identify the specificities of contemporary multimedia systems and technologies.
- Develop technical skills, using a set of multimedia authoring tools, for creating content and developing interfaces.
- Apply conceptual and technical skills to anticipate and solve technical problems.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

Desenhar

- Pesquisa de benchmark e referências de design.
- Desenho dos principais elementos do sistema de identidade visual e componentes de user interface (UI) do produto digital.
- Desenho de protótipos de baixa-fidelidade (esquissos e wireframes) e alta-fidelidade (com software de prototipagem).
- Teste de usabilidade com potenciais utilizadores do produto digital e recolha de feedback.

Apresentação de projetos

- Preparação de uma apresentação oral (Do's e Dont's)
- Construção de um estudo de caso para portefólio (boas práticas)



SYLLABUS:

Design

- Benchmark research and design references.
- Design of the main elements of the visual identity system and user interface (UI) components of the digital product.
- Design of low-fidelity prototypes (sketches and wireframes) and high-fidelity prototypes (with prototyping software).
- Usability testing with potential users of the digital product and gathering feedback.

Project presentation

- Preparation of an oral presentation (Do's and Don'ts)
- Construction of a case study for portfolio (good practices)

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Os conhecimentos teórico-práticos descritos visam o desenvolvimento de soluções multimeédia adaptadas aos diversos sistemas existentes e testadas de acordo com as necessidades do utilizador. O conhecimento de ferramentas de autoria multimédia (design e prototipagem), e a capacidade de interagir com os utilizadores para validar a usabilidade do produto, permitem ao estudante uma introdução aos softwares de desenvolvimento, criar conteúdos multimédia e antecipar ou resolver problemas técnicos.

DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

Theoretical-practical knowledge described aims at developing multimedia solutions adapted to the various existing systems and tested according to user's needs. The knowledge of multimedia authoring tools (design and prototyping), and the ability to interact with users to validate the usability of the product, allow the student an introduction to development software, create multimedia content and anticipate or solve technical problems.



METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

Aulas teórico-práticas, dinamizadas com base na abordagem de procedimentos e princípios utilizados no desenvolvimento de soluções multimédia.

Apresentação de ideias e protótipos e recolha de feedback de potenciais utilizadores.

Aulas laboratoriais dedicadas ao desenvolvimento de um projeto multimédia.

A unidade curricular funciona em regime de avaliação continua:

- Projeto prático individual (100%)

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

Theoretical and practical classes, based on the approach of procedures and principles used in the development of multimedia solutions.

Presentation of ideas and prototypes and collection of feedback from potential users.

Laboratory classes dedicated to the development of a multimedia project.

The curricular unit operates under a continuous assessment system:

- Individual practical project (100%)

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

As aulas teórico-práticas proporcionam os conhecimentos necessários ao desenvolvimento de soluções multimédia adaptadas aos diversos sistemas existentes. As ferramentas e plataformas selecionadas permitem, aos estudantes, projetar, prototipar e testar as interfaces multimédia desenvolvidas, colocando em prática, soluções que possam ser aplicadas a contextos reais de trabalho e mercado.

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

Theoretical-practical classes provide the necessary knowledge to develop multimedia solutions adapted to the different existing systems and devices. The selected tools and platforms allow students to design, prototype and test the developed multimedia interfaces, putting into practice solutions that can be applied to real work and market contexts.



BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL:

MAIN BIBLIOGRAPHY:

- Brown, T. (2009). Change by Design. Harper Business.
- Knapp, J., Zeratsky J., Kowitz B. (2016). Sprint: Ho to Solve Big Problems and Test new Ideas in just Five Days. Bantam Press.
- Maeda, J. (2006). The Laws of Simplicity. MIT Press.
- Norman, D. A. (2004). Emotional Design, Basic Books.
- Krug, S. (2005). Don't Make Me Think!: A Common Sense Approach To Web Usability. New Riders.
- Marcotte E. (2011) Responsive Web design. A Book Apart.
- Marcotte E. (2015) Responsive design: Patterns & Principles. A Book Apart.
- Wroblewski L. (2011), Mobile first. A Book Apart.
- Lidwell, W. et al. (2003). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.
- Weinschenk, S. (2011). 100 Things every designer need to know about people. Berkeley (CA): New Riders.
- Pereyra I. (2023). Universal Principles of UX: 100 Timeless Strategies to Create Positive Interactions between People and Technology. Rockport.