

Unidade Curricular: 901014 – Design Multimédia

Ano 2 Semestre 3 Área CNAEF: 213 ECTS: 5

Tipo de Unidade Curricular: Obrigatória Modo de Ensino: Presencial Língua de Trabalho: Português

DOCENTE RESPONSÁVEL: Maria Teresa Saruga Barradas Casteleiro Penacho

TEMPO DE TRABALHO DO ESTUDANTE EM HORAS

HORAS TOTAIIS	Horas de Contacto								Horas de Trabalho Autónomo
	Ensino teórico (T)	Ensino teórico- prático (TP)	Ensino prático e laboratorial (PL)	Trabalho de campo (TC)	Seminário (S)	Estágio (E)	Orientação tutorial (OT)	Outra (O)	
125		45							80

Pré-requisitos (se aplicável): n/a

OBJETIVOS EDUCACIONAIS / RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

1. Conhecer os fundamentos das teorias de aprendizagem e a sua relação com o design instrucional
2. Conhecer as diferentes fases do desenvolvimento de um projeto de multimédia com objetivos instrucionais
3. Compreender os conceitos de design aplicados à comunicação audiovisual e multimédia
4. Aplicar a metodologia de projeto no âmbito do design multimédia
5. Avaliar e valorizar o trabalho criativo em equipa multidisciplinar

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Teorias de aprendizagem e os fundamentos do design instrucional
2. Avaliação e análise de necessidades
 - Análise de necessidades de formação
 - Análise da audiência ou destinatários
 - Análise de tarefas
 - Análise do contexto
 - Análise da tecnologia
 - Análise dos meios a usar
3. Design para audiovisual e multimédia
 - Calendarização do projeto
 - Constituição de equipas multidisciplinares
 - Especificação dos media
 - Estrutura de conteúdos
4. Desenvolvimento dos componentes do projeto
 - Desenvolvimento de ambientes de aprendizagem baseados no computador
 - Desenvolvimento de ambientes de aprendizagem baseados na internet

Desenvolvimento de ambientes interativos de difusão a distância

5. Implementação, avaliação e manutenção

Objetivos da avaliação

Validação do projetos e dos conteúdos

Planeamento e desenvolvimento dos instrumentos de medida

Análise dos dados

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Pretende-se que os conteúdos programáticos correspondam aos objetivos de aprendizagem da unidade curricular, de acordo com uma taxonomia de aprendizagem estruturada a partir das metodologias de projeto relativo ao património, museológico ou classificado, no contexto regional, com uma progressiva correlação com a sua aplicação teórico prática em diferentes contextos e com diferentes intencionalidades, valorizando a sua importância no âmbito da mediação de conteúdos.

Assim, justifica-se a seguinte correlação entre conteúdos e objetivos de aprendizagem, a saber:

- Conteúdos "1" e "2", relaciona-se com os objetivos "1" e "2";
- Conteúdo "3", relaciona-se com os objetivos "3" e "4";
- Conteúdos "4" e "5", relaciona-se com os objetivos "4" e "5";

MÉTODOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

1. Metodologia centrada em projeto de trabalho (Projeto-Based Learning), com o envolvimento de todas as unidades curriculares do 1º semestre do 3º ano.

- A classificação do projeto representa 50% da avaliação final.

2. Desenvolvimento de trabalho prático em ambiente laboratorial como forma de aprofundar conhecimentos desenvolver aptidões técnicas, criativas e conceituais e consolidar competências.

- A classificação do trabalho laboratorial representa 50% da avaliação final.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DAS APRENDIZAGENS*

Pretende-se que as metodologias de ensino contribuam para a consecução dos objetivos, e respetivo desenvolvimento de conhecimentos, aptidões e competências através de metodologias ativas, que fomentem a participação dos alunos no processo de ensino aprendizagem.

A opção pela metodologia de resolução de problemas (PBL) do contexto regional, visa reforçar as aprendizagens no contexto e a partir deste, como forma de atingir os objetivos de aprendizagem da unidade curricular e a forma como esta contribui para a consecução dos objetivos de aprendizagem do próprio ciclo de estudos.

Para isso, e de acordo com as metodologias adotadas, justifica-se a seguinte correlação:

Metodologia de ensino "1" correlaciona-se com os objetivos "1", "2", "3", "4" e "5".

Metodologia de ensino "2" correlaciona-se com os objetivos "4" e "5".

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

- A classificação do projeto representa 50% da avaliação final.

- A classificação do trabalho laboratorial representa 50% da avaliação final.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

Ambrose, G. & Harris, P. (2015). Design thinking for visual communication. Londres: Bloomsbury.

Dabner, D., Stewart, S. & Zempel, E. (2015). Graphic design school: a foundation course for graphic designers working in print, moving image and digital media. Londres: Thames & Hudson.

Hackos, J. T.; Redish, J. C. (1998). User and Task Analysis for Interface Design. Nova York: John Wiley & Sons, Inc.

Shneiderman, B. [et al.] (2017). Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. Boston: Pearson

Wood, D. (2014). Interface design: an introduction to visual communication in UI design. Londres: Bloomsbury