



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular  
TECNOLOGIAS DIGITAIS

Ano Lectivo 2020/2021

**1. Unidade Orgânica**

Faculdade de Arquitectura e Artes (1º Ciclo)

**2. Curso**

Design

**3. Ciclo de Estudos**

1º

**4. Unidade Curricular**

TECNOLOGIAS DIGITAIS (L5007)

**5. Área Científica**

**6. Ano curricular**

1º

**7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre**

2º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

#### 8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	

#### 9. Créditos

3,00

#### 10. Coordenador da Área Científica

#### 11. Regente

Prof<sup>a</sup> Doutora Arqt<sup>a</sup> CRISTINA MARIA DOS SANTOS NUNES PIRES CAMELO GOMES

#### 12. Assistentes

#### 13. Língua de ensino

Português

#### 14. Objectivos Gerais

Incentivar a aprendizagem das aplicações e estruturas informáticas que motivem a inclusão de vários tipos de media.

Aperfeiçoar o planeamento, organização de layout e linguagem (verbal/gráfica/simbólica) para a construção de artefactos digitais, particularmente websites.

Compreender os requisitos da sociedade para responder a questões de marketing, acessibilidade e globalização.

#### 15. Objectivos Específicos

Construção/utilização de métodos, processos e operações para a comunicação visual (pessoal/profissional) sob o conceito de design.

Enfatizam-se os conceitos de Interaction Design e User Experience com a noção do modo como o (in) cumprimento das suas premissas influencia a visualização, interpretação e interacção com os artefactos digitais.

#### 16. Competências a adquirir

Construir e actualizar documentos, utilizando diferentes softwares, explorando as diferentes soluções tecnológicas para um resultado mais qualificado.

Construir/desenvolver testes de usabilidade para validação dos artefactos criados.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

## 17. Metodologia de ensino

As aulas abordarão exemplos diversos, motivando a capacidade de análise e consequente debate, das questões apresentadas.

Como apoio à investigação, os alunos desenvolverão trabalhos práticos permitindo o conhecimento da relação teoria e prática.

## 18. Conteúdos Programáticos

Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, relação entre os conceitos de informação e conhecimento

Meios criação, organização, difusão e interacção.

Conceitos de Multimédia.

Tipos de media e aplicações.

Construção de websites -plataformas tipo WIX, WordPress e Joomla

Usabilidade ou concepção de meios de comunicação centrados no utilizador.

Regras de usabilidade

Usabilidade versus Acessibilidade-uma questão de inclusividade. Testes de usabilidade

Interacção na relação do utilizador (criador e consumidor) com a tecnologia.

Conceitos ergonómicos na concepção, correcção e utilização de sistema de comunicação.

Importância sistema sensorial humano para a criação e percepção da informação comunicada pelos media.

Sistema visual como meio privilegiado de leitura e percepção de informação

Layout da informação

Fontes lettering

Imagem vs Texto vs som

Estudo teoria da cor

Propriedades da cor

Daltonismo diferente interpretação da cor

Ética e Multimédia: paradoxo ou paradigma.

Aplicações direccionadas para criação de conteúdo media.

## 19. Métodos de Avaliação

A avaliação será feita com base na assiduidade, participação e empenhamento nos debates feitos durante o contacto privilegiado pelo espaço da aula, na execução e apresentação de trabalhos de aplicação dos conhecimentos.

Os trabalhos pedidos, assim como os testes escritos em cumprimento do regulamento de avaliação da Universidade Lusíada, são objecto de enunciado próprio, seguindo a metodologia mais apropriada para o objectivo a atingir e devidamente calendarizados.

## 20. Recursos Didácticos

Elementos bibliográficos referidos. Bases de dados existentes na Mediateca.

Equipamento informático, HW(Pc) e SW, periféricos tais como plotter, impressora, scanner para apresentação de conceitos e desenvolvimento dos trabalhos teórico/práticos dos alunos.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

## 21. Palavras Chave

Design  
TIC  
Multimédia  
Comunicação  
Interacção



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

### 23. Bibliografia Principal

Autor(es): PRECE, J. & ROGERS, Y. & SHARP, H.  
Título: Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction  
Edição: 5ª Ano: 2019  
Local: New York  
Editora: Wiley

---

Autor(es): JOHNSON, J.  
Título: Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules  
Edição: 2ª Ano: 2014  
Local: New York  
Editora: Morgan Kaufmann

---

Autor(es): PANAFINO, J.  
Título: Interdisciplinary Interaction Design: A Visual Guide to Basic Theories, Models and Ideas for Think  
Edição: Ano: 2012  
Local: New York  
Editora: Assiduous Publishing

---

### 24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Bardzell, J. & Bardzell, S. & Blythe, M.  
Título: Critical Theory and Interaction Design  
Edição: Ano: 2018  
Local: New York  
Editora: MIT Press

---

Autor(es): KADLEC, T. & GUSTAFSON, A.  
Título: Implementing Responsive Design: Building sites for an anywhere, everywhere web  
Edição: Ano: 2012  
Local: New York  
Editora: New Riders Press

---



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
<b>Título</b>	Programa da unidade curricular 'TECNOLOGIAS DIGITAIS': Ano Lectivo 2020/2021
<b>Autor</b>	Profª Doutora Arqtª CRISTINA MARIA DOS SANTOS NUNES PIRES CARAMELO GOMES
<b>Classificação</b>	-
<b>Descritores</b>	-
<b>Colaborador(es)</b>	-
<b>Data/Hora</b>	29-07-2020 11:47:00
<b>Formato de dados</b>	Texto, PDF
<b>Estatuto de utilização</b>	Acesso público
<b>Relação</b>	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2020	