



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular  
PRODUÇÃO DE DESIGN MULTIMÉDIA  
Ano Lectivo 2019/2020

**1. Unidade Orgânica**

Faculdade de Arquitectura e Artes (2º Ciclo)

**2. Curso**

Mestrado em Design

**3. Ciclo de Estudos**

2º

**4. Unidade Curricular**

PRODUÇÃO DE DESIGN MULTIMÉDIA (M4304)

**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:	5,00

#### 9. Créditos

7,50

#### 10. Coordenador da Área Científica

#### 11. Regente

Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA

#### 12. Assistentes

#### 13. Língua de ensino

Português

#### 14. Objectivos Gerais

No final desta unidade curricular os alunos deverão ter adquirido competências ao nível intermédio no design de multimédia e interacção, nomeadamente na sua componente tangível e multisensorial e as suas aplicações no contexto do design de ambientes. A unidade curricular apresenta uma componente teórica generalista do design de multimédia e interacção e as suas práticas, complementada por uma componente prática, um projecto prático sobre a forma de um protótipo.

#### 15. Objectivos Específicos

- conceitos de design de multimédia e interacção.
- conceptualização de um projecto de multimédia tangível.
- prototipagem do projecto de multimédia tangível no contexto do design de ambientes.

#### 16. Competências a adquirir

- produção de conteúdos multimédia na área do texto, imagem, video, som e programação.
- metodologias de produção de projectos multimédia.
- aplicação da metodologia a um projecto específico.
- criação de uma proposta de aplicação de um projecto de espaço multimédia a um ambiente.

#### 17. Metodologia de ensino



## UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Método expositivo - momento onde os alunos tomam contacto com a componente e explicações teóricas da matéria, incluindo também a análise de estudos de caso.

Método demonstrativo - momento em que o docente exemplifica na prática a matéria exposta.

Método interrogativo - momento em que os alunos têm oportunidade de colocar questões.

Método activo - o aluno é convidado a aplicar na prática a matéria que foi leccionada, nomeadamente nas aulas de OT.

### 18. Conteúdos Programáticos

- O papel do design de multimedia no design de ambientes.
- A Teoria dos media. Breve contextualização dos media na sociedade e na cultura. Transição dos velhos media para os novos media: as funções do design.
- O objecto multimédia como sistema. O papel do design no desenho de sistemas.
- O papel da imersão no ambiente multimédia.
- O storytelling em design de ambientes multimédia.
- Interface e interactividade: do CLI para as interfaces multisensoriais.
- A interface como complemento ao real: realidade aumentada.
- A interface-ambiente: realidade virtual.
- O objecto multimédia como sistema aberto e a sua relação com a cultura.
- A estética do ambiente digital.
- Metamedia: evolução do conceito e estado da arte.
- O ambiente multimédia como sistema cibernético e emergente.

### 19. Métodos de Avaliação

A metodologia de avaliação contínua segue os regulamentos gerais da Universidade Lusíada para os regimes pós-graduados. A par do exame final escrito, os alunos terão de entregar um trabalho no final do semestre sob a forma de um projecto de multimédia tangível, tanto na vertente da produção de media digitais, como um protótipo da sua implementação.

### 20. Recursos Didácticos

aplicações de produção de média (texto, imagem, video, som - creative cloud)  
aplicações de produção de multimédia (openframeworks)  
material de prototipagem de objectos interactivos e ambientes (Arduino (microcontrolador), sensores, actuadores, impressora 3d)  
aplicações de projecção de multimédia em eventos (resolume)

### 21. Palavras Chave

design  
multimédia  
new media  
digital media  
openframeworks  
ambientes  
tangível  
videomapping  
pro



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

### 23. Bibliografia Principal

Autor(es): Costello, Vic, Youngblood, Susan, Youngblood, Norman  
Título: Multimedia Foundations  
Edição: 1 Ano: 2012  
Local: Waltham, MA, USA  
Editora: Focal Press

---

Autor(es): Moggridge, Bill  
Título: Designing Interactions  
Edição: Ano: 2006  
Local: Cambridge, MA, USA  
Editora: The MIT Press

---

Autor(es): Wardrip-Fruin, Noah, Montfort, Nick  
Título: The New Media Reader  
Edição: Ano: 2003  
Local: Cambridge, MA, USA  
Editora: The MIT Press

---

### 24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Perevalov, Denis, Tatarnikov, Igor  
Título: Openframeworks Essentials  
Edição: Ano: 2015  
Local: Birmingham, UK  
Editora: Packt

---

Autor(es): Culkin, Jody, Hagan, Eric  
Título: Learn Electronics with Arduino  
Edição: Ano: 2017  
Local: San Francisco, CA, USA  
Editora: Maker Media, Inc

---



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'PRODUÇÃO DE DESIGN MULTIMÉDIA': Ano Lectivo 2019/2020
Autor	Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	31-07-2019 16:05:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2019	