



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
PRODUÇÃO DE DESIGN MULTIMÉDIA

Ano Lectivo 2021/2022

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 do design de multimédia e interacção, complementada por uma componente prática, através de um projecto sobre a forma de estudo de interface e implementação no espaço.

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 ambiente multimédia como sistema cibernético e emergente.
- O objecto multimédia como sistema aberto e a sua relação com a cultura.
- Interface e interactividade: do CLI para as interfaces multisensoriais.
- A interface como complemento ao real: realidade aumentada.
- A interface-ambiente: realidade virtual.
- A estética do ambiente digital.
- O papel da imersão no ambiente multimédia.
- O storytelling em design de ambientes multimédia. A utilização de personas.
- Metamedia: evolução do conceito e estado da arte.

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 que comporta duas componentes: a primeira, obrigatória, o desenho de interfaces que compõem o ambiente com protótipo de interacção. A segunda, facultativa, o protótipo funcional, instalado no ambiente considerado.

20. Recursos Didácticos

aplicações de produção de média (texto, imagem, video, som - creative cloud)
aplicações de produção de multimédia (processing, resolume)
material de prototipagem de objectos interactivos e ambientes (arduino)

21. Palavras Chave



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

design
multimédia
new media
multimedia
digital media
ambientes
tangível
videomapping
process



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Cooper, Alan; Reimann, Robert; Cronin David; Noessel, Christopher
Título: About Face: The Essentials of Interaction Design
Edição: 4 Ano: 2014
Local: West Sussex, UK
Editora: Wiley

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

Autor(es): Salen, Katie e Zimmerman, Eric
Título: Rules of Play
Edição: Ano: 2004
Local: Cambridge, MA
Editora: The MIT Press

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Joshua Noble
Título: Programming Interactivity
Edição: 2 Ano: 2012
Local: Burlington, MA
Editora: O'Reilly

Autor(es): Manovich, Lev
Título: The Language of New Media
Edição: Ano: 2001
Local: Cambridge, MA
Editora: The MIT Press



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'PRODUÇÃO DE DESIGN MULTIMÉDIA': Ano Lectivo 2021/2022
Autor	Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	21-07-2021 14:42:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2021	