



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
PRODUÇÃO DE DESIGN MULTIMÉDIA

Ano Lectivo 2024/2025

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes

2. Curso

MESTRADO EM DESIGN

3. Ciclo

2º

4. Unidade Curricular

PRODUÇÃO DE DESIGN MULTIMÉDIA (M4404)

5. Área Científica

6. Ano Curricular

1º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

2º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA
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 ECTS

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. Objetivos Gerais

No final desta unidade curricular os alunos deverão ter adquirido competências ao nível intermédio no design de multimédia e interação, 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 interação, complementada por uma componente prática, através de um projecto sobre a forma de estudo de interface e implementação no espaço.

15. Objetivos Específicos

- conceitos de design de multimédia e interação.
- 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 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. Tecnólogos criativos.

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 Didáticos

aplicações de produção de média (texto, imagem, video, som - creative cloud)
aplicações de produção de multimédia (thonny, resolume)
material de prototipagem de objectos interactivos e ambientes (raspberry pi pico/micropython)

21. Objetivos de Sustentabilidade

A unidade curricular prevê que estas competências gerais e específicas desenvolvimento da actividade de desenhador de interações, seja na utilização de fontes de produção de electricidade sustentáveis, a sua utilização em termos de emissões e poluição sonora e visual, bem como no tratamento residual dos seus efeitos atmosféricos (temperatura). Sendo uma UC integrada num programa de mestrado, leva-se em consideração também o objectivo 4.

22. Palavras Chave



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

design
multimédia
new media
multimedia
digital media
ambientes
tangível
videomapping
p



UNIVERSIDADE LUSÍADA
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): Moggridge, Bill
Título: Designing Interactions
Edição: 1 Ano: 2006
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, USA
Editora: The MIT Press

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Norman, Donald
Título: The Design of Everyday Things
Edição: 2 Ano: 2013
Local: New York, NY
Editora: Basic Books

Autor(es): Wardrip-Fruin, Noah & Montfort, Nick(edts.)
Título: The New Media Reader
Edição: 1 Ano: 2003
Local: Cambridge, MA
Editora: The MIT Press



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'PRODUÇÃO DE DESIGN MULTIMÉDIA': Ano Lectivo 2024/2025
Autor / Author	Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	16-06-2024 12:20:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada, 2024	