



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
LABORATÓRIO 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

LABORATÓRIO DE DESIGN MULTIMÉDIA (M4403)

5. Área Científica

6. Ano Curricular

1º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

1º 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. Doutora MARIA INÊS COSTA DA VEIGA

12. Assistentes

13. Língua de Ensino

Português

14. Objetivos Gerais

Desenvolver capacidades de expressão/representação e pesquisa através da utilização e exploração de diferentes meios, comunicando ideias decorrentes de temas propostos, relacionados com Design e Vida (extrapolando livremente a partir da formulação Arte e Vida) e os eixos temáticos do mestrado: local/glocal, humano/não-humano, experiências sociais e do ambiente. Promover transdisciplinaridades com outras áreas relacionadas com o Design: arquitetura, artes plásticas, cinema, interação.

15. Objetivos Específicos

Orientar aptidões para a comunicação através do uso de diferentes meios.
Entender a especificidade de cada meio de comunicação e a possibilidade de os cruzar.
Desenvolver e explorar diferentes meios de registo, apresentação, representação e expressão no contexto do trabalho do designer.

16. Competências a adquirir

Consolidar capacidades de articulação entre leitura e comunicação; bem como de reflexão transdisciplinar e pensamento crítico.
Desenvolver confiança criativa no uso de meios.
Desenvolver pesquisas através de diferentes meios e reconhecer diferentes resultados.
Reconhecer ferramentas e conceitos para o desenvolvimento projetual multimédia.
Desenvolver capacidades de trabalho individual e em equipa.



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

17. Metodologia de Ensino

Exposição teórica de acordo com os conteúdos programáticos.
Trabalhos individuais e de grupo, recorrendo a processos indicados com os meios disponíveis.
Análise de casos e sessões extra, em regime de visita de estudo, para análise de casos in loco.
Sessões de orientação tutorial, apoio à investigação e ao desenvolvimento de trabalhos.

18. Conteúdos Programáticos

Comunicação e imagem: temporalidade e narrativa em fotografia, animação e cinema.
Ferramentas de desenvolvimento projetual: enquadramento, arco narrativo, storyboard.
Meios de registo e visualização de dados e expressão de emoções.
Ferramentas de desenvolvimento projetual: desenho, colagem, moodboard, mapa mental, diagrama e infografia.
A expressão e comunicação sensorial e interativa: som, cheiro, toque, interfaces, design de experiência e ambientes.

19. Métodos de Avaliação

Trabalhos individuais e de grupo, recorrendo a processos indicados com os meios disponíveis.
Apresentações e exposições participadas; debate e consideração coletiva da qualidade e do aprofundamento dos trabalhos.
Empenho; participação, assiduidade e cumprimento de prazos.

20. Recursos Didáticos

Bibliografia indicada.
Recurso à mediateca da ULL e a outras mediatecas e bibliotecas.
Meios analógicos e digitais (offline e online) para exposição de conteúdos programáticos e para investigação, desenvolvimento e apresentação de trabalhos.
Visitas de estudo.

21. Objetivos de Sustentabilidade

Embora o objectivo do ensino desta UC e da licenciatura seja cumprir o objectivo n.4 ? educação de qualidade ?, os cursos de Design da UL-Lisboa partem do entendimento do Design como ferramenta para a promoção sustentável da sociedade nas vertentes éticas, sociais e ecológicas, daí um dos objectivos globais do ensino do Design na ULL seja o de alertar os estudantes para que o seu futuro como Designer cumpra TODOS os 17 objectivos de desenvolvimento sustentável definidos pela ONU.

22. Palavras Chave

design
comunicação
interação
multimédia
ambientes
sentidos



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Cheryl Platz
Título: Design Beyond Devices. Creative Multimodal, Cross-Device Experiences.
Edição: Ano: 2020
Local:
Editora: Rosenfeld

Autor(es): Costello, V
Título: Multimedia Foundations: core concepts for digital design.
Edição: Ano: 2016
Local:
Editora: Taylor & Francis

Autor(es): Antonelli, Paola
Título: Talk to me: Design and the communication between people and objects
Edição: Ano: 2011
Local: New York
Editora: The Museum of Modern Art

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Madeline Schwartzman
Título: See Yourself Sensing: Redefining Human Perception
Edição: Ano: 2011
Local: London
Editora: Black Dog

Autor(es): Beatriz Colomina and Mark Wigley
Título: Are We Human? Notes on an Archaeology of Design
Edição: Ano: 2016
Local: Zürich
Editora: Lars Müller Publishers



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'LABORATÓRIO DE DESIGN MULTIMÉDIA': Ano Lectivo 2024/2025
Autor / Author	Prof. Doutora MARIA INÊS COSTA DA VEIGA
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	27-06-2024 14:11:00
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	