

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2016 — 2017

Unidade Curricular:	Meios Digitais
Docente responsável:	Prof. Associada Patrícia Gouveia
Respetiva carga letiva na UC:	4,5 horas semanais
Outros Docentes:	---
Respetiva carga letiva na UC:	---
ECTS:	6 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem

Esta unidade curricular tem como principais objectivos dotar os alunos de um conjunto de conhecimentos, aptidões e competências na área das metodologias de projecto aplicadas às artes multimédia. Serão abordados conceitos, práticas e técnicas próprias dos meios interactivos de forma a fornecer aos alunos ferramentas de trabalho concretas para o desenvolvimento dos seus projectos digitais. A unidade curricular articula-se entre uma componente teórica, onde são explorados os diferentes conceitos inerentes à criação e desenvolvimento de sistemas interactivos, e uma componente prática, onde estes conhecimentos são aplicados com recurso a métodos e tecnologias específicas. As diferentes características e tipologias de trabalho multimédia serão aplicadas num projecto concreto a

ser desenvolvido pelos alunos em grupo. Neste contexto, serão abordados conceitos básicos de interacção humano-máquina centrados nos participantes.

Nesta unidade curricular os estudantes vão adquirir **conhecimentos** em:

- i. Metodologias de projecto de artes multimédia;
- ii. Design da experiência interactiva (interface e interacção);
- iii. Tipos de interacção (mental, física, social ou com o ambiente).

Nesta unidade curricular os estudantes vão estar **aptos** a:

- i. Manipular e conceber imagens digitais para a criação de projectos multimédia;
- ii. Utilizar ferramentas de criação digital e fazer a sua articulação;
- iii. Criar projectos centrados nos participantes.

Nesta unidade curricular os estudantes vão adquirir **competências gerais** em:

- i. Concepção e design de meios digitais e interactivos que tenham em consideração a experiência dos participantes ao nível emocional, ético e social;
- ii. Desenvolvimento de capacidades de comunicação e trabalho em equipa;
- iii. Aplicação de meios digitais a metodologias de trabalho em artes multimédia;

2 — Conteúdos Programáticos

Adquirir as competências essenciais à criação de projectos digitais, design de interface, interacção e experiência do participante. Desenvolver algumas competências básicas de observação de participantes e de avaliação de produtos interactivos:

- i. Conceitos de *Media* e *Performance*;
- ii. *Non-Linear Storytelling* e design da experiência;
- ii. Interacção Humano-máquina;
- iii. Jogabilidade e *Game Design*;
- iv. Mecânicas de interacção (*gameplay*) e design de níveis (*level design*);

- v. Personagens e mundos digitais;
- vi. Brincar e Jogar: estruturas finitas e infinitas;
- vii. Adequar o projecto multimédia ao público-alvo pretendido;
- viii. Cooperação *versus* Competição;
- ix. Compreender e conceptualizar a interacção;
- x. Tipos de interacção (mental, física, social ou com o ambiente);
- xi. Compreender os participantes e como as interfaces os afectam emocionalmente;
- xii. Identificar necessidades e definir requisitos;
- xiii. *Focus groups*.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Apresentação em sala de aula de um projecto multimédia escolhido pelos alunos mediante lista e guião de análise fornecidos pela professora (10 minutos para cada grupo de três alunos). Criação por grupos de três alunos de um dossier de projecto multimédia interactivo (conceito, fluxograma e *storyboard*). Conceitos básicos de manipulação de imagem a partir do software Adobe Photoshop e/ou outros a combinar com os alunos.

Avaliação

Apresentação em sala de aula de um projecto multimédia interactivo mediante lista e guião fornecidos pela professora (grupos de 3 alunos cada). 20%

Concepção de um projecto de arte multimédia interactiva que tire partido de diferentes meios digitais (grupos de 3 alunos). 30%

Apresentação final do projecto (grupos de 3 alunos). 30%

Assiduidade, motivação e participação nas aulas. 20%

Critérios de avaliação para cada projecto de grupo:

Domínio dos conteúdos teórico-práticos e criatividade.

4 — Bibliografia de Consulta

BURROUGH, X. & MANDIBERG, M. (2009). *Digital Foundations, Intro to Media Design*, New Riders e Aiga, Berkeley, CA.

CARVALHAIS, M. (2016), *Artificial Aesthetics, Creative Practices in Computational Art and Design*. U. Porto Edições.

FERRARA, J. (2011), “The Elements of Player Experience, A framework for understanding player experiences to build successful, engaging, and enjoyable games”. In <https://uxmag.com/articles/the-elements-of-player-experience> (acedido 04.07.2016).

FULLERTON. T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.

TODD, D. (2007). *Game Design, From Blue Sky to Green Light*. Massachusetts: A K Peters, Ltd.

TOTTEN, C. W., (2014), *An Architectural Approach to Level Design*, A K Peters/CRC Press.

5 — Assistência aos alunos

Marcação por email

(Prof^ª. Patrícia Gouveia p.gouveia@belasartes.ulisboa.pt)

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 4 de Julho de 2016.