



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa de Unidade Curricular

- Ano Lectivo 2006/2007 -

Faculdade

Arquitectura e Artes

Licenciatura

Design

Unidade Curricular

Design Digital

Ano: 3º

Tipo: 1º Semestre

Nº ECTS: 3

Coordenador

Mestre Arq. Paulo Jorge Maldonado Carvalho de Araújo

Regente

Designer Rui Jorge Fortes Pereira dos Santos

Assistente

-

Carga Horária Lectiva Semanal

Aulas Teóricas: -

Aulas Teórico-práticas: 2

Orientação Tutorial: -

Língua de Ensino

Português

Objectivos Gerais

Desenvolver competências metodológicas e processuais inovadoras, escoradas em capacidades e competências individuais para a indagação, prospecção e investigação.

Estimular a acutilância crítica, no sentido de racionalizar os recursos de comunicação aos diversos públicos/interlocutores.

Depurar capacidades de análise e síntese sobre as temáticas abordadas; relacioná-las e aplicá-las ao desenvolvimento de projectos.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Objectivos Específicos

Desenvolver métodos de execução técnica de diversos níveis de complexidade.
Experimentar níveis de sofisticação expressiva/comunicativa recorrendo a meios de reduzida complexidade técnica ou tecnológica.
Exploração de suportes 2D: desenho à mão, selecção de cor, texturas, paginação, relação imagem-texto, ...
Exploração de suportes 3D (reais e virtuais): maquetização, prototipagem, ... Infografismo e multimedia.

Competências a adquirir

Recorrer à investigação como instrumento estratégico potenciador da inovação.
Desenvolver competências específicas ao nível dos ferramentas/suportes informáticos.
Direccionar os esforços em projecto para desenvolvimento de conceitos inovadores ao nível da comunicação de conteúdos e/ou ideias.
Ter capacidade para construir uma estrutura de especificações para o caso simulado e/ou para o caso concreto.
Saber fundamentar e comunicar uma ideia/projecto.

Metodologia de Ensino

Acompanhamento individual e em equipa.
Exercícios pontuais de estimulação.
Investigação aplicada e apoiada em suportes digitais baseados na conectividade e na interactividade do conhecimento. Exploração e simulação de casos.
Reflexão e discussão.

Programa da Unidade Curricular / Conteúdo programático

Na disciplina de Design Digital serão abordados e desenvolvidos projectos de comunicação e media digital.
O entendimento base da noção de multimedia assenta na utilização de vocabulário específico e abrangente.
Uma estreita relação com as encomendas e as respectivas oportunidades de trabalho potenciam o desenvolvimento de projecto ao nível das tendências. A análise crítica das metodologias disponíveis e o seu cotejo com simulações "virtuais" poderão ser um instrumento de diferenciação de "visões estratégicas" para a (re)construção contínua da economia digital.
O carácter teórico-prático da disciplina obriga a uma valorização de processos e de resultados, devidamente fundamentados.

Bibliografia Principal

Autor(es)

GILLIES, J. e R. Cailliau

Título

How the Web was Born: The Story of the World Wide Web

Edição



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Local

Oxford

Editora

Oxford University Press

Ano

2000

Autor(es)

BOLTER, Jay David

Título

Remediation: Understanding New Media

Edição**Local**

London

Editora

MIT Press

Ano

2000

Bibliografia Complementar**Autor(es)**

WALKER, John A.

Título

Art in the Age of Mass Media

Edição**Local**

London

Editora

Pluto Press



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ano

2001

Autor(es)

LUNENFELD, Peter

Título

The Digital Dialectic - New Essays On New Media

Edição**Local**

London

Editora

MIT Press

Ano

2000

Metodologia de Avaliação Contínua / Elementos relevantes

Trabalhos individuais e em grupo.

Frequências e exames.

Participação e assiduidade.

Nota: Consultar o Regulamento Geral e Específico de Avaliação da Universidade Lusíada de Lisboa.

Recursos Didáticos

Textos de apoio.

Bibliotecas.

Material audio-visual.

Internet.

Palavras-chave

Tecnologia, (Multi)Media, Ciência, Realidade Virtual