

TIPO: TEÓRICO-PRÁTICA	UNIDADE CURRICULAR	ANO: 3.º
CONTACTO: 40TP + 10S + 4OT	WEBDESIGN I	SEMESTRE: 6.º
CONSOLIDAÇÃO DE CONHECIMENTOS: 99 HORAS	ANO LECTIVO: 2017_ 2018	16 SEMANAS
CRÉDITOS: 4 ECTS	ÁREA DE ESTUDOS:	DOCENTE:
DURAÇÃO: 3 HORAS/SEMANA	TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO	JOANA CASTELEIRO

PROGRAMA

1. Novos media

- 1.2 O design de comunicação e os novos media;
- 1.3 Diferenças entre medias tradicionais e novos media;
- 1.4 Internet, social media, realidade aumentada, realidade virtual, mobile;
- 1.5 Características do conteúdo para novos media;
- 1.6 Desafios na criação de conteúdos (conceitos de crossmedia e transmedia);
- 1.7 Plataformas digitais, novas práticas e novos paradigmas;

2. Produção VR

- 2.1 História da Realidade Virtual;
- 2.2 Conteúdos em VR (fotografia, ilustração, 3D);
- 2.3 Animar em VR;
- 2.4 A narrativa em VR;
- 2.5 Integração e disseminação de conteúdos VR;

COMPETÊNCIAS

No final do semestre o aluno deverá ser capaz de:

1. Compreender a prática projectual associada aos novos media com especial destaque para as experiências de Realidade Virtual;
2. Identificar os princípios subjacentes da produção para os novos media;
3. Compreender os novos media através da cultura digital e dos novos paradigmas da sociedade em rede;
4. Perceber os conceitos de crossmedia e transmedia;
5. Identificar os novos media e diferencia-los dos media tradicionais;
6. Conhecer técnicas e ferramentas afim de adquirir competências básicas para a criação de experiências em Realidade Virtual;
7. Colocar as ferramentas apreendidas ao serviço de projetos com exigências criativas e estéticas;

METODOLOGIAS

Sendo uma disciplina teórico prática, baseamo-nos em práticas pedagógicas ativas que visam a investigação e pesquisa para o projeto, debates acerca dos conteúdos acima descritos e tutorias que visam o acompanhamento dos projetos e das suas várias etapas. As aulas teórico-práticas e a prática laboratorial constituem um modelo de aprendizagem consistente com os objectivos propostos.

AVALIAÇÃO

Esta unidade curricular será ministrada em regime teórico-prático e em prática laboratorial sendo a sua avaliação do tipo contínuo. A avaliação contínua terá em conta os seguintes parâmetros:

30% - Projeto Teórico;

70% - Projeto Prático;

(A falta de duas avaliações intermédias implica a reprovação na cadeira);

Um número de faltas superior a 35% do total das horas lectivas implica a reprovação na cadeira.

BIBLIOGRAFIA

- Austin, T. & Doust, R. (2007). *New Media Design*. London: Laurence King.
- Bailenson, J. (2018). *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How it Works, and What it Can Do*. London: W. W. Norton & Company.
- Bennett, J. (2012). *Design Fundamentals for New Media*. Canada: Delmar.
- Fictum, C. (2015). *VR UX: Learn VR UX, Storytelling & Design*. London: CreateSpace Independent Publishing Platform
- Jerald, J. (2015). *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality (ACM Books)*. Illinois: Morgan & Claypool Publishers.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: Mit Press.