



ESCOLA ANTONIO ARROIO

2011/ 2012

MATRIZ DE PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

CÓDIGO – 266

DISCIPLINA DE PROJETO E TECNOLOGIAS – Multimédia

CURSO DE DESIGN DE COMUNICAÇÃO

Tipo de prova:	Prática	Duração da prova:	120 minutos
Estrutura da prova : A prova é constituída pelo desenvolvimento de um percurso que aborda questões de natureza projetual e tecnológica. Grupo I: Esboços e definição de Layout gráfico de interface e interatividade. Grupo II: Apresentação da maqueta com utilização de tecnologia digital. Grupo III: Memória descritiva e justificativa.			
Cotação da prova: Grupo I: Esboços e estrutura do Layout-----80 pontos Grupo II: Maqueta-----100 pontos Grupo III: Memória descritiva -----20 pontos TOTAL 200 pontos			
Conteúdos/objetivos: Grupo I: <u>Conteúdos:</u> PROJETO Domínios da atuação do Design Multimédia: editorial, promocional, publicitário, corporativo e de informação; Organização de uma metodologia que englobe uma fase analítica, uma fase criativa e uma fase executiva; <u>Objetivos:</u> Reconhecer os domínios de atuação do Design de Comunicação e a importância da imagem como necessidade de expressão da sociedade, em dado momento e em dado contexto; Conhecer e aplicar uma metodologia projetual. Propriedades da imagem funcional e variantes que constituem a construção de uma imagem: Percursos visuais, linhas de força, volumes, tensão, equilíbrio, simetria, assimetria, cor, claro-escuro, relações de dimensão, movimento e perspetiva; Tipos de imagem: fotografia, ilustração, animação e video. <u>Objetivos:</u> Conhecer a imagem como processo de extração de informação ou de um processo que dá sentido aos estímulos.			

Tipologia de formas; A linha como elemento estrutural da linguagem visual; Organização dos elementos gráficos num espaço delimitado: formas, linhas, texto. Elementos da cor: círculo cromático, propriedades de uma cor; contrastes; complementaridade; a simbologia da cor; cor protagonista.

Objetivos: -Conhecer e aplicar os elementos da sintaxe visual; Conhecer e aplicar a cor como portadora de informação e de expressão.

Estudo dos tipos de letra e sua adequação à mensagem e aos média; Conceito de legibilidade imediata e de legibilidade em contínuo; Objetivos: - Conhecer as relações existentes entre imagem, forma e percepção para o aumento da eficácia da informação; Saber selecionar tipos de letra, adequação à optimização da legibilidade e expressividade.

Formatos e a sua adequação aos vários tipos de produto multimédia; Grelha como divisão geométrica do espaço e como organizadora da arrumação dos elementos gráficos. Definição de brancos perimetrais, equilíbrio e importância do vazio como ênfase do conteúdo; Grelha como veículo de um produto multimédia e de um design coerente; Grelha como reflexo de um conteúdo; Grelhas estáticas e dinâmicas, simétricas e assimétricas e grelhas modulares; Definição de colunas de número par ou ímpar e do espaço entre colunas; Grelhas múltiplas; grelhas para aplicação da entrelinha do texto.

Hierarquização tipográfica; Inter-relação entre corpo de letra, medida de entrelinha e número de caracteres por coluna; Inter-relação entre alinhamento do texto e hifenização; Definição das regras de hifenização em função do número de caracteres por linha. Objetivos: - Compreender o formato como objeto de comunicação; Compreender a grelha como elemento estruturante da página; Saber tratar graficamente um texto.

Controle de valores e dimensões das imagens; ritmo de leitura; Modelos de leitura; Paginação simétrica e assimétrica; regular e irregular, horizontal, vertical e diagonal, paginação como condutora da sequência de leitura; Ponto de atração da página; As imagens como elementos potencializadores da atracção; Aplicação da cor ao texto e a elementos gráficos. Objetivos: - Conhecer e aplicar tipologias de paginação.

Construção do interface gráfico, tendo em conta o formato adequado, a grelha, o texto e as suas relações tipológicas; Conhecimento e aplicação de tipologias de organização do interface e estrutura interactiva; Determinação dos percursos de navegabilidade; Estabelecimento das relações Imagem/texto, texto/imagem/movimento e animação/interatividade. Objetivos: -Conhecer e aplicar os elementos da sintaxe visual; Conhecer e aplicar tipologias de design multimédia.

Grupo II Conteúdos: PROJETO

Definição da arquitetura e estruturas de conteúdos multimédia e interativos. Elaboração de storyboard para sequências narrativas lineares;

Objetivos: Conhecimento das narrativas lineares e não lineares, navegabilidade e inteatividade.

Conteúdos : Tecnologia

Utilização de software gráfico de desenho vetorial, com domínio do desenho de formas, manipulação de texto, e ilustração; Utilização de software gráfico de tratamento de imagem e manipulação para a web e multimédia;

Utilização de software de criação e edição gráfica para multimédia, dominando o tratamento de conteúdos interativos, vídeo/animação e web. Objetivos: Criar documentos adequados a um projeto determinado.

Grupo III: Conteúdos: Organização de documento escrito. Objetivos: Manifestar uma atitude crítica sobre o trabalho produzido.

Critérios de Classificação:

A classificação não deve ser prejudicada pela utilização de outro software disponível, desde que se verifiquem códigos de organização estética adequados, uma metodologia de projeto e uma resposta ao enunciado.

As citações contemplarão sempre os conhecimentos revelados no desenvolvimento do projeto, a capacidade de reflexão crítica e a utilização de linguagem técnica apropriada.

Material necessário

O aluno deverá trazer: Folhas de papel, lápis e borracha para esboços e rascunhos.

A Escola fornece: Papel de prova de desenho, formato A3; Papel de prova pautado; Computador Mac; Scanner; Impressora.

Software disponível: Photoshop, Illustrator, After Effects, Dreamweaver, Premiere, Flash e Flash Catalyst, Adobe Rome e Adobe soundbooth.