
Ano Letivo 2022-23

Unidade Curricular WEB DESIGN

Cursos DESIGN E TECNOLOGIAS MULTIMÉDIA

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 19301009

Área Científica AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 213

Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos) 4; 8; 9;

Línguas de Aprendizagem Português

Modalidade de ensino

Presencial

Docente Responsável

Pedro Manuel Maia de Oliveira Martins Calado

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Luís Filipe Valério Viegas	PL	PL1	42PL

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
1º	S2	42PL	104	4

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Sem pré requisitos

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Internet e WWW.

- 1-Iniciação e desenvolvimento de conhecimentos teóricos e técnicos de aplicações em Linguagem HTML e animação interactiva;
 - 2-Capacidade utilizar e entender os diferentes componentes técnicos de um produto multimedia;
 - 3-Conhecer e compreender as condicionantes técnicas de desenvolvimento de um produto multimedia;
 - 4-Capacidade de entender noções de estrutura de Web-site;
 - 5-Capacidade para a construção e desenvolvimento de produtos multimedia, HTML e CSS;
 - 6-Capacidade de entender e aplicar a interactividade à comunicação de conteúdos;
 - 7-Entendimento dos processos visuais de comunicação de interactividade enquanto linguagem;
 - 8-Coerência, homogeneidade e sistematização desses processos;
 - 9-Desenvolver a auto-crítica como mecanismo necessário ao desenvolvimento do trabalho, e a uma crítica fundamentada e construtiva.
-

Conteúdos programáticos

Introdução à linguagem HTML, implementação e sintaxe

- 1-Resenha histórica dos processos que levaram aos conceitos de hipermedia e hipertexto.
- 2-Tecnologias multimedia: texto, som, imagens, video, etc.
- 3-Interactividade e hipertexto-sistemas de navegação.
- 4-Comunicação e utilização de recursos.
- 5-Análise de aplicações existentes.
- 6-Formatos e sua aplicação.
- 7-Suportes e distribuição.
- 8-A nível prático, aprendizagem de conceitos e realização de exercícios de HTML e CSS

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Explicação teórica e realização de exercícios ou situações práticas; Visionamento e análise de documentação em suporte AV;

No final do período lectivo o aluno deverá estar familiarizado com os conceitos de Hipermedia, Hipertexto, Multimédia e Interactividade e as suas características formais e conceptuais no âmbito da comunicação visual. Deverá ter a capacidade de desenvolvimento e construção de aplicações, recorrendo aos conceitos atrás expostos, e ainda aprofundar os conhecimentos práticos no uso das ferramentas. Esta unidade curricular visa proporcionar um espaço de iniciação e desenvolvimento de conceitos técnicos aos alunos através de exercícios práticos.

Trabalho de grupo e individual, com acompanhamento tutorial pelo docente.

Análise estrutural e replicação de páginas web: 20%
Projeto e implementação visual de website: 80%

Bibliografia principal

COTTON, Bob; OLIVER, Richard. The Cyberspace Lexicon. Londres, Phaidon Press Limited, 1994.

COTTON, Bob; OLIVER, Richard. Understanding Hypermedia. Londres, Phaidon Press Limited, 1992.

KRESS, Gunther; Van LEEUWEN, Theo - Reading Images. The Grammar of Visual Design. Londres, Routledge, 1996.

McLUHAN, Marshal; POWERS, Bruce R. The Global Village Londres, Oxford University Press, 1992.

MEGGS, Philip B. A History of Graphic Design. Nova Iorque, John Wiley & Sons, 1998.

NEGROPONTE, Nicholas. Being Digital. Londres, Hodder & Stoughton, 1995.

NIELSEN, Jakob. Designing Web Usability, Berkeley, New Riders Press, 1999.

POYNOR, Rick. Design Without Boundaries. Londres, Booth-Clibborn Editions, 1998.

TAYLOR, Mark C. SAARINEN. Esa. Imagologies - Media Philosophy. Londres, Routledge, 1994.

DUCKETT, J. HTML and CSS: Design and Build Websites, John Wiley and Sons, 2011.

Academic Year 2022-23

Course unit WEB DESIGN

Courses DESIGN AND MULTIMEDIA TECHNOLOGIES

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area

Acronym

CNAEF code (3 digits) 213

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 4; 8; 9;

Language of instruction Portuguese

Teaching/Learning modality Presential

Coordinating teacher Pedro Manuel Maia de Oliveira Martins Calado

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Luís Filipe Valério Viegas	PL	PL1	42PL

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	0	0	42	0	0	0	0	0	104

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

None

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

- 1-Initiation and development of theoretical and technical knowledge of applications in HTML language and interactive animation;
- 2-Developing the capacity to understand the different technical components of a multimedia product.
- 3-Understanding the technical constraints of developing a multimedia product.
- 4-Ability to understand Web-site structure notions.
- 5-Capacity for the construction and development of multimedia products, HTML and CSS
- 6-Ability to understand and apply interactivity to the communication of content.
- 7-Understanding of visual processes of interactive communication as a language.
- 8-Consistency, uniformity and systematization of these processes.
- 9-Develop self-criticism as a mechanism necessary for work development, and to a the reasoned and constructive critique.

Syllabus

- 1-Historical overview of the processes that led to the concepts of hypermedia and hypertext.
 - 2-Multimedia technologies: text, sound, images, video, etc.
 - 3-Interactivity and navigation of hypertext-systems.
 - 4-Use of multimedia communication resources.
 - 5-Analysis of existing applications.
 - 6-Formats and their application.
 - 7-Media and distribution.
 - 8-At a practical level, learning HTML and CSS concepts through exercises
-

Teaching methodologies (including evaluation)

Individual and Group work, with tutorial guidance. Theoretical explanation and practical exercises. Document viewing and analysis in AV support. At the end of the course students should be familiar with the concepts of Hypermedia, Hypertext, Multimedia and Interactivity and its formal and conceptual features in the scope of visual communication. Must acquire the capacity of development and construction of

applications, using the concepts set out above, and further deepen the practical knowledge in the use of tools. The student will also reflect on the visual languages used. This course aims to provide an initiation space and concept development.

- 1-Structural analysis and replication of webpages: 20%
 - 2-Website Design: 80%
-

Main Bibliography

- COTTON, Bob; OLIVER, Richard. The Cyberspace Lexicon. Londres, Phaidon Press Limited, 1994.
- COTTON, Bob; OLIVER, Richard. Understanding Hypermedia. Londres, Phaidon Press Limited, 1992.
- KRESS, Gunther; Van LEEUWEN, Theo - Reading Images. The Grammar of Visual Design. Londres, Routledge, 1996.
- McLUHAN, Marshal; POWERS, Bruce R. The Global Village Londres, Oxford University Press, 1992.
- MEGGS, Philip B. A History of Graphic Design. Nova Iorque, John Wiley & Sons, 1998.
- NEGROPONTE, Nicholas. Being Digital. Londres, Hodder & Stoughton, 1995.
- NIELSEN, Jakob. Designing Web Usability, Berkeley, New Riders Press, 1999.
- POYNOR, Rick. Design Without Boundaries. Londres, Booth-Clibborn Editions, 1998.
- TAYLOR, Mark C. SAARINEN. Esa. Imagologies - Media Philosophy. Londres, Routledge, 1994.
- DUCKETT, J. HTML and CSS: Design and Build Websites, John Wiley and Sons, 2011.