



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
REALIZAÇÃO E PRODUÇÃO MULTIMÉDIA

Ano Lectivo 2019/2020

1. Unidade Orgânica

Instituto de Engenharia e Tecnologias (2º Ciclo)

2. Curso

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

3. Ciclo de Estudos

2º

4. Unidade Curricular

REALIZAÇÃO E PRODUÇÃO MULTIMÉDIA (K3006)

5. Área Científica

6. Ano curricular

1º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

2º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-práticas:	15,00
Orientação Tutorial:	20,00

9. Créditos

7,50

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA

12. Assistentes

13. Língua de ensino

Português

14. Objectivos Gerais

No final desta unidade curricular, os alunos deverão ter adquirido competências na identificação e caracterização da actividade do realizador e produtor na produção de conteúdos para media digitais, nomeadamente através da interface cultural cinematográfica, bem como compreender a relevância de modelos de distribuição transmedia.

15. Objectivos Específicos

- Os alunos deverão conseguir criar um guião interactivo, a partir de um briefing ou de uma ideia original.
- Os alunos deverão conseguir adaptar o guião do formato textual interactivo para o formato visual/sonoro/espacial interactivo.
- Os alunos deverão compreender as mutações que ocorrem no papel do realizador no contexto da produção dos novos media.
- Os alunos deverão identificar as oportunidades do modelo de produção transmedia no panorama actual dos novos media.

16. Competências a adquirir

- Caracterizar o papel do realizador e produtor no contexto da produção de novos media.
- Saber criar conteúdos para os media digitais, especificamente aqueles que implementam interface culturais cinematográficas;
- Saber operar as ferramentas necessárias para a produção de protótipos/projectos finais de media digitais sobre a interface cultural cinematográfica.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

17. Metodologia de ensino

Método expositivo - momento onde os alunos tomam contacto com a componente e explicações teóricas da matéria, incluindo também a análise de estudos de caso.

Método demonstrativo - momento em que o docente exemplifica na prática a matéria exposta.

Método interrogativo - momento em que os alunos têm oportunidade de colocar questões.

Método activo - o aluno é convidado a aplicar na prática a matéria que foi leccionada, nomeadamente nas aulas de OT.

18. Conteúdos Programáticos

A digitalização e a Convergência dos Media;

Os princípios dos media digitais (novos media);

As interfaces culturais cinematográficas;

A construção de significados nos media digitais.

A natureza do suporte dos media digitais: redes como distribuição e redes como interacção.

Declinações potenciadas pelas redes. Modelos transmedia.

O objecto media digital como sistema aberto e a sua relação com a cultura.

O plano de produção nos media digitais.

Pré-produção: a componente editorial nos media digitais.

Produção: a componente de produção de media - texto, imagem, som, video

produção: a componente de produção de media: integração em plataformas de media digital

Pós-produção: a componente de acabamento em media digitais.

Redes de distribuição/divulgação: realidade aumentada, realidade virtual, dispositivos móveis.

19. Métodos de Avaliação

De acordo com o regulamento geral de avaliação da Universidade Lusíada. A avaliação contínua consiste na criação de projecto de realização multimédia composto por um relatório (50%) e um trabalho de autor (50%).

20. Recursos Didácticos

+ estúdio de audiovisuais

+ software de tratamento de imagem e edição não-linear de video (creative cloud).

+ software para produção de storyboards (Storyboarder)

+ plataforma de produção de media digitais (de interface cultural texto e audiovisual) (Twine / Visionaire);

21. Palavras Chave

realização

produção

novos media

media digitais

interactividade

storytelling

cinema interactivo



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Manovich, Lev
Título: The Language of New Media
Edição: 1 Ano: 2001
Local: Cambridge, MA
Editora: The MIT Press

Autor(es): Murray, Janet
Título: Hamlet in Holodeck
Edição: 1 Ano: 2003
Local: São Paulo
Editora: Itaú

Autor(es): Jenkins, Henry
Título: Convergence Culture
Edição: 1 Ano: 2006
Local: New York, NY
Editora: New York University Press

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Negroponte, Nicholas
Título: Ser Digital
Edição: 1 Ano: 1995
Local: Lisboa
Editora: Caminho

Autor(es): Wardrip-Fruin, Noah e Montfort, Nick
Título: The New Media Reader
Edição: 1 Ano: 2003
Local: Cambridge, MA
Editora: The MIT Press



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'REALIZAÇÃO E PRODUÇÃO MULTIMÉDIA': Ano Lectivo 2019/2020
Autor	Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	08-04-2020 15:13:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2020	