



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular  
INFORMÁTICA APLICADA  
Ano Lectivo 2014/2015

**1. Unidade Orgânica**

Ciências Humanas e Sociais (1º Ciclo)

**2. Curso**

Comunicação e Multimédia

**3. Ciclo de Estudos**

1º

**4. Unidade Curricular**

INFORMÁTICA APLICADA (L2110)

**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:	30,00
Orientação Tutorial:	20,00

#### 9. Créditos

6,00

#### 10. Coordenador da Área Científica

#### 11. Regente

Prof. Doutor PAULO JORGE GONÇALVES PINTO

#### 12. Assistentes

#### 13. Língua de ensino

Português

#### 14. Objectivos Gerais

O desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TIC), transformou a capacidade para comunicar com eficácia numa competência fundamental para o indivíduo. Necessidades de cidadania, nomeadamente de inclusão do indivíduo com requisitos especiais (geográficos, físicos, sensoriais, culturais e sociais) são situações práticas que demonstram a capacidade das novas tecnologias como ferramentas fundamentais na investigação, organização, gestão, difusão e preservação da informação.

#### 15. Objectivos Específicos

Desenvolver nos estudantes a capacidade de utilizar as novas tecnologias como meio de expressão de ideias e modo de comunicação presencial e/ou virtual.

Ambientar os estudantes a vários pacotes de aplicações a utilizar durante o seu percurso académico.

#### 16. Competências a adquirir

Organização dos diferentes tipos de informação que compõem as várias etapas que perfazem os trabalhos práticos a desenvolver nas aulas.

Auto disciplina e confiança nos conhecimentos teórico/práticos adquiridos de modo a extrapolar para exercícios práticos (desafios profissionais) solicitados extra aulas.

Identificar as vantagens e as limitações da utilização das TIC na concepção do projecto de Design de Multimédia.

Saber utilizar os vários programas de software que irão ser utilizados ao long



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

## 17. Metodologia de ensino

As aulas abordarão exemplos diversos motivando a capacidade de análise e consequente debate, das questões apresentadas.

Como apoio à investigação, os alunos desenvolverão trabalhos práticos permitindo o conhecimento da relação teoria e prática.

## 18. Conteúdos Programáticos

As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação.

A relação entre os conceitos de informação, dados e conhecimento.

Meios de criação, organização e difusão de informação: respectiva interacção com o indivíduo.

Comunicação presencial versus virtual.

Equipas multidisciplinares: presenciais e/ou virtuais.

Diferentes tipos de visualização e interacção utilizador / informação.

Storyboards, definição, concepção, construção e apresentação.

O impacto das TIC na construção e apresentação de Storyboards.

A importância do sistema sensorial humano para a criação e percepção da informação comunicada pelos media.

O sistema visual como meio privilegiado de leitura e percepção de informação.

O layout da informação.

Imagens versus Texto versus som.

Simbolismo gráfico.

Sistemas de cor: propriedades e utilizações.

Simbolismo da cor.

Cor e textura.

A importância da interacção na relação do utilizador (criador e consumidor) com a tecnologia.

A importância do sistema sensorial humano para a criação e percepção da informação comunicada pelos media.

## 19. Métodos de Avaliação

A avaliação será feita com base na assiduidade, participação e empenhamento nos debates feitos nas aulas durante o contacto privilegiado pelo espaço da aula, na execução e apresentação de trabalhos de aplicação dos conhecimentos.

Os trabalhos pedidos, são objecto de enunciado próprio, seguindo a metodologia mais apropriada para o objectivo a atingir e devidamente calendarizados.

## 20. Recursos Didácticos

Elementos bibliográficos referidos. Bases de dados existentes na Mediateca.

Equipamento informático, HW(Pc) e SW, periféricos tais como plotter, impressora, scanner para apresentação de conceitos e desenvolvimento dos trabalhos teórico/práticos dos alunos.

## 21. Palavras Chave

TIC

Multimédia

Comunicação

WebDesign



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

### 23. Bibliografia Principal

Autor(es): PREECE, J, ROGERS, Y & SHARP, H  
Título: Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction  
Edição: 2 Ano: 2007  
Local: New York  
Editora: Wiley

---

Autor(es): RIBEIRO, Nuno  
Título: Multimédia e Tecnologias Interactivas  
Edição: 2 Ano: 2008  
Local: Lisboa  
Editora: FCA

---

Autor(es): OLIVEIRA, Helder  
Título: Flash CS5 e CS5.5 - Depressa & Bem  
Edição: 1ª Ano: 2012  
Local: Lisboa  
Editora: FCA

---

### 24. Bibliografia Complementar

Autor(es): António Miguel  
Título: Gestão de Projetos de Software  
Edição: 4ª Ano: 2009  
Local: Lisboa  
Editora: FCA

---

Autor(es): Diana Weynand  
Título: Apple Pro Training Series: Final Cut Pro X  
Edição: 2nd Edition Ano: 2013  
Local: USA  
Editora: Peachpit Press

---



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
<b>Título</b>	Programa da unidade curricular 'INFORMÁTICA APLICADA': Ano Lectivo 2014/2015
<b>Autor</b>	Prof. Doutor PAULO JORGE GONÇALVES PINTO
<b>Classificação</b>	-
<b>Descritores</b>	-
<b>Colaborador(es)</b>	-
<b>Data/Hora</b>	06-08-2014 11:20:00
<b>Formato de dados</b>	Texto, PDF
<b>Estatuto de utilização</b>	Acesso público
<b>Relação</b>	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2014	