



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular  
OFICINA DE MULTIMÉDIA DIGITAL  
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**

OFICINA DE MULTIMÉDIA DIGITAL (L2123)

**5. Área Científica**

**6. Ano curricular**

3º

**7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre**

1º 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

Dotar os alunos das capacidades de técnicas e de comunicação para responder a um brief e/ou situações específicas de trabalho.

Aprofundar conhecimentos no domínio das ferramentas interactivas, que constituem a base de trabalho em tecnologias digitais de multimédia.

Apresentar e desenvolver conhecimentos em diferentes softwares que constituam uma mais valia para o trabalho qualificado nesta área.

#### 15. Objectivos Específicos

O principal objectivo passa por conseguir que os alunos se foquem no tipo de animação que mais os realize e consigam fazer um pequeno filme animado que promova o seu talento individual, no âmbito de um futuro enquadramento num contexto profissional nesta área.

Pretende-se também, desenvolver nos estudantes a capacidade de utilizar as novas tecnologias como meio de expressão de ideias, e modo de comunicação presencial e/ou virtual.

#### 16. Competências a adquirir

Organização dos diferentes tipos de informação facultados, por forma a comporem um "story board" como método de planificação do trabalho.

Capacidade técnica para responder às necessidades emergentes e problemas que possam surgir na execução e publicação de animações vectoriais.

Conhecimentos técnicos que possibilitem identificar as vantagens e as limitações da utilização das TIC na concepção do projecto de Design de Multimédia.



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

Contar uma história é o ponto fulcral da animação. Seja por desenhos animados, seja por efeitos visuais, um animador pega numa ideia e transforma-a numa realidade entusiasmante e apelativa para os públicos a que se destina.

Pretende-se desenvolver a técnica, com abordagens tanto à animação vectorial bidimensional como 3D, mas pretende-se maioritariamente o desenvolvimento conceptual da animação. Isto será potenciado pelo estudo de briefings e a análise e execução de story boards.

Assim o plano de estudos será estruturado da seguinte forma:

Análise e discussão de um briefing

Planificação da informação e conteúdos em story board

Formatação da estrutura de documentos

Definição das propriedades dos documentos

Utilização de gráficos

Formatação de texto

Ligações entre documentos

Estudo da timeline, diferenças entre frames e propriedades específicas das diferentes frames

Animação tradicional (frame by frame)

Animação "automática" - animação com morph; animação segundo um caminho

Propriedades dos botões

Formatação de conjuntos animados.

Introdução de elementos externos: som e imagens.

Utilização de diferentes cenas

Preparação de documentos para publicação

Diferentes outputs da publicação, definições e propriedades de cada um desses outputs

Publicação

## 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  
Flash  
Action Script

## 23. Bibliografia Principal

Autor(es): OLIVEIRA, Hélder  
Título: Flash CS5 & CS5.5 - Despressa & Bem  
Edição: 1ª Ano: 2011  
Local: Lisboa  
Editora: FCA

---

Autor(es): RIBEIRO, Nuno  
Título: Multimédia e Tecnologias Interactivas  
Edição: 1ª Ano: 2004  
Local: Lisboa  
Editora: FCA

---

Autor(es): OLIVEIRA, Helder  
Título: Flash CS4 - Depressa & Bem  
Edição: Ano: 2008  
Local: Lisboa  
Editora: FCA

---

## 24. Bibliografia Complementar

Autor(es): TUMMINELLO, Wendy  
Título: Exploring Storyboarding  
Edição: Ano: 2005  
Local: New York  
Editora: Thomson/Delmar Learning

---

Autor(es): WEBSTER, C.  
Título: Animation - the mechanics of motion  
Edição: 2ª Ano: 2005  
Local: Burlington MA  
Editora: Focal Press

---



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
<b>Título</b>	Programa da unidade curricular 'OFICINA DE MULTIMÉDIA DIGITAL': 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>	03-12-2014 15:58:00
<b>Formato de dados</b>	Texto, PDF
<b>Estatuto de utilização</b>	Acesso público
<b>Relação</b>	Versão 2,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2014	