



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
OFICINA DE MULTIMÉDIA DIGITAL
Ano Lectivo 2015/2016

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 ANTÓNIO CARVALHO MANEIRA

12. Assistentes

13. Língua de ensino

Português

14. Objectivos Gerais

Desenvolvimento de competências na área do planeamento, criação e produção multimédia. Capacidades de projeto em trabalho autoral de comunicação multimédia digital.

15. Objectivos Específicos

O aluno deverá ser capaz de criar conteúdos comunicacionais multimédia a partir de diversos materiais gráficos e audiovisuais tendo em conta objetivos e audiências específicas.

Pretende-se que o aluno domine de forma autónoma um conjunto de noções e práticas associadas aos media digitais e formas narrativas emergentes.

O aluno deve ainda desenvolver um conjunto de competências técnicas para a manipulação de ferramentas autoras para criação de vídeo, de animação e de conteúdos multimédia.

16. Competências a adquirir

- Identificar e interpretar diferentes tipos de produto multimédia avaliando a sua adequação a objetivos e audiências específicas.
- Descrever e aplicar princípios de design associados a produtos multimédia digitais
- Planificar e executar projetos de comunicação multimédia em formato digital
- Explorar ferramentas informáticas de forma autónoma para o desenvolvimento de ilustração, animação, vídeo e conteúdos interativos no contexto da web.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

17. Metodologia de ensino

Sessões expositivas introdutórias para apresentação de conceitos e exemplos fazendo uso de recursos multimédia. Sessões de discussão sobre exemplos de recursos multimédia. Sessões de acompanhamento e tutoria na utilização de aplicações para a criação de materiais multimédia. Sessões de acompanhamento e discussão dos projetos dos alunos, apresentados na plataforma CAAM.

18. Conteúdos Programáticos

1. Utilização de texto, imagem e áudio em diversos tipos de materiais multimédia
2. Interatividade: progressão na evolução dos formatos narrativos no contexto digital
3. Formatos e processos narrativos emergentes
4. Ferramentas de produção de vídeo e vídeo interativo
5. Ferramentas para criação de narrativas interativas online
6. Metodologia projetual adaptada à produção multimédia digital
7. Edição e publicação online

19. Métodos de Avaliação

Seguem-se as normas de avaliação da ULL, com a realização de dois testes escritos e o desenvolvimento de um trabalho prático individual multimédia, que implica uma apresentação intercalar de resultados e uma apresentação final.

A classificação final é atribuída numa escala de 0 a 20 valores, tendo como base a seguinte ponderação:

- Intervenção oral e participação na aula: 25%
- Média de classificação nos testes: 40%
- Classificação no projeto final: 35%

20. Recursos Didáticos

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

Narrativa
Webdesign
Usabilidade
Intereatividade



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Brown, D.
Título: Communicating Design. Developing Web Sites Documentation for Design and Planning.
Edição: 2ª Ano: 2011
Local: USA
Editora: New Riders

Autor(es): Hayes, G.
Título: How to Write a Transmedia Production. A template for Multi-platform Producers.
Edição: 1ª Ano: 2011
Local: Austrália
Editora: Screen

Autor(es): Pratten, R.
Título: Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical Guide for Beginners.
Edição: Ano: 2011
Local:
Editora: CreateSpace Independent Publishing Platform

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Buurman, G.
Título: Total Interaction. Theory and practice of a new paradigm for the design disciplines
Edição: Ano: 2005
Local: Berlin - Boston
Editora: Birkhauser

Autor(es): Davidson, D. et al.
Título: Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences.
Edição: Ano: 2010
Local:
Editora: ETC Press



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

| Ficha técnica MIP | |
|--|---|
| Título | Programa da unidade curricular 'OFICINA DE MULTIMÉDIA DIGITAL': Ano Lectivo 2015/2016 |
| Autor | Prof. Doutor ANTÓNIO CARVALHO MANEIRA |
| Classificação | - |
| Descritores | - |
| Colaborador(es) | - |
| Data/Hora | 11-09-2015 15:27:00 |
| Formato de dados | Texto, PDF |
| Estatuto de utilização | Acesso público |
| Relação | Versão 1,0 |
| (c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2016 | |