



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular  
OFICINA DE MULTIMÉDIA DIGITAL  
Ano Lectivo 2018/2019

**1. Unidade Orgânica**

Instituto de Engenharia e Tecnologias (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 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 interativas.

#### 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 2D e 3D, 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.

## **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 edição de vídeo, modelação 3D, animação 2D e 3D.
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 duas entregas intercalares de resultados e uma entrega final com apresentação.

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

- Média de classificação nos testes: 40%
- Classificação no projeto final: 60%

## **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 2018/2019
Autor	Prof. Doutor ANTÓNIO CARVALHO MANEIRA
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	25-07-2018 13:13:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2018	