



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
OFICINA DE MULTIMÉDIA DIGITAL
Ano Lectivo 2019/2020

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 digital
Interatividade
Webdesign
Usabilidade
Video Jogos



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Roberts-Breslin, J.
Título: Making Media: Foundations of Sound and Image Production
Edição: 3rd edition Ano: 2011
Local: Amsterdam
Editora: Focal Press

Autor(es): Bryan Alexander
Título: The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media
Edição: 2nd Edition Ano: 2017
Local: Califórnia
Editora: Praeger

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): Chris Solarski
Título: Interactive stories and Video Game Art. A storytelling framework for game design
Edição: Ano: 2017
Local: London - New York
Editora: CRC Press

Autor(es): Andrea Philips
Título: A creator's guide to transmedia storytelling. How to captivate and engage Audiences Across Multiple
Edição: Ano: 2012
Local: New York, San Francisco
Editora: McGraw-Hill



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'OFICINA DE MULTIMÉDIA DIGITAL': Ano Lectivo 2019/2020
Autor	Prof. Doutor ANTÓNIO CARVALHO MANEIRA
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	29-07-2019 15:10:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2019	