



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
OFICINA DE MULTIMÉDIA DIGITAL

Ano Lectivo 2022/2023

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 JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA

12. Assistentes

13. Língua de ensino

Português

14. Objectivos Gerais

No final desta unidade curricular os alunos deverão ter adquirido competências na conceptualização e produção ao nível intermédio na produção de media digitais expressivos.

15. Objectivos Específicos

- caracterização dos componentes e metodologias da produção de media digitais através de plataforma de autor;
- aprofundamento das competências adquiridas no tratamento de imagem, video e som e ambientes tridimensionais para media digitais expressivos;
- aprofundamento das interfaces de programação para plataformas de autor de media digitais;
- introdução a interfaces físicos em media digitais;

16. Competências a adquirir

Analisar criticamente as componentes expressivas dos media digitais;
Utilizar de forma intermédia as aplicações de imagem e som no contexto dos media digitais expressivos;
Utilizar de forma intermédia as ferramentas de autor com vista à integração, publicação e distribuição de media digitais expressivos.

17. Metodologia de ensino



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Método expositivo - momento onde os alunos tomam contacto com a componente e explicações teóricas da matéria, incluindo também a análise de estudos de caso.

Método demonstrativo - momento em que o docente exemplifica na prática a matéria exposta.

Método interrogativo - momento em que os alunos têm oportunidade de colocar questões.

Método activo - o aluno é convidado a aplicar na prática a matéria que foi leccionada, nomeadamente nas aulas de OT.

Flipped classroom (em algumas lições)

18. Conteúdos Programáticos

Os media digitais como forma expressiva;

Estudos de caso: história e actualidade

Metodologia de produção de media expressivos digitais.

Metodologias de produção editorial;

Metodologias de produção de design;

Metodologias de produção de integração/programação

Interfaces físicas - plataforma Arduino

Interfaces Sensoriais - AR

Interfaces telepresenciais - RV

Tendências futuras nos media digitais - instalações imersivas e cinema cibernético.

19. Métodos de Avaliação

A metodologia de avaliação contínua segue os regulamentos gerais da Universidade Lusíada bem como as Regras Específicas de Avaliação para a Licenciatura em Comunicação e Multimédia.

20. Recursos Didáticos

Suite Creative Cloud

Godot

Licenças para exportação para Android e iOS

Software de Modelação 3D (3D Studio Max e Blender)

Plataformas Arduino (Wiring e Python)

Videotutoriais de aprofundamento de técnicas;

21. Palavras Chave

media digitais

multimédia digital

videojogo



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Laurel, Brenda
Título: Computer as Theatre
Edição: 1 Ano: 1993
Local: Boston, MA
Editora: Addison-Wesley

Autor(es): Bizzocchi, Jim
Título: Ceremony of Innocence: A Case Study in the Emergent Poetics of Interactive Narrative
Edição: Ano: 2001
Local: Detroit, MI
Editora: University of Michigan

Autor(es): Worsley, Tim, Elliot, Joe
Título: Multimedia
Edição: 1 Ano: 1996
Local: Lisboa, PT
Editora: Público Comunicação Social

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Mullen, Tony
Título: Augmented Reality
Edição: 1 Ano: 2011
Local: Hoboken, NJ
Editora: Wiley

Autor(es): Mesquita, J.
Título: MMM 2.0: Ambientes Multimédia Mutáveis através de Visualização de Dados. In Estudos em Homenagem ao
Edição: 1 Ano: 2020
Local: Lisboa, PT
Editora: Universidade Lusíada



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'OFICINA DE MULTIMÉDIA DIGITAL': Ano Lectivo 2022/2023
Autor	Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO LOPES MESQUITA
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	01-09-2022 21:47:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2022	