



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular  
PROJECTO DE PRODUÇÃO MEDIATIZADA  
Ano Lectivo 2017/2018

**1. Unidade Orgânica**

Ciências Humanas e Sociais (1º Ciclo)

**2. Curso**

Comunicação e Multimédia

**3. Ciclo de Estudos**

1º

**4. Unidade Curricular**

PROJECTO DE PRODUÇÃO MEDIATIZADA (L2132)

**5. Área Científica**

**6. Ano curricular**

3º

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

2º 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

Pretende-se que o aluno desenvolva competências na área do planeamento e execução de um projeto de comunicação multimédia digital.

#### 15. Objectivos Específicos

No final da Unidade Curricular deve apresentar um projeto de comunicação Multimédia individual e de Autor e que demonstre conhecimentos e capacidade de produção na área dos audiovisuais e da interatividade tirando partido do potencial de ferramentas e equipamentos digitais.

#### 16. Competências a adquirir

No final do semestre o estudante deverá ser capaz de:

- Planificar e executar projetos de comunicação multimédia digital
- Criar um produto multimédia adequado a objetivos de comunicação e audiências específicas.
- Aplicar conhecimentos desenvolvidos em anos anteriores nas áreas de produção áudio visual e design gráfico
- Publicar de forma autónoma conteúdos online
- Comunicar de forma clara processos e resultados em projetos de comunicação multimédia.

#### 17. Metodologia de ensino



## UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

A metodologia a seguir nesta UC terá uma base de sessões expositivas introdutórias para apresentação de conceitos e exemplos, fazendo uso de recursos multimédia. Parte das sessões serão dedicadas a discussão sobre o desenvolvimento dos diversos projetos promovendo o espírito crítico e a capacidade de argumentação. Parte das sessões serão dedicadas ao acompanhamento e tutoria na utilização aplicações de edição multimédia e manipulação de equipamentos multimédia.

### 18. Conteúdos Programáticos

Modelos de definição temática e de objetivos do projeto.  
Metodologia de planificação, orçamentação e monitorização de projeto  
Noções de design de interface e de experiência de utilizador  
Normas de standard de programação web  
Noções avançadas de narrativa interactiva (realidade virtual e realidade aumentada)

### 19. Métodos de Avaliação

Baseada nas regras avaliação vigentes na Universidade Lusíada descritas no documento de Regras específicas de avaliação para a Licenciatura em Comunicação e Multimédia:

A classificação final é atribuída tendo como base a seguinte ponderação:

Avaliação Contínua

- Entrega de Definição Temática; Arquitetura do produto: 30%
- Entrega de Enquadramento Teórico; Conteúdos: 30%
- Entrega de Relatório Técnico Científico e Trabalho Prático Multimédia Final: 40%

### 20. Recursos Didáticos

materiais audiovisuais e recursos multimédia

### 21. Palavras Chave

planeamento  
produção multimédia  
Audiovisuais  
interactividade



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

### 23. Bibliografia Principal

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

---

Autor(es): Carolyn Handler Miller  
Título: Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment  
Edição: Ano: 2004  
Local: USA  
Editora: Elsevier

---

Autor(es): Schell, J.  
Título: The Art of Game Design  
Edição: Ano: 2008  
Local: USA  
Editora: Morgan Kaufmann

---

### 24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Davidson, D. et al.  
Título: Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences  
Edição: 1ª Ano: 2010  
Local:  
Editora: ETC Press

---

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

---



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'PROJECTO DE PRODUÇÃO MEDIATIZADA': Ano Lectivo 2017/2018
Autor	Prof. Doutor ANTÓNIO CARVALHO MANEIRA
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	17-11-2017 15:15:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2017	