



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA

Ano Lectivo 2020/2021

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes (1º Ciclo)

2. Curso

Design

3. Ciclo de Estudos

1º

4. Unidade Curricular

INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA (L5022)

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:	

9. Créditos

3,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS

12. Assistentes

13. Língua de ensino

Português

14. Objectivos Gerais

- Aprofundar conhecimentos relativos às tecnologias digitais, num contexto de globalização da informação / comunicação.
- Aprofundar reflexões teóricas e críticas relativas ao papel do design naquele contexto.
- Direcção conhecimentos e reflexão para aplicação em design de multimédia / design de interacção.
- Consolidar competências práticas para o desenvolvimento de novos produtos de comunicação com características multimédia e interactivas.

15. Objectivos Específicos

- Consolidar conhecimentos ao nível da aplicação crítica de fundamentos e de processos projectuais.
- Adquirir conhecimentos ao nível da utilização de suportes e de ferramentas (software específico) para a concretização de projectos de design de multimédia / design de interacção / animação digital.
- Concretizar produtos diferenciadores.

16. Competências a adquirir



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

- Saber aplicar, criticamente, conhecimentos teóricos e processuais em design de multimédia / design de interacção.
- Passar da simulação (diagrama, storyboard, protótipo digital) à edição / concretização: saber aplicar as funcionalidades de software específico na execução de produtos multimédia e interactivos (exploração da aplicação Adobe Flash / Adobe Animate).

17. Metodologia de ensino

- Enquadramentos teóricos apoiados em bibliografia seleccionada.
- Abordagens práticas apoiadas em suportes e software adequado.
- Exposição participada.
- Execução de exercícios demonstrativos, replicados e recriados pelos alunos.
- Visualização e comentário de casos: execuções exemplares.
- Incentivo à investigação aplicada.
- Acompanhamento ao projecto: desenvolvimento e concretização.

18. Conteúdos Programáticos



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

- Projectar, criticamente, num mundo interligado, multi-mediático e de interacção global: para a usabilidade e acessibilidade; para o estabelecimento de laços culturais, sociais e humanos; para pensar, criticamente, esses laços.
- Recordando processos e métodos em design digital.
- Design de multimédia e design de interacção.
- Animação digital.
- Exploração da aplicação Adobe Flash / Adobe Animate:
Ambiente e funcionalidades;
Articulação com outras aplicações Adobe;
Animação de botões;
Animação frame-by-frame;
Animação classic tween;
Animação motion tween;
Animação shape tween;
Animação interactiva: ActionScript (actions e behaviors);
Outros tipos de animação;
Desenvolvimento de animações;
Optimização e publicação.

Os conteúdos programáticos acima enunciados dão continuidade a conteúdos previamente abordados na UC Design Digital, visando-se agora, fundamentalmente, uma passagem efectiva da teoria, da aprendizagem de processos, da simulação, do projecto diagramático e em storyboard, da prototipagem digital, para um plano de edição / concretização, designadamente através da aprendizagem de software adequado para design de multimédia / design de interacção / animação digital (Adobe Flash / Adobe Animate). Tais conteúdos serão explorados na concretização de um projecto. Este poderá assim dar continuidade ao projecto previamente desenvolvido na UC Design Digital, agora ao nível da sua edição / concretização (parcial ou integral; com base em representações gráficas vectoriais, storyboards ou protótipos digitais previamente elaborados). No entanto, a concretização de qualquer outro projecto para um produto de comunicação multimédia ou multimédia interactivo será possível: em articulação com projectos em desenvolvimento na UC Design III, em resposta a oportunidades de trabalho (concursos de design, encomendas), etc.

19. Métodos de Avaliação

- Provas de execução de exercícios práticos.
- Exercício de desenvolvimento.
- Participação e empenho dos alunos, assiduidade, pontualidade e cumprimento de calendarizações.

20. Recursos Didácticos



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

- Bibliografia seleccionada.
- Apresentações multimédia.
- Hardware disponível.
- Software disponível (Adobe Flash CS5.5 [aplicação a explorar - versão actualmente licenciada pela universidade]; recomenda-se aos alunos a exploração paralela da versão Animate mais recente), outras aplicações Adobe para design de multimédia / design de interacção).
- Plataformas digitais.

21. Palavras Chave

- Tecnologias digitais
- Design de multimédia
- Design de interacção
- Animação digital



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): ADOBE CREATIVE TEAM
Título: Adobe Flash Professional CS5
Edição: Ano: 2011
Local: Porto Alegre
Editora: Bookman

Autor(es): MOGGRIDGE, Bill
Título: Designing Media
Edição: Ano: 2010
Local: Cambridge, Massachusetts
Editora: The MIT Press

Autor(es): RIBEIRO, Nuno Magalhães
Título: Multimédia e Tecnologias Interactivas
Edição: 5ª Ano: 2012
Local: Lisboa
Editora: FCA

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): CITRON, Scott; MURPHY, Michael
Título: Adobe Creative Suit 5 Design Premium How Tos: 100 Técnicas Essenciais
Edição: Ano: 2012
Local: Porto Alegre
Editora: Bookman

Autor(es): OLIVEIRA, Hélder
Título: Flash CS5.5 e CS5
Edição: Ano: 2011
Local: Lisboa
Editora: FCA



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA': Ano Lectivo 2020/2021
Autor	Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	31-07-2020 10:49:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2020	