



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA

Ano Lectivo 2022/2023

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.

Direccionar conhecimentos e reflexão para aplicação em design de multimédia.

Consolidar competências práticas para o desenvolvimento de novos produtos de comunicação com características multimédia.

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: vídeo, animação digital, outros.

Criar produtos diferenciadores.

16. Competências a adquirir

Saber aplicar, criticamente, conhecimentos teóricos e processuais em design de multimédia.

Passar da simulação (diagrama, storyboard, protótipo digital) à edição: saber aplicar as funcionalidades de software específico na execução de produtos multimédia.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

17. Metodologia de ensino

Enquadramentos teóricos apoiados em bibliografia seleccionada.
Exposição participada.
Abordagens práticas apoiadas em suportes e software adequado.
Visualização e comentário de casos: execuções exemplares.
Incentivo à investigação aplicada.
Acompanhamento a exercícios/projectos.

18. Conteúdos Programáticos

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.

Noção de multimédia.

Recordando processos e métodos de design digital.

Design de multimédia.

Design de multimédia para a Internet.

Vídeo, animação digital, outros.

Exploração de software.

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, designadamente através da utilização de software adequado para design de multimédia. Tais conteúdos serão explorados na concretização de exercícios/projectos. Promove-se a articulação com projectos em desenvolvimento na UC Design III e/ou a resposta a oportunidades de trabalho (concursos de design, parcerias, encomendas).

19. Métodos de Avaliação

Dois testes de execução (exercícios práticos) e/ou escritos.

Exercícios/projectos de desenvolvimento e respectiva apresentação.

Consideração da participação e empenho dos alunos, bem como da sua assiduidade, pontualidade e cumprimento de calendarizações.

20. Recursos Didácticos

Bibliografia seleccionada.

Apresentações multimédia.

Hardware disponível.

Software disponível.

Internet.

21. Palavras Chave



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Tecnologias digitais
Design de multimédia
Vídeo
Animação digital
Internet

23. Bibliografia Principal

Autor(es): CHAVEZ, Conrad
Título: Design With Adobe Creative Cloud: Classroom in a Book
Edição: Ano: 2013
Local: s.l.
Editora: Adobe

Autor(es): MAYER, Richard E.
Título: Multimedia Learning
Edição: 3ª Ano: 2020
Local: Cambridge, Massachusetts
Editora: Cambridge University Press

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

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): CHUN, Russel
Título: Adobe Animate: Classroom in a Book
Edição: Ano: 2022
Local: s.l.
Editora: Adobe

Autor(es): JAGO, Maxim
Título: Adobe Premiere Pro: Classroom in a Book
Edição: Ano: 2021
Local: s.l.
Editora: Adobe



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA': Ano Lectivo 2022/2023
Autor	Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	17-07-2022 15:25:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2022	