



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA

Ano Lectivo 2024/2025

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes

2. Curso

DESIGN

3. Ciclo

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
LISBOA

8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-Práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	

9. Créditos ECTS

3,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutora GRÉCIA DESIREE FALCAO DE ARAUJO

12. Assistentes

13. Língua de Ensino

Português

14. Objetivos Gerais

Na componente teórica da Unidade Curricular, busca-se introduzir os alunos a um conjunto de conhecimentos na área da teoria dos media, contextualizada diante das práticas do design de comunicação. Em ambiente laboratorial, apresentam-se componentes práticas centradas no uso das tecnologias digitais para o desenvolvimento de projetos de comunicação multimédia.

15. Objetivos Específicos

- Estimular noções críticas sobre sistemas multimédia a tratar das humanidades digitais e processos de interação humano-máquina.
- Avaliar os aspectos do design de comunicação sob narrativa fundamentada na experiência do usuário.
- Conceituar interface e artefacto digital a avaliar sua acessibilidade e usabilidade.
- Explorar estratégias e análises do ciclo de vida de produtos de comunicação aplicados a interfaces web e artes interativas (realidade aumentada, realidade virtual, realidade mis

16. Competências a adquirir

- Utilizar competências adquiridas no uso dos media digitais e interativos, e desenvolver capacidades analíticas para o uso ético e crítico destas tecnologias.
- Aprimorar a capacidade dos alunos em produzir, veicular e transmitir conteúdos por meio de aplicações, plataformas e suportes.
- Integrar o domínio da inovação tecnológica ao contexto das artes aplicadas, direcionadas ao desenvolvimento projetual a partir de briefings.



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

17. Metodologia de Ensino

Aulas expositivas; leituras e estudos dirigidos; orientação para investigação aplicada ao contexto multimédia; realização de exercícios práticos utilizando suportes e softwares adequados; acompanhamento de projetos.

18. Conteúdos Programáticos

- Conceitos básicos de Interação Humano-Computador.
- Processos e métodos de design de comunicação: avaliação de interfaces web e ambientes virtuais.
- Importância e princípios da usabilidade em estudos de caso.
- Definição e importância da narrativa em multimédia: narrativas lineares e não-lineares.
- Conteúdo gerado pelo usuário: redes sociais, compartilhamento de média, comunidades de usuários e dispositivos conectados.
- Tipos de aplicações: sistemas exploratórios, criativos e cooperativos.
- Diretrizes e boas práticas de navegação.
- Habilidades físicas e cognitivas: personalidade, cultura e necessidades especiais no design de comunicação centrado ao usuário.
- Definição de usuários-alvo: medidas de usabilidade e técnicas de avaliação.
- Recursos web e oportunidades de carreira: estudos de caso.
- Definição de objetivos para desenvolvimento de aplicação multimédia.
- Leituras e exercícios práticos em multimédia.
- Proposta de projeto, participação em discussões e avaliações por pares.
- O campo das humanidades digitais: a ética da digitalização e a preservação digital.

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 Design.

20. Recursos Didáticos

Bibliografia especializada; projetor multimédia; estudos de caso multimédia a partir software adequado para a realização de projectos.

21. Objetivos de Sustentabilidade

Promover a consciência sobre o impacto ambiental das tecnologias atuais no contexto ético das humanidades digitais.

22. Palavras Chave

tecnologias digitais; design de comunicação; comunicação multimédia; humanidades digitais.



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Shneiderman, Ben; Plaisant, Catherine
Título: Designing the user interface
Edição: 4th Edition Ano: 2005
Local: United States of America
Editora: Pearson Education, Inc.

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

Autor(es): Moggridge, Bill
Título: Designing Media
Edição: 1st Edition Ano: 2010
Local: Cambridge, MA
Editora: The MIT Press

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Deegan, M., & McCarty, W. (Eds.)
Título: Collaborative Research in the Digital Humanities.
Edição: 1st Edition Ano: 2012
Local: London
Editora: Routledge

Autor(es): Claire Warwick, Melissa Terras, Julianne Nyhan
Título: Digital humanities in practice
Edição: 1st Edition Ano: 2012
Local: London
Editora: Facet Publishing / UCL Centre for Digital Humanities.



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA': Ano Lectivo 2024/2025
Autor / Author	Prof. Doutora GRÉCIA DESIREE FALCAO DE ARAUJO
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	27-06-2024 14:10:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada, 2024	