



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA

Ano Lectivo 2026/2027

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. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS

12. Assistentes

13. Língua de Ensino

Português

14. Objetivos Gerais

Aprofundar conhecimentos relativos às tecnologias digitais, num contexto de globalização da informação / comunicação.

Aprofundar reflexões de âmbito teórico e crítico 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. Objetivos Específicos

Consolidar conhecimentos ao nível da aplicação reflexiva, i.e. crítica, de fundamentos e de processos projectuais.

Consolidar e adquirir conhecimentos ao nível da utilização de suportes e de ferramentas (software adequado) para a concretização de projectos de design de multimédia: vídeo, animação digital, outros.

Criar produtos diferenciadores ou disruptivos.

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 adequado na execução de produtos multimédia.



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

17. Metodologia de Ensino

Enquadramentos teóricos e críticos apoiados em bibliografia seleccionada.
Exposição participada.
Visualização e comentário de casos: execuções exemplares.
Abordagens práticas apoiadas em suportes e software adequados.
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 (concursos de design, parcerias).

19. Métodos de Avaliação

Dois testes de execução de 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 prazos.

20. Recursos Didáticos

Apresentações multimédia.

Hardware disponível.

Software disponível.

Internet.

Bibliografia seleccionada.

21. Objetivos de Sustentabilidade



UNIVERSIDADE LUSÍADA LISBOA

Embora o propósito da UC e da licenciatura seja cumprir o objectivo 4 de desenvolvimento sustentável definido pela ONU - educação de qualidade -, os cursos de Design da UL-Lisboa partem do entendimento do Design como ferramenta para a promoção sustentável da sociedade nas vertentes éticas, sociais e ecológicas, daí que um dos objectivos globais do ensino do Design na ULL seja o de alertar os alunos para que o seu futuro como designer cumpra os 17 objectivos definidos por aquela organização.

22. Palavras Chave

Tecnologias digitais
Design de multimédia
Internet
Vídeo
Animação digital



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

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
Codigo ISBN:

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

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

24. Bibliografia Complementar

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

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



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'INTRODUÇÃO À MULTIMÉDIA': Ano Lectivo 2026/2027
Autor / Author	Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	02/09/2026 14:28:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada, 2026	