

Unidade Curricular	Audiovisuais e Multimédia		Área Científica	Audiovisuais e Produção dos Media	
CTeSP em	Educação Ambiental		Escola	Escola Superior de Educação de Bragança	
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	2	Nível	0-2
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	5.0
Horas totais de trabalho	135	Horas de Contacto	T -	TP 18	PL 36
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código 4051-551-2101-00-18		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Manuel Florindo Alves Meirinhos

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Utilizar com eficiências as diferentes linguagens de comunicação como forma de conceber mensagens multimédia eficientes.
2. Utilizar ferramentas e aplicações informáticas adequadas às necessidades de concepção de projectos multimédia no contexto da educação ambiental
3. Planear adequadamente projectos de desenvolvimento multimédia, em temáticas ambientais regionais
4. Analisar criticamente a elaboração e implementação de projectos multimédia, para a educação ambiental, nas diferentes fases de desenvolvimento
5. Implementar os projectos de comunicação multimédia nos sistemas de informação actuais (em rede, em DVD ou CD), conforme a sua especificidade comunicativa, público-alvo e grau de abrangência.
6. Conhecer direitos de autor relacionados com as publicações electrónicas

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Nenhum

### Conteúdo da unidade curricular

Multimédia: conceitos e características. Linguagens multimédia e suas características. Suporte à concepção de produtos multimédia. Interactividade e multimédia. Desenvolvimento de atividades multimédia com Jcllic, edilm e Ardora. Web 2. 0 e mutimedia. Desenvolvimento de um projeto multimédia. Distribuição de produtos multimédia. Direitos de autor e publicação eletrónica.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Multimédia: conceitos e características
  - Os sistemas multimédia, hipertexto e hipermedia.
  - Elementos dos sistemas hipertexto/hipermedia.
  - Limitações e vantagens destes sistemas.
  - Hipermedia local e distribuído
  - Ferramentas autor multimédia
  - Taxonomia de aplicações multimédia.
2. Linguagens multimédia e suas características
  - O Texto
  - A Imagem
  - O Vídeo
  - O áudio
3. Suporte à concepção de produtos multimédia
  - Ferramentas de tratamento de imagem (GIMP)
  - Ferramentas de edição de vídeo (ferramentas de conversão e de edição)
  - Ferramentas de concepção de panorâmicas
  - Ferramentas de animação
  - Ferramentas de som
  - Ferramentas de compressão
  - Ferramentas de conversão
4. Interatividade e multimédia
  - Comunicação visual e desenho gráfico de interfaces
  - Metáforas de interfaces
  - Estruturação da informação
  - A navegação
  - A interatividade
5. Desenvolvimento de atividades multimédia com Jcllic, edilm e Ardora
  - Características
  - Concepção de atividades
6. Web 2. 0 e Multimédia
  - A filosofia da Web 2. 0 e Ferramentas multimédia
  - Ferramentas multimédia e Web 2. 0
  - Construção de sites com ferramentas da Web 2. 0
7. Desenvolvimento de um projeto multimédia
  - Fases do projeto multimédia.
  - Identificação de um problema/tema
  - Planeamento e concepção do guião
  - Objetivos
  - Metodologia
  - Desenho
  - Desenvolvimento
  - Avaliação
8. Distribuição de produtos multimédia
  - Distribuição em suporte CD ou DVD
  - Distribuição na Web.
  - Utilização de plataformas e-learning para a difusão multimédia
9. Direitos de autor e publicação eletrónica
  - Legislação nacional e internacional patentes e licenças
  - Patentes e licenças

### Bibliografia recomendada

1. Grimes, Fred (2014). Networked AV Systems. New York: McGraw-Hill

**Bibliografia recomendada**

2. Halsall, Fred (2001): Multimedia communications: applications, networks, protocols and standards. Harlow : Addison-Wesley
3. Chapman, Jenny; Chapman, Nigel (2009). Digital Multimedia. New York: John Wiley & Sons
4. Molinari, Leonardo (2010). Gestão de Projetos Teoria, Técnicas e Práticas. Érica, S. Paulo.
5. Ribeiro, Nuno Magalhães (2012). Multimédia e Tecnologias Interativas (5ª Edição), Lisboa: FCA

**Métodos de ensino e de aprendizagem**

Aulas teóricas: Apresentação de informação e conhecimento pelo professor. Aulas teórico-práticas: Pretende-se o estabelecimento de uma relação mais imediata entre o saber teórico e sua aplicação na prática. Aulas laboratoriais: Contato directo com equipamentos e programas do laboratório multimédia. Orientação tutória: Abrir horizontes orientar os trabalhos a realizar (individualmente e em grupo)

**Alternativas de avaliação**

1. Avaliação contínua. - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
  - Projetos - 50% (Planeamento e implementação de um trabalho de projeto em grupo.)
  - Prova Intercalar Escrita - 50% (Prova de avaliação de competências.)
2. Exame. - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)

**Língua em que é ministrada**

Português

**Validação Eletrónica**

Manuel Florindo Alves Meirinhos	Manuel Florindo Alves Meirinhos	Maria Conceicao Costa Martins	António Francisco Ribeiro Alves
04-10-2018	04-10-2018	04-10-2018	05-10-2018