

| | | | | | |
|--------------------------|---------------------------|-------------------|----------------------------|---|-------|
| 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, edlim 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, edlim 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 |