INSTITUTO POLITÉCNICO DE BRAGANÇA

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	Créditos ECTS	5.0
Tipo	Semestral	Semestre	1	Código	4051-551-2101-00-18		

Horas totais de trabalho	135	Horas de Contacto	T	-	TP	18	PL	36	TC	-	S	-	E	-	OT	-	O	-

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutórica; 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 Jclic, edilim 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 hipermédia.
   - Elementos dos sistemas hipertexto/hipermédia.
   - 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 conceção de produtos multimédia
   - Ferramentas de tratamento de imagem (GIMP)
   - Ferramentas de edição de vídeo (ferramentas de conversão e de edição)
   - Ferramentas de conceção 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 Jclic, edilim e Ardora
   - Características
   - Conceção 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 projecto multimédia
   - Fases do projeto multimédia.
   - Identificação de um problema/tema
   - Planeamento e conceção 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--Hil

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.

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 Conceiçao Costa Martins	António Francisco Ribeiro Alves
04-10-2018	04-10-2018	04-10-2018	05-10-2018

Este documento só tem validade académica depois de autenticado, em todas as suas folhas, com o selo a óleo da Instituição.