

Unidade Curricular	Produção Multimédia		Área Científica	Áudio-Visuais e Produção dos Media	
CTeSP em	Desenvolvimento de Produtos Multimédia		Escola	Escola Superior de Educação de Bragança	
Ano Letivo	2022/2023	Ano Curricular	2	Nível	0-2
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	6.0
Código		4053-553-2104-00-22			
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 18	PL 54
			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 Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Vítor Manuel Barrigão Gonçalves

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Compreender os princípios básicos teóricos da produção multimédia, os conceitos, tecnologias e ferramentas que suportam o desenvolvimento de aplicações multimédia interativas.
2. Identificar, caracterizar e utilizar corretamente as ferramentas de produção multimédia.
3. Planificar, desenhar e desenvolver sites web, dominando os princípios e técnicas básicas de construção e desenvolvimento.
4. Conhecer os princípios de concepção, design e optimização de conteúdos multimédia.
5. Utilizar ferramentas de produção multimédia para desenvolver animações para sites multimédia, nomeadamente, animações com imagem, gráficos 3D, som e interatividade.
6. Desenvolver aplicações multimédia interativas, online e off-line, utilizando ferramentas de autoria específicas.
7. Conceber produtos multimédia para diversas plataformas informáticas integrando equipas multidisciplinares e seguindo as fases do projeto multimédia: pré-produção, produção e pós-produção.
8. Prosseguir autonomamente o enriquecimento dos seus conhecimentos e competências no domínio das tecnologias e da multimédia.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não aplicável.

Conteúdo da unidade curricular

Multimédia. Interface, Interatividade e Ambientes Virtuais. Aplicações Multimédia Interativas. Autoria e Produção Multimédia.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Multimédia:
 - Contextualização e definição do conceito multimédia;
 - Tipos de informação multimédia;
 - Características dos sistemas multimédia;
 - Tecnologias multimédia.
2. Interface, Interatividade e Ambientes Virtuais:
 - Interação Pessoa-Máquina;
 - Princípios para a conceção e desenho de interfaces;
 - Interface e navegação;
 - Componentes multimédia na interface;
 - Interfaces interativas;
 - Interatividade em sistemas multimédia;
 - Sistemas e aplicações de realidade virtual na Web;
 - Sistemas de televisão digital interativa e 3D;
 - Multimédia em sistemas e dispositivos móveis.
3. Aplicações Multimédia Interativas:
 - Classificação das aplicações multimédia interativas;
 - Modelos de desenvolvimento de aplicações multimédia interativas;
 - Guião, storyboard e protótipos;
 - Análise, especificação e projeto de aplicações;
 - Funcionalidade, usabilidade e acessibilidade.
4. Autoria e Produção Multimédia:
 - Sistemas e ferramentas de autoria multimédia;
 - Modelos e paradigmas de autoria multimédia;
 - Parâmetros de avaliação de um sistema de autoria;
 - Edição e tratamento de informação multimédia (media estáticos e media dinâmicos);
 - Criação e animação de conteúdos multimédia;
 - Conceção de espaços virtuais interativos;
 - Conceção e desenvolvimento de sites Web;
 - Conceção e desenvolvimento de aplicações multimédia interativas.

Bibliografia recomendada

1. Chapman, N. & Chapman, J. (2009). Digital Multimédia. Wiley.
2. Blokdyk, G. (2017). Multimedia Production: A Hands-On Tutorial. CreateSpace Independent Publishing Platform.
3. Gonçalves, D.; Fonseca, M. J. & Campos, P. (2017). Introdução ao Design de Interfaces (3.ª Edição Atualizada e Aumentada). Lisboa: FCA -- Editora Informática.
4. Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interativas (5ª edição). Lisboa: FCA Editora Informática.
5. Sklar, J. (2014). Principles of Web Design: The Web Warrior Series. Cengage Learning, Inc.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Metodologia pedagógica orientada para a prática através de aprendizagem baseada em projetos definidos conjuntamente com os estudantes, professores e comunidade devendo sempre que possível responder a necessidades reais. Serão aplicados métodos de autoaprendizagem e trabalho em equipa, mantendo o docente o seu apoio no desenvolvimento dos conhecimentos técnico-profissionais dos estudantes.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação Contínua - (Ordinário, Trabalhador) (Final)

Alternativas de avaliação

- Projetos - 40% (Projeto multimédia em grupo - Desenvolvimento de uma aplicação, produto ou solução multimédia.)
 - Apresentações - 10% (Apresentação do projeto multimédia)
 - Trabalhos Práticos - 50% (Trabalho individual sobre produção multimédia)
2. Avaliação de Exame - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
- Projetos - 80% (Projeto Multimédia)
 - Apresentações - 20% (Apresentação e defesa do projeto multimédia)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Vítor Manuel Barrigão Gonçalves	Manuel Florindo Alves Meirinhos	João Sérgio Pina Carvalho Sousa	Carlos Manuel Costa Teixeira
11-01-2023	11-01-2023	16-01-2023	20-01-2023