

Unidade Curricular	Projeto 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	10.0
Horas totais de trabalho	270	Horas de Contacto	T -	TP 27	PL 90
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código	4053-553-2105-00-22	

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) João Sérgio Pina Carvalho Sousa

### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Aplicar as competências e conhecimentos adquiridos nas unidades curriculares precedentes.
2. Planificar as diversas etapas de um projeto multimédia.
3. Desenvolver um projeto multimédia.
4. Avaliar a funcionalidade, usabilidade e acessibilidade de um projeto multimédia.

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Operacionalizar os conhecimentos adquiridos nas unidades curriculares precedentes.

### Conteúdo da unidade curricular

Preparar, planificar e executar um projeto multimédia seguindo quatro fases: - Estudo preliminar: Plano do projeto multimédia; - Análise e projeto multimédia (modelação e especificação); - Desenvolvimento do produto multimédia (protótipo; aplicação ou sistema multimédia local ou em rede); - Avaliação da funcionalidade, usabilidade e acessibilidade do produto multimédia.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Estudo preliminar do projeto multimédia:
  - Identificação e levantamento de requisitos;
  - Planeamento e controlo de projetos: gráficos de GANTT; redes de PERT; método CPM;
  - Modelos para representar a ideia do projeto: mapas mentais; protótipos; guiões e storyboards;
  - Plano inicial do projeto multimédia.
2. Planeamento do projeto multimédia:
  - Modelos de desenvolvimento de sistemas/software: metodologias estruturadas e orientadas a objetos;
  - Análise do produto multimédia: modelação de requisitos;
  - Projeto do produto multimédia: especificação de requisitos e prototipagem;
  - Plano final do projeto multimédia.
3. Execução do projeto multimédia:
  - Plataformas, sistemas e ferramentas de software para desenvolvimento do produto multimédia;
  - Atividades de produção dos componentes multimédia e de programação da aplicação multimédia.
4. Avaliação e controlo do projeto multimédia:
  - Atividades de avaliação da funcionalidade, usabilidade e acessibilidade do produto multimédia;
  - Instalação, exploração, avaliação e correções da aplicação.

### Bibliografia recomendada

1. England, Elaine & Finney, Andy (2007) Managing Interactive Media: Project Management for Web and Digital Media, 4th Edition. USA: Trans-Atlantic Publications.
2. Friedland, Gerald & Jain, Ramesh (2014) Multimedia Computing, 1st Edition. USA: Cambridge University Press.
3. Project Management Institute (2013) A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide), 5th Edition. USA: Project Management Institute.
4. Vaughan, Tay (2014) Multimedia: Making It Work - Ninth Edition, 9th Edition. USA: McGraw-Hill Education.
5. Outra bibliografia e Webliografia específica adequada a cada projeto será apresentada posteriormente.

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Metodologias orientadas para a prática baseada em projetos. Desenho e desenvolvimento de soluções criativas e inovadoras para problemas respondendo a necessidades e desafios da comunidade, empresas e instituições, integrando conhecimento anteriormente adquirido. Sessões de cocriação e debate, promovendo a autonomia, a autoaprendizagem, o trabalho em equipa, a criatividade e o espírito crítico.

### Alternativas de avaliação

1. Avaliação Contínua: - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
  - Apresentações - 15% (Apresentação do plano do projeto multimédia)
  - Relatório e Guiões - 25% (Apresentação do plano do produto multimédia)
  - Projetos - 60% (Projeto final completo: produto multimédia)
2. Avaliação de Exame. - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
  - Projetos - 100% (Projeto Multimédia)

### Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

### Validação Eletrónica

João Sérgio Pina Carvalho Sousa	Manuel Florindo Alves Meirinhos	Maria Raquel Vaz Patrício	Carlos Manuel Costa Teixeira
09-01-2023	09-01-2023	10-01-2023	20-01-2023