

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	2023/2024	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	4053-553-2105-00-23

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, Maria Raquel Vaz Patrício

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, Maria Raquel Vaz Patrício	Manuel Florindo Alves Meirinhos	João Sérgio Pina Carvalho Sousa	Carlos Manuel Costa Teixeira
23-11-2023	24-11-2023	22-02-2024	25-02-2024