

Unidade Curricular	Educação e Comunicação Multimédia 2	Área Científica	-
Licenciatura em	Educação Ambiental	Escola	Escola Superior de Educação de Bragança
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	3
Tipo	Semestral	Semestre	1
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - , TP 27, PL 27, TC - , S - , E - , OT 18, O -
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Código	9082-768-3102-00-23		

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) Ana Claudia Loureiro, 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 (edição de imagem, edição de áudio, edição de vídeo). Jogos multimédia e gamificação. Concepção de atividades interativas e aprendizagem no mundo digital. Desenvolvimento de um projeto multimédia. Distribuição de produtos multimédia. Utilização de plataformas e-learning para a difusão multimédia. Direitos de autor e publicação digital.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. A sociedade digital multimidiática
  - Características da sociedade digital
  - A comunicação multimédia
  - Potencialidades educativas da comunicação multimédia
  - Ferramentas multiponto de comunicação síncrona
  - Plataformas de criação de cursos online
  - Plataformas de criação de MOOC e de comunidades
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. Jogos multimédia e gamificação.
  - Conceito de gamificação.
  - Estratégias de gamificação e criação de jogos.
5. Concepção de atividades interativas e aprendizagem no mundo digital.
  - Criação de atividades multimédia com Jcllic.
  - Criação de livros multimédia com Jcllic.
  - Códigos QR e Realidade Aumentada.
  - Internet das coisas e educação ambiental.
  - Comunidades virtuais e MOOC para a educação ambiental.
  - Panorâmicas e visitas virtuais
6. Desenvolvimento de um projeto multimédia.
  - Fases do projeto multimédia.
  - Identificação de um problema/tema.
  - Planeamento e concepção do guião.
  - Objetivos.
  - Metodologia.
  - Desenho.
  - Desenvolvimento.
  - Avaliação.
7. Cidadania digital numa sociedade globalizada
  - Cidadania global
  - Cidadania digital Global
  - Cidadania digital e tecnologia sustentável
  - Promoção da cidadania global em comunidades de aprendizagem e de prática
8. Direitos de autor e publicação eletrónica.
  - Legislação nacional e internacional.
  - Patentes e licenças.

### Bibliografia recomendada

1. Santos, J. , & Castriciano, A. (2012). Producción multimedia (videos y animaciones. Buenos Aires: Educar.
2. Burck, de Brian (2015). Gamificar: Como A Gamificação Motiva As Pessoas A Fazerem Coisas Extraordinárias. DVS editota, Brasil.
3. Agudaded, J. , & Cabero, J. (2013). Tecnologías y medios para la educacion en la e-sociedad. Madrid: Alianza Editorial.

**Bibliografia recomendada**

4. Ribeiro, N. (2012). Multimédia e tecnologias interactivas. Lisboa: FCA.
5. Lopes, Z. (2013). Fotografia digital. Anaya multimedia, Espanha.

**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: Contacto direto com equipamentos e programas do laboratório multimédia. Orientação tutoria: 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.)
  - Portfólio - 50% (Desenvolvimento individual de um portefólio.)
2. Avaliação de exame. - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
  - Exame Final Escrito - 100% (Exame teórico-prático. Poderão ser considerados os trabalhos da parte prática.)

**Língua em que é ministrada**

Português

**Validação Eletrónica**

Ana Claudia Loureiro, Manuel Florindo Alves Meirinhos	Maria Raquel Vaz Patrício	Adorinda Maria Rodrigues Pereira S. Gonçalves	Carlos Manuel Costa Teixeira
12-02-2024	13-02-2024	14-02-2024	18-02-2024