

Unidade Curricular	Opção I - Multimédia	Área Científica	Design
Licenciatura em	Arte e Design - Minor em Artes Plásticas	Escola	Escola Superior de Educação de Bragança
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	3
Tipo	Semestral	Semestre	1
Horas totais de trabalho	135	Horas de Contacto	T - - TP 18 PL 20 TC - S - E - OT 16 O -
Nível	1-3	Créditos ECTS	5.0
Código	9898-661-3104-02-23		

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) Jacinta Helena Alves Lourenço Casimiro da Costa

### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Entender as técnicas, estruturas e as influências temporais e espaciais dos media;
2. Planificar, conceber e produzir conteúdos de acordo com os objetivos comunicacionais previamente estabelecidos;
3. Produzir conteúdos com múltiplas ferramentas de trabalho integradas;
4. Explorar diferentes meios e tecnologias de interação multimédia, e os seus contextos de acesso e utilização;
5. Desenvolver soluções multimédia como resposta a múltiplos problemas de comunicação;
6. Conhecer os múltiplos media em que atuam na arte e no design contemporâneo.

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Nenhum pré-requisito necessário.

### Conteúdo da unidade curricular

1. Audiovisuais e Multimédia; 2. Animação Multimédia; 3. Projeto de Comunicação Multimédia; 4. Design Multimédia.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Conceitos e contextos multimédia;
2. Sinais analógicos e digitais;
3. Media estáticos e dinâmicos;
4. Tipos de dados multimédia (Texto/Imagens/Gráficos/Vídeo/Áudio);
5. Comunicação multimédia on-line;
6. Interfaces web;
7. Projeto multimédia (Planeamento, Design, Conceção, Testagem de Produto, Verificação e Difusão).

### Bibliografia recomendada

1. CHAPMAN, N. , & CHAPMAN, J. (2009). Digital Multimedia. New York: John Wiley & Sons;
2. COSTELLO, V. (2012). Multimedia Foundations. London: Focal Press.
3. MARK R. (2003) Understanding Installation Art. Prestel;
4. SCHIMMEL, P. (1998) Out of Actions: Between Performance and the Object, 1949-1979, Thames and Hudson;
5. RIBEIRO, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interactivas. Lisboa: FCA - Editora de Informática.

### Métodos de ensino e de aprendizagem

1 - Exposição de conteúdos teóricos; 2 - Lançamento de propostas de trabalhos teórica-práticas, individuais e/ou de grupo; 3 - Acompanhamento e crítica sobre o desenvolvimento dos trabalhos; 4 - Análise crítica e discussão pública sobre o resultado final dos trabalhos apresentados.

### Alternativas de avaliação

1. AVALIAÇÃO CONTÍNUA - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
  - Projetos - 65%
  - Temas de Desenvolvimento - 15%
  - Apresentações - 20%
2. AVALIAÇÃO DE EXAME - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
  - Trabalhos Práticos - 40% (Proposta de trabalho teórico prática com o respetivo dossier e defesa oral.)
  - Projetos - 60% (nº 4 art. 7º do Regulamento de Frequência e Avaliação - Classificação obtida na Avaliação Contínua.)

### Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

### Validação Eletrónica

Jacinta Helena Alves Lourenço Casimiro da Costa	Helena Maria Lopes Pires Genésio	António José Santos Meireles	Carlos Manuel Costa Teixeira
19-02-2024	20-02-2024	21-02-2024	25-02-2024