

Unidade Curricular	Opção I - Multimédia	Área Científica	Design
Licenciatura em	Arte e Design - Minor em Design	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	9898-662-3104-02-23		

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