

Unidade Curricular	Desenvolvimento de Aplicações Multimédia		Área Científica	Ciências Informáticas	
Licenciatura em	Multimédia		Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela	
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	3	Nível	1-3
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho			162	Horas de Contacto	
			T	-	TP
			60	PL	-
			TC	-	S
			E	-	OT
			O	-	
<small>T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutórica; O - Outra</small>					

Nome(s) do(s) docente(s) Joao Aderito Moura Moutinho

Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Conhecer e compreender as linguagens de autor no desenvolvimento de aplicações multimédia.
2. Considerar no desenvolvimento os diferentes inputs e outputs de cada dispositivo, os diferentes sistemas operativos de modo a produzir aplicações multiplataforma.
3. Desenvolver scripts, fluxogramas e storyboard (s) de apoio ao processo de desenvolvimento de aplicações multiplataforma.
4. Incorporar e interligar os diferentes tipos de elementos media num mesmo recurso.
5. Aplicar os conhecimentos de programação e design de interfaces apreendidos em unidades curriculares anteriores para diferentes contextos de execução.
6. Desenvolver aplicações interativas que tiram proveito da utilização de diferentes tipos de interação homem-computador e máquina-máquina.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Conhecer os fundamentos da programação.
2. Manipular de forma individual cada elemento media.

Conteúdo da unidade curricular

Conceitos de autoria multimédia, actionscript, Processo de desenvolvimento de aplicações multimédia, Aspetos relativos à publicação para diferentes plataformas.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Conceitos de autoria multimédia.
 - Metáforas
 - Processo
 - Interfaces
2. Linguagem de autor: Actionsript
 - Sintaxe da linguagem
 - Actionsript, os objetos e os vários tipos de media
 - Programação orientada a objetos
 - Interfaces homem-máquina
 - Captura das interações homem-máquina e máquina-máquina
 - Protocolos de comunicação
3. Processo de desenvolvimento de aplicações multimédia
 - Análise e planeamento
 - Design
 - Implementação
 - Teste e avaliação
 - Publicação
 - Otimização
4. Aspetos relativos à publicação para diferentes plataformas.

Bibliografia recomendada

1. Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interactivas. FCA Editora. ISBN: 9789727227440.
2. Labrecque, J. , Schwartz, R. (2016). Learn Adobe Animate CC for Interactive Media. Peachpit Press. ISBN: 9780134397818.
3. Chun, R. (2020). Adobe Animate Classroom in a Book. Pearson Education. ISBN: 9780135298886
4. Adobe (2020). Guia do Usuário do Adobe Animate. <https://helpx.adobe.com/pt/animate/user-guide.html>.
5. Filipova, O. & Vilao R. (2018). Software Development From A to Z. Apress. ISBN: 9781484239445.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Aulas presenciais: Exposição dos conceitos, realização de exercícios práticos para aplicação dos conceitos. Aulas não presenciais: Realização de exercícios, trabalho de investigação e desenvolvimento de um projeto multimédia.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação contínua. - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
 - Projetos - 50% (Desenvolver aplicação multimédia, com apresentação e defesa individual.)
 - Trabalhos Práticos - 50% (Exercícios a realizar ao longo do semestre.)
2. Estudantes em mobilidade - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Projetos - 60% (Desenvolver uma aplicação multimédia, com apresentação e defesa individual.)
 - Exame Final Escrito - 40% (Prova de avaliação escrita, envolvendo questões teóricas e um pequeno programa em Actionsript.)
3. Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
 - Projetos - 60% (Desenvolvimento de uma aplicação multimédia, com apresentação e defesa individual.)
 - Exame Final Escrito - 40% (Prova de avaliação escrita, envolvendo questões teóricas e um pequeno programa em Actionsript.)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Joao Aderito Moura Moutinho	Ana Lucia Jesus Pinto	Anabela Neves Alves de Pinho	Luisa Margarida Barata Lopes
10-10-2023	10-10-2023	11-10-2023	15-10-2023