

Atualizado a	2023/09/12																																										
Ano Lectivo / Período	2023/24 / S1																																										
Curso	Design de Comunicação																																										
Unidade Curricular	Produção Multimédia I																																										
Língua de ensino	Português																																										
ECTS/tempo de trabalho (horas)	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ECTS</th> <th rowspan="2">Total</th> <th colspan="9">Horas de contacto semestral</th> </tr> <tr> <th>T</th> <th>TP</th> <th>PL</th> <th>S</th> <th>TC</th> <th>E</th> <th>O</th> <th>OT</th> <th>EC</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>160</td> <td></td> <td>30</td> <td>30</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; EC - Ensino Clínico; O* - Outras horas caracterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;</p>											ECTS	Total	Horas de contacto semestral									T	TP	PL	S	TC	E	O	OT	EC	6	160		30	30						20	
ECTS	Total	Horas de contacto semestral																																									
		T	TP	PL	S	TC	E	O	OT	EC																																	
6	160		30	30						20																																	
Docente Responsável/Carga letiva (consentido RGPD) <small>[Nome completo, contacto de email]</small>	José Da Graça Gomes Maia / jmaia@ippportalegre.pt																																										
Pré-requisitos <small>[unidades curriculares que lhe devem preceder ou competências à entrada]</small>	Frequência das Unidades Curriculares de Edição Electrónica I, II e IV.																																										
Objetivos de aprendizagem <small>[Descrição dos objetivos gerais e/ou específicos] [Conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes]</small>	Os projetos multimédia desafiam complexos; geralmente envolvem competências, habilidades e esforços de várias equipas ou pessoas. Durante o processo de desenvolvimento, um projeto passa pelas diversas áreas de especialização da equipa, desde a criação da narrativa até à edição técnica, com sessões regulares de revisão coletiva. Cada etapa é projetada a fim de otimizar o projeto tendo especial atenção às necessidades do cliente, requisitos técnicos e preferências do público. Neste sentido, pretende-se dotar os alunos de competências inerentes ao conhecimento das múltiplas atividades a desenvolver no quadro de um projecto multimédia, organizando-as orientadas à consecução de objetivos. Neste âmbito, pretende-se ainda que os alunos não apenas conheçam e dominem os fundamentos teóricos e práticos da multimédia, mas também compreendam os modos de representação de Interfaces Multimédia e compatibilizem as componentes: som, texto, imagem e interatividade, a fim de implementarem aplicativos e espaços multimédia/hipermédia através do desenvolvimento de protótipos funcionais recorrendo a diversas Aplicações de autor e Open Source.																																										
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável																																											
Conteúdos Programáticos <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<p>Parte I Conteúdos multimédia; Comunicação multimédia; Elementos, códigos e linguagens multimédia; Exploração do conceito de interatividade. Narrativa Multimédia. As características do hipertexto/hipermédia - texto, áudio, vídeo; Aspectos teóricos e problemas de aplicação on-line e off-line (integração, multiplataformas, formatos, resoluções, tipografia, cor); Edição de media para aplicação em suportes multimédia; Aspectos funcionais - usabilidade de Interfaces;</p> <p>Design de Interfaces - aspectos técnicos e estéticos; Critérios de análise da qualidade global; Sistemas Hipermédia Interativos; Etapas do Projeto Multimédia.</p> <p>Parte II Edição de Espaços multimédia em aplicações digitais; Software de Autor Multimédia; Exploração e construção de protótipos em software de Autor Multimédia Adobe Animate; Animações, motion guides, Shape, Tweens, Actionscripiting; Construção de protótipo.</p> <p>Parte III Espaços Web tipologias/características; Identificação dos Espaços Web; Funções dos Espaços Web; Contextualização e uso dos Espaços Web; Critérios para a construção de Espaços Web; HTML E CSS, Frameworks Web; Construção de protótipo.</p>																																										
Metodologias de ensino (avaliação incluída) <small>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</small>	<p>1 - Metodologias de ensino</p> <p>A unidade curricular será ministrada em aulas teórico-práticas (TP) com natureza expositiva, servindo de preparação e complemento às aulas práticas laboratoriais (PL) com a promoção do cariz</p>																																										

	<p>exploratório/prático. As aulas TP basear-se-ão, assim, na exposição dos conteúdos evidenciados e na abordagem de casos de estudo. Nas aulas PL serão exploradas diversas tecnologias, recaindo sobre as mesmas a concretização de trabalhos práticos, a solicitar a título individual ou em grupo de trabalho. Será ainda valorizada e promovida uma participação ativa dos alunos, bem como potenciado o manifesto de espírito crítico e criativo.</p> <p>Os materiais de apoio serão publicados na plataforma da Escola, bem como a identificação de bibliografia de suporte recomendada.</p> <p>Diálogo horizontal e vertical acerca de detalhes/dúvidas específicas inerentes a cada conceito lecionado.</p> <p>1. Avaliação por frequência A avaliação será realizada através de exercícios práticos: Exercício 1 protótipo em Software de Autor - 40%; Exercício 2 Implementação de website - 60%.</p> <p>2. Avaliação por exame Todas as três épocas de exame possuem as mesmas características: Realização de um trabalho laboratorial individual, mediante proposta a apresentar pelo docente. Trabalho Prático Laboratorial 100%</p> <p>Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada na unidade curricular seja igual ou superior a 7,0 valores. Têm acesso à época especial de avaliação os alunos que estejam em conformidade com a situação descrita no regulamento de avaliação da ESTG-IPP.</p> <p>2 - Avaliação por frequência</p> <p>A avaliação será realizada através de exercícios práticos: Exercício 1 protótipo em Software de Autor - 40%; Exercício 2 Implementação de website - 60%.</p> <p>3 - Avaliação por Exame</p> <p>Todas as três épocas de exame possuem as mesmas características: Realização de um trabalho laboratorial individual, mediante proposta a apresentar pelo docente. Trabalho Prático Laboratorial 100%</p> <p>Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada na unidade curricular seja igual ou superior a 7,0 valores. Têm acesso à época especial de avaliação os alunos que estejam em conformidade com a situação descrita no regulamento de avaliação da ESTG-IPP.</p>
<p>Bibliografia</p>	<p>1 - Bibliografia Principal</p> <p>CORREIA, Carlos, Multimédia On/Of Line: Uma estratégia de comunicação para o século XXI, Editorial Notícias 004 CRR</p> <p>Chun, Russell, Flash CS5 Professional Advanced Visual QuickPro Guide Resources, (2010) Não existe</p> <p>GÖTZ, Veruschka, Color and Type of the screen, Craus, Rotovision, (1998) Não existe</p> <p>Lynch, Patrick, Horton, Sarah, Web Style Guide, 3 rd edition, Yale University Press, (2008) http://www.webstyleguide.com Não existe</p> <p>Mullet, Kevin and Darrell Sano, Designing Visual Interfaces. Communication Oriented Techniques, SunSoft Press, A Prentice Hall Title, (2001) Não existe</p> <p>NIELSEN, Jakob Designing Web Usability: The Practice of Simplicity, Indianapolis, USA, New Riders Publishing (2000) Não existe</p> <p>Ribeiro, Nuno Magalhães, "Multimédia e Tecnologias Interactivas", 2ª Edição Actualizada, FCA - Editora de Informática, (2007) Não existe</p> <p>Sahlin, Doug, Flash Mx Action Script For Designers, Wiley Publishing Inc. Indiana (2002) Não existe</p> <p>Referências de Internet: www.Flashkit.com (site de recursos sobre Flash) www.ActionScript.org (site de recursos sobre Programação ActionScript) www.Flashmagazine.com (noticias e projectos em Flash) www.Kirupa.com (Tutoriais de Flash e ActionScript) www.GoToAndLearn.com (Tutoriais vários) www.FlashPerfection.com (Tutoriais de Flash)</p> <p>2 - Bibliografia Complementar</p>
<p>Situações especiais [estudantes com estatuto especial]</p>	<p>1 - Avaliação por frequência - Estudantes com Estatuto Especial</p> <p>Todas as três épocas de exame possuem as mesmas características: Realização de um trabalho laboratorial individual, mediante proposta a apresentar pelo docente.</p>

Trabalho Prático Laboratorial 100%
Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada na unidade curricular seja igual ou superior a 7,0 valores.
Têm acesso à época especial de avaliação os alunos que estejam em conformidade com a situação descrita no regulamento de avaliação da ESTG-IPP.

2 - Avaliação por exame - Estudantes com Estatuto Especial

Todas as três épocas de exame possuem as mesmas características:
Realização de um trabalho laboratorial individual, mediante proposta a apresentar pelo docente.
Trabalho Prático Laboratorial 100%
Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada na unidade curricular seja igual ou superior a 7,0 valores.
Têm acesso à época especial de avaliação os alunos que estejam em conformidade com a situação descrita no regulamento de avaliação da ESTG-IPP.