

Atualizado a	2023/09/12										
Ano Lectivo / Período	2023/24 / S2										
Curso	Design de Comunicação										
Unidade Curricular	Produção Multimédia II										
Língua de ensino	Português										
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral								
	6	160	T	TP	PL	S	TC	E	O	OT	EC
				30	30					20	
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 caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;											
Docente Responsável/Carga letiva (consentido RGPD) [Nome completo, contacto de email]	José Da Graça Gomes Maia / jmaia@ipportalegre.pt										
Pré-requisitos [unidades curriculares que lhe devem preceder ou competências à entrada]	Frequência às UCs de Edição Electrónica IV Produção Multimédia I										
Objetivos de aprendizagem [Descrição dos objetivos gerais e/ou específicos] [Conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes]	Apreender e praticar procedimentos metodológicos inerentes à concretização de projectos multimédia, de forma globalizada e com uma atitude crítica. Criação e edição de conteúdos multimédia. Aplicar a metodologia de projecto ao desenvolvimento de produtos multimédia Definir, enquadrar conceber, produtos tendo como referência as potencialidades das mesmas em termos artísticos e tecnológicos inerentes à sua implementação no mercado. Compreender a interacção entre os diferentes formatos de arquivo e respectivos softwares de edição e publicação. Dominar as aplicações digitais multimédia. Conhecer as técnicas e tecnologias associadas à construção de produtos multimédia.										
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável											
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	1. Conceitos de autoria multimédia. 2. Exploração de Softwares de autor multimédia. 3. Aplicar a metodologia de projecto ao desenvolvimento de produtos multimédia 3. Manipulação e integração de diferentes tipos de informação. 4. Aspectos relativos à publicação multiplataforma. 5. Projetos de desenvolvimento de produtos multimédia.										
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)	1 - Metodologias de ensino Apresentação tutorial das tecnologias e aplicações de desenvolvimento de produtos e programas multimédia Aulas teóricas de apoio às práticas e de contextualização teórica da linguagem multimédia. Realização de exercícios laboratoriais Realização de projetos multimédia baseados em PBL(Problem Based Learning), onde os estudantes serão confrontados com um problema que têm de resolver 2 - Avaliação por frequência Participação na realização de trabalhos práticos laboratoriais de curta duração em espaço de aula. Realização de dois trabalhos laboratoriais de longa duração, mediante proposta do docente, e entregue obrigatoriamente até à data estipulada. Componente / Peso: Participação 15 %; Trabalhos laboratoriais :Projecto 1 (software de autor) 45 %, Exercício 2 (projecto on-line) 40%); 3 - Avaliação por Exame										

	Condições de Acesso a Exame: Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada das diversas componentes práticas e laboratoriais realizadas ao longo do módulo seja igual ou superior a 7,0 valores. Época Normal/1.^a Oportunidade, Época de Recurso/2.^a Oportunidade e Época especial: As três épocas de exame possuem as mesmas características: Realização de trabalho laboratorial individual, mediante proposta a apresentar pelo docente. Realização de uma prova escrita de aferição de conhecimentos teóricos sobre Produção e edição Multimédia. Duração total do exame: 2 horas. Classificação do Exame: Prova prática = 80% Prova teórica = 20%
Bibliografia	1 - Bibliografia Principal Chun, Russell(2020) Adode Animate Classroom in a book, Adobe Press Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interactivas. FCA Editora. ISBN: 9789727227440. Simões, Alberto(2017) Introdução ao Desenvolvimento de Jogos com Unity, FCA Editora, ISBN: 978-972-722-883-6 2 - Bibliografia Complementar
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência - Estudantes com Estatuto Especial Todos os alunos abrangidos e objecto de REGIME ESPECIAL, deverão, no início da Unidade Curricular, entrar em contacto com o professor afim de marcar procedimentos para acompanhamento das atividades formativas e de avaliação. 2 - Avaliação por exame - Estudantes com Estatuto Especial Condições de Acesso a Exame: Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada das diversas componentes práticas e laboratoriais realizadas ao longo do módulo seja igual ou superior a 7,0 valores. Época Normal/1.^a Oportunidade, Época de Recurso/2.^a Oportunidade e Época especial: As três épocas de exame possuem as mesmas características: Realização de um trabalho laboratorial individual, mediante proposta a apresentar pelo docente. Realização de uma prova escrita de aferição de conhecimentos teóricos sobre Produção e edição Multimédia. Duração total do exame: 2 horas. Classificação do Exame: Prova prática = 80% Prova teórica = 20%