



TeSP - Som e Imagem

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 10136/2016 - 17/08/2016

Ficha da Unidade Curricular: Laboratório Conteúdos Multimédia

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, PL:60.0;

Ano|Semestre: 2|S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 602818

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

João Pedro Freira Fonseca da Luz

Professor Adjunto Convidado

Docente e horas de contacto

Miguel Dinis de Oliveira

Assistente Convidado, PL: 60;

Objetivos de Aprendizagem

- 1) Adquirir uma literacia digital e multimédia coesa em termos de conceitos, referências e práticas;
- 2) Sistematizar as diferentes etapas do processo de concepção e desenvolvimento multimédia;
- 3) Executar trabalho de mediatização e gestão de conteúdos;
- 4) Adequar os diferentes media de acordo com os requisitos técnicos, de acessibilidade, de usabilidade, artísticos, científicos e outros;
- 5) Trabalhar em equipas multidisciplinares.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- 1) Adquirir uma literacia digital e multimédia coesa em termos de conceitos, referências e práticas;
- 2) Sistematizar as diferentes etapas do processo de concepção e desenvolvimento multimédia;
- 3) Executar trabalho de mediatização e gestão de conteúdos;
- 4) Adequar os diferentes media de acordo com os requisitos técnicos, de acessibilidade, de usabilidade, artísticos, científicos e outros;
- 5) Trabalhar em equipas multidisciplinares.

Conteúdos Programáticos

1. Introdução ao conceito Multimédia;
2. Mediatização de conteúdos para multimédia;
3. Optimização de conteúdos para ecrã;
4. Desenho vectorial e imagem bitmap;
5. Design de interface gráfica (GUI);
6. Projecto multimédia (Gestão de Projecto, Ferramentas de autoria multimédia);
7. Multimédia e Interactividade (tipos de interação e integração de media estáticos e dinâmicos);
8. Processos de reprodução: On-Line e Off-Line.



Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Introdução ao conceito Multimédia;
2. Mediatização de conteúdos para multimédia;
3. Optimização de conteúdos para ecrã;
4. Desenho vectorial e imagem bitmap;
5. Design de interface gráfica (GUI);
6. Projecto multimédia (Gestão de Projecto, Ferramentas de autoria multimédia);
7. Multimédia e Interactividade (tipos de interacção e integração de media estáticos e dinâmicos);
8. Processos de reprodução: On-Line e Off-Line.

Metodologias de avaliação

Aulas práticas com base na resolução de exercícios e casos práticos, com vista ao desenvolvimento de projetos audiovisuais.

Avaliação contínua:

Assiduidade e participação - 20%

Exercício #1 - 20%

Exercício #2 - 20%

Exercício #3 - 20%

Exercício #4 - 20%

Avaliação por exame e/ou recurso:

Exercício #1 - 25%

Exercício #2 - 25%

Exercício #3 - 25%

Exercício #4 - 25%

Software utilizado em aula

Davinci Resolve

Estágio

N/A

Bibliografia recomendada

- BANKS, A., CAPLIN, S. (2003). Complete Guide to Digital Illustration. Cambridge: Ilex;
- BUSH, V. (1945), "As we May Think" <<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>>;
- COSTELLO, V., YOUNGBLOOD, S., YOUNGBLOOD N. (2012). Multimedia Foundations. Core Concepts for Digital Design. Oxford: Focal Press;
- FONSECA, M., CAMPOS, P., GONÇALVES, D., (2012). Introdução ao Design de Interfaces. 5ª Ed. Lisboa: FCA – Editora de Informática;
- GORDON, B. e GORDON, M. (2003). O Guia Completo do Design Gráfico Digital. Lisboa: Livros e Livros;
- LAL, R. (2013). Digital Design Essentials: 100 Ways to Design Better Desktop, Web, and Mobile Interfaces. Oxford: Rockport Publishers;
- MANOVICH, L. (2000), "New Media from Borges to HTML" <http://www.manovich.net/DOCS/manovich_new_media.doc>;
- MCKAY, E. (2013). UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication. San Francisco: Elsevier Science & Technology;
- RIBEIRO, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interativas (5ª Edição Atualizada e Aumentada). 5ª Ed. Lisboa: FCA – Editora de Informática;

TIDWELL, J. (2011). Designing Interfaces. USA: O'Reilly Media, Inc;
WITHROW, S.; HARRIS, J. (2008). Vector Graphics and Illustration: A Master Class in Digital Image-making.
Mies: Rotovision.

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Os conteúdos programáticos da UC visam dotar os discentes dos conhecimentos gerais e específicos no âmbito da Produção Multimédia. Temos por ponto principal a construção e implementação de projetos audiovisuais. Desta forma, verifica-se uma correspondência directa entre objectivos de aprendizagem e conteúdos programáticos.

Metodologias de ensino

Contínua: Avaliação dos trabalhos desenvolvidos. Dispensados de exame os alunos com nota igual ou superior a 10 valores. São admitidos a exame os alunos com assiduidade inferior a 2/3 das aulas.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os objetivos da UC são explorados através de uma abordagem teórica da conceção e produção de projetos audiovisuais, procedida de desafios e exercícios práticos em aula. Esta será uma UC com uma forte vertente prática que visa dotar os alunos dos conhecimentos necessários para a realização de projetos audiovisuais multimédia.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

Docente Responsável

João Pedro Freire
Fonseca da Luz

Assinado de forma digital por João Pedro Freire
Fonseca da Luz
DN: cn=João Pedro Freire Fonseca da Luz,
o=Instituto Politécnico de Tomar, ou=Tech&Art,
c=Artes, email=jpaf@ipt.pt, c=PT

Diretor de Curso, Comissão de Curso

João Pedro Freire
Fonseca da Luz

Assinado de forma digital por João Pedro Freire
Fonseca da Luz
DN: cn=João Pedro Freire Fonseca da Luz,
o=Instituto Politécnico de Tomar, ou=Tech&Art,
c=Centro de Tecnologia, Restauração e Valorização das
Artes, email=jpaf@ipt.pt, c=PT

Conselho Técnico-Científico

