

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

| | | | |
|--------------|------------------------------------|--------------------|-----------|
| CURSO | Mestrado em Tecnologias Editoriais | ANO LECTIVO | 2010/2011 |
|--------------|------------------------------------|--------------------|-----------|

| DISCIPLINA | ANO | SEM | ECTS | HORAS CONTACTO |
|------------------------|-----|-----|------|--------------------|
| Publicações Multimédia | 1.º | 2.º | 5 | TP: 42; OT: 4; O:3 |

| | |
|----------------|---|
| DOCENTE | Assistente Convidada (20%), Fernanda Bazanella Nogueira |
|----------------|---|

OBJECTIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

O aluno deve ser capaz de:

- Compreender e enquadrar o conceito de multimédia;
- Analisar os paradigmas da publicação multimédia;
- Identificar e manipular ferramentas adequadas à construção de plataformas de edição electrónica e de publicação online;
- Editar e formatar conteúdos adequados à distribuição electrónica;
- Projectar e implementar um projecto editorial;

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

Módulo 1 – Introdução ao multimédia (6 horas):

- Conceito de multimédia;
- Contextos sociais e culturais das publicações multimédia;

Módulo 2 – Paradigmas de publicações multimédia (9 horas):

- Caracterização dos diversos paradigmas de publicações off e online;
- Principais formatos de publicação multimédia (*e-books, e-journals, e-zines*);
- Interfaces e interactividade nas publicações multimédia;
- Princípios de usabilidade e acessibilidade;

Módulo 3 – A multimédia em contextos editoriais (27 horas):

- Apresentação do conceito de Web 2.0 e de ferramentas a ele associada;
- Análise da aplicação destas ferramentas em contextos de publicação online;
- Desenvolvimento de soluções editoriais de publicação online.

MÉTODOS DE ENSINO

Aulas teórico-práticas – estruturadas em torno da exposição e operacionalização dos conceitos teóricos e da experimentação de ferramentas multimédia. Face à natureza da disciplina e seus objectivos serão privilegiadas ferramentas multimédia para a comunicação, apresentação e gestão da informação (nomeadamente através da comunidade criada para o efeito e disponível em <http://publicmultimedia.grouply.com>).

BIBLIOGRAFIA:

- Austin, T., & Doust, R. (2007). *New Media Design*. London: Laurence King Publishing.
- Frantz, M. (2003). *Changing Over Time: The Future of Motion Graphics*. Disponível em <http://www.mattfrantz.com/thesisandresearch/motiongraphics.html>
- Oliveira, H. (2006). *FLASH 8 – Depressa & Bem*. 1ª Edição. Lisboa: FCA - Editora de Informática.
- Preece, J., Rogers, V., & Sharp, H. (2007). *Interaction Design: beyond human-computer interaction*. NY: John Wiley & Sons.
- Ribeiro, N. M. (2004). *Multimédia e Tecnologias Interactivas: Princípios, Aplicações e Projecto*. FCA: Editora de Informática.
- Tognazzini, B. (s/d). *First Principles of Interaction Design*. Disponível online em <http://www.asktog.com/basics/firstPrinciples.html>.

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

A avaliação, à luz dos pressupostos de Bolonha, assumirá preferencialmente a modalidade de **avaliação contínua**. A classificação final da disciplina será obtida pela média ponderada da:

- (1) participação nas aulas teórico-práticas e cumprimento das tarefas solicitadas ao longo do semestre (40%) e,
- (2) concepção e prototipagem de um projecto editorial(60%).

O projecto (individual ou em pares), de natureza prática é obrigatório e constituído por 2 momentos de avaliação:

- a) um guião do projecto editorial multimédia a desenvolver – inclui a concepção da aplicação, o esquema de navegação (ecrãs), conteúdos e composições;
- b) um protótipo (versão rudimentar da aplicação), sua apresentação e defesa pública;

A avaliação em exame e recurso envolve uma frequência teórico-prática final, individual a realizar nas épocas de exame*.

* aplica-se sobretudo no caso de alunos com estatuto especial, previsto na lei e que não optem pela avaliação contínua.



(Dr.ª Fernanda Bazanella Nogueira – Ass. Conv. (20%))