

Ano Lectivo	2017/18																											
Curso	Design e Animação Multimédia																											
Unidade Curricular	Produção Multimédia I																											
Língua de ensino																												
ECTS/tempo de trabalho (horas)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ECTS</th> <th>Total</th> <th colspan="7">Horas de contacto semestral</th> </tr> <tr> <td></td> <td>160</td> <th>T</th> <th>TP</th> <th>PL</th> <th>S</th> <th>TC</th> <th>O</th> <th>OT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>60</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table> <p>T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; 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								160	T	TP	PL	S	TC	O	OT				60					20
ECTS	Total	Horas de contacto semestral																										
	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT																				
			60					20																				
Docente Responsável/Carga letiva <small>[nome completo e e-mail]</small>	Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt																											
Outros Docentes e respetivas cargas letivas <small>[nome completo e e-mail]</small>	José Da Graça Gomes Maia / jgmaia@gmail.com																											
Pré-requisitos <small>[competências à entrada; pré-requisitos; precedências]</small>																												
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	Conhecer os fundamentos teóricos do multimédia/hipermédia. Dominar os modos de representação de Interfaces Multimédia. Implementar espaços multimédia/hipermédia com protótipos funcionais recorrendo a Aplicações de autor e opensource.																											
Conteúdos Programáticos <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	Linguagens de Comunicação Introdução à Comunicação multimédia Conteúdos Multimédia Elementos, códigos e linguagens multimédia (Scriptovisual, audiovisual) Aplicações do tipo multimédia Aspetos funcionais - usabilidade de Interfaces Design de Interfaces - aspetos técnicos e estéticos Animação e interatividade Exploração do conceito de interatividade Gestão de conteúdos multimédia Publicação Acessibilidades Critérios de análise Critérios de análise da qualidade global																											
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adoptou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objectivos da formação académica em foco.																											
Metodologias de ensino (avaliação incluída) <small>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</small>	1 - Metodologias de ensino Apresentação tutorial das tecnologias e aplicações de desenvolvimento de produtos e programas multimédia. Aulas teóricas de apoio às praticas e de contextualização teórica da linguagem multimédia.																											

	<p>Realização de exercícios laboratoriais e projectos multimédia de longa duração</p> <p>2 - Avaliação por frequência</p> <p>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. Aferição de conhecimentos teóricos sobre práticas laboratoriais e tecnologias de Edição Multimédia através da realização de uma prova escrita. Todos os alunos trabalhadores deverão entrar em contacto com o professor no início do módulo a fim de marcar procedimentos para acompanhamento dos trabalhos.</p> <p>3 - Avaliação por Exame</p> <p>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.</p>
<p>Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular</p>	<p>No curso de Design de Animação e Multimédia adoptou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objectivos da formação académica em foco.</p>
<p>Bibliografia Principal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CORREIA, Carlos, Multimédia On/Of Line: Uma estratégia de comunicação para o século XXI, Editorial Notícias 004 CRR • GÖTZ, Veruschka, Color and Type of the screen, Craus, Rotovision, (1998) • Gordon, Bob, Gordon, Maggie, edit. (2003) O Guia Completo do Design Gráfico Digital, Lisboa, Livros e Livros • Laurel, Brenda (1993) Computers as Theatre, Massachussets, Reading, Addison-Wesley Publishing • Lynch, Patrick , Horton, Sarah (2007) Web Style Guide , 3rd edition, Yale University Press, http://www.webstyleguide.com • Jenifer Tidwell, Designing Interfaces, O'Reilly, Dec 2005 • ynch, Patrick , Horton, Sarah (1994) "Visual Design for the User Interface", Part 1: 03-03-2009 • Mullet, Kevin and Darrell Sano, Designing Visual Interfaces. Communication Oriented Techniques, SunSoft Press, A Prentice Hall Title, (1995) • Nielsen, Jakob (1993) Usability Engineering, San Diego, CA: Academic Press 004.4 NLS • Nielsen, Jakob (2000) Designing Web Usability: The Practice of Simplicity, Indianapolis, USA, New Riders Publishing • Sahlin, Doug, Flash Mx Action Script For Designers, Wiley Publishing Inc. Indiana (2002)
<p>Bibliografia Complementar</p>	
<p>Situações especiais [estudantes com estatuto especial]</p>	<p>1 - Avaliação por frequência</p> <p>2 - Avaliação por Exame</p>