

Unidade Curricular	Desenvolvimento de Aplicações Multimédia		Área Científica	Ciências Informáticas	
Licenciatura em	Multimédia		Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo	
Ano Letivo	2020/2021	Ano Curricular	3	Nível	1-3
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 60	PL -
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código 9213-656-3102-00-20		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Arlindo Costa dos Santos

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Conhecer e compreender as linguagens de autor no desenvolvimento de aplicações multimédia.
2. Considerar no desenvolvimento os diferentes inputs e outputs de cada dispositivo, os diferentes sistemas operativos de modo a produzir aplicações multiplataforma.
3. Desenvolver scripts, fluxogramas e storyboard (s) de apoio ao processo de desenvolvimento de aplicações multiplataforma.
4. Incorporar e interligar os diferentes tipos de elementos media num mesmo recurso.
5. Aplicar os conhecimentos de programação e design de interfaces apreendidos em unidades curriculares anteriores para diferentes contextos de execução.
6. Desenvolver aplicações interativas que tiram proveito da utilização de diferentes tipos de interação homem-computador e máquina-máquina.

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Conhecer os fundamentos da programação.
2. Manipular de forma individual cada elemento media.

### Conteúdo da unidade curricular

Conceitos de autoria multimédia, actionscript, javascript.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Conceitos de autoria multimédia.
  - Metáforas
  - Processo
  - Interfaces
2. Linguagem de autor: Actionsript
  - Sintaxe da linguagem
  - Actionsript e os objetos e os vários tipos de media
  - Programação orientada a objetos
  - Interfaces homem-máquina
  - Captura das interações homem-máquina e máquina-máquina
  - Protocolos de comunicação
3. Processo de desenvolvimento de aplicações multimédia
  - Análise e planeamento
  - Design
  - Implementação
  - Teste e avaliação
  - Publicação
  - Otimização
4. Aspetos relativos à publicação para diferentes plataformas.

### Bibliografia recomendada

1. Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interactivas. FCA Editora. ISBN: 9789727227440.
2. Labrecque, J. , Schwartz, R. (2016). Learn Adobe Animate CC for Interactive Media. Peachpit Press. ISBN: 9780134397818.
3. Chun, R. (2020). Adobe Animate Classroom in a Book. Pearson Education. ISBN: 9780135298886
4. Adobe. s.d. "Guia do Usuário do Adobe Animate." Adobe. Acedido em 2020. <https://helpx.adobe.com/pt/animate/user-guide.html>.

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Aulas presenciais: Exposição dos conceitos, realização de exercícios práticos para aplicação dos conceitos.

Aulas não presenciais: Realização de exercícios, trabalho de investigação e desenvolvimento de um projeto multimédia.

### Alternativas de avaliação

1. Avaliação distribuída - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso)
  - Exame Final Escrito - 75% (Exame prático)
  - Trabalhos Práticos - 25% (Exercícios a realizar ao longo do semestre.)
2. Estudantes em mobilidade - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Projetos - 100% (Desenvolver um produto multimédia.)
3. Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
  - Exame Final Escrito - 100% (Exame prático)

### Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

## Validação Eletrónica

Arlindo Costa dos Santos	Ana Lucia Jesus Pinto	Carlos Filipe Campos Rompante da Cunha	Luisa Margarida Barata Lopes
09-11-2020	08-12-2020	09-12-2020	12-12-2020