

| | | | | | |
|--------------------------|----------------------------|-------------------|---------------------------------------------------------|---------------|-------|
| Unidade Curricular | Multimédia II | Área Científica | Tecnologias da Informação e da Comunicação | | |
| Licenciatura em | Tecnologias da Comunicação | Escola | Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo | | |
| Ano Letivo | 2017/2018 | Ano Curricular | 3 | Nível | 1-3 |
| Tipo | Semestral | Semestre | 1 | Créditos ECTS | 6.0 |
| Horas totais de trabalho | 162 | Horas de Contacto | T - | TP 10 | PL 50 |
| | | | TC - | S - | E - |
| | | | OT 20 | O - | |
| | | | Código 9247-333-3103-00-17 | | |

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; 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. Aprender linguagens de autor para o desenvolvimento de aplicações multimédia.
2. Compreender os processos envolvidos no desenvolvimento de aplicações multimédia interativas.
3. Experimentar várias ferramentas de autor para a integração de elementos media.
4. Aplicar conceitos na concepção, implementação e publicação de produtos multimédia, utilizando as ferramentas de autor.

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, linguagens, exploração de ferramentas de autor, gestão de projetos multimédia e ferramentas de autor emergentes.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Conceitos de autoria multimédia.
2. Linguagem de autor: Actionscript.
3. Exploração de várias ferramentas de autor.
4. Manipular diferentes tipos de informação usando as funcionalidades das ferramentas de autor.
5. Aspetos relativos à publicação de produtos multimédia.
6. Aspetos relativos ao desenvolvimento de produtos multimédia usando ferramentas de autor.

Bibliografia recomendada

1. Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interactivas. FCA Editora. ISBN: 9789727227440.
2. Cotton, B. & Oliver, R. (1999). Understanding Hypermedia 2000. Phaidon Press. ISBN: 9780714837406.
3. Labrecque, J. , Schwartz, R. (2016). Learn Adobe Animate CC for Interactive Media. Peachpit Press. ISBN: 9780134397818.
4. England, E. & Finney, A. (2001). Managing Multimedia: Project Management for Web and Convergent Media. Addison Wesley. ISBN: 9780201728989.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Aulas presenciais: Exposição dos conceitos, realização de exercícios práticos para aplicação dos conceitos, e apoio aos trabalhos de grupo. 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, Especial)
 - Projetos - 70% (Desenvolver um produto multimédia. A nota mínima é de 8 valores.)
 - Temas de Desenvolvimento - 30% (Estudo de uma ferramenta multimédia. A nota mínima: 8 valores.)
2. Estudantes em mobilidade - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Projetos - 100% (Desenvolver um produto multimédia.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

| | | | |
|--------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|------------------------------|
| Arlindo Costa dos Santos | Manuela Dolores Ferreira Carneiro | Vítor José Domingues Mendonça | Luisa Margarida Barata Lopes |
| 24-10-2017 | 30-10-2017 | 30-10-2017 | 01-11-2017 |