

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Projecto Multimédia II
Docente responsável:	Prof. Aux. Mónica Mendes
Respetiva carga letiva na UC:	3 horas semanais
Outros Docentes:	---
Respetiva carga letiva na UC:	---
ECTS:	3 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem

OBJECTIVOS GLOBAIS

Apreender e praticar metodologias para concretização de projectos multimédia, com uma perspectiva global e atitude crítica. Criação e edição de conteúdos multimédia. Definição de enquadramento conceptual, artístico e tecnologias implicadas na sua implementação.

OBJECTIVOS ESPECÍFICOS

Os alunos ficarão a saber gerar ideias, representá-las através de media explorando novas dimensões como o tempo e o espaço, apresentar os resultados e divulgá-los online em galerias multimédia e noutros contextos relacionados.

2 — Conteúdos Programáticos

Nesta disciplina são proporcionadas referências e práticas para que os alunos venham a apreender e concretizar as diversas etapas de projectos multimédia, individualmente ou em equipas. Os conteúdos essenciais incluem: metodologia projectual, processo iterativo, terminologia, referências artísticas, análise de tarefas, usabilidade, software para criatividade, vídeo, 3D.

São propostos projectos de edição de vídeo, representação de espaços 3D e criação e de uma galeria pessoal online. A concretização dos projectos inclui o enquadramento conceptual e tecnológico e o desenvolvimento de propostas finais através de:

» investigação de referências artísticas e científicas

- » agilização de métodos recorrendo a ferramentas de software
- » operacionalização de conceitos através de protótipos
- » apresentação e divulgação de conteúdos multimédia – presencialmente e online.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

A disciplina terá avaliação contínua, com conteúdos teóricos apresentados nas aulas, referências para reflexão, exercícios práticos de carácter introdutório e exploratório concretizados com ferramentas digitais, e publicação online.

Conteúdos: pensamento divergente e convergente, gerar ideias e definir conceitos, investigar com enquadramento artístico, tecnológico e científico, agilizar métodos através do recurso a ferramentas de software (FLOSS – Free and Open Source Software ou proprietárias equivalentes), operacionalizar conceitos, prototipar, apresentar e divulgar.

A aplicação prática das metodologias projectuais multimédia é concretizada através de diversas etapas nas fases de (I) CONCEITO, (II) DESENVOLVIMENTO e (III) APRESENTAÇÃO.

Avaliação:

- I. Participação e aprendizagem nas aulas;
- II. Realização dos projectos;
- III. Apresentação na aula e publicação dos artigos online.

São valorizados: Criatividade e Qualidade | Referências e Fundamentação conceptual | Implementação e Evolução | Apresentação e Cumprimento dos prazos.

4 — Bibliografia de Consulta

CHAPMAN, CHAPMAN, 2011

Chapman, Nigel, Chapman, Jenny (2011). Digital Multimedia, 3rd ed.. John Wiley & Sons, Ltd.

PREECE, ROGERS, SHARP, 2011

Preece, Jennifer; Rogers, Yvonne; Sharp, Helen (2011). Interaction Design: Beyond Human – Computer Interaction, 3rd Edition. John Wiley & Sons Ltd.

RIBEIRO, 2011

Ribeiro, Nuno (2011). Multimédia e Tecnologias Interactivas, 5.^a Edição Atualizada e Aumentada. ed. 5, 1 vol., FCA - Editora de Informática, Lda., Lisboa.

SOMMERER, MIGNONEAU, 2008

Sommerer, Christa, Mignonneau, Laurent, King, D. (2008). Interface Cultures – Artistic Aspects of Interaction, Transcript Verlag.

5 — Assistência aos alunos

Quarta-feira 20:00-21:30 | Sala 3.07 (marcação na aula anterior ou por email - monica.mendes@fba.ul.pt - até à véspera da data proposta).