

<i>Curso:</i>	Todos	<i>Ciclo:</i>	1º
<i>Ramo:</i>		<i>Ano:</i>	
<i>Designação:</i>	Produção de Conteúdos Multimédia	<i>Créditos:</i>	5
<i>Departamento:</i>	Tecnologias de Informação e Comunicação	<i>Tipo:</i>	
<i>Área científica:</i>	Informática	<i>Opção/Obrig</i>	0

<i>Ano lectivo</i>		<i>Docente:</i>	

<i>Total de Horas</i>	75	<i>Total de Horas de contacto:</i>	75
-----------------------	----	------------------------------------	----

<i>Nº de horas de contacto:</i>					
<i>T – ensino teórico</i>	10	<i>TP – teórico-prático</i>	65	<i>PL – prático e laboratorial</i>	
<i>TC – trabalho de campo</i>		<i>S – seminário</i>		<i>E – estágio</i>	
<i>OT – orientação tutória</i>	5	<i>O – outra</i>			

<i>Nº de Horas de trabalho autónomo</i>					
<i>Estágio</i>		<i>Projecto</i>	20	<i>Trabalho no terreno.</i>	
<i>Estudo</i>		<i>Avaliação</i>	3		

1. Introdução

As tecnologias da informação e da comunicação estão presentes em todas as dimensões da sociedade e adquirem formas de apresentação de informação cada vez mais integradas.

A utilização das TIC implica a elaboração de juízos fundamentados sobre a qualidade dos produtos e sobre as suas utilizações no âmbito profissional.

A disciplina de Produção de Conteúdos Multimédia pretende dotar os alunos de competências de articulação da tecnologia e do exercício da profissão, fundamentadas em teorias que permitam a selecção e a produção de conteúdos e os consciencializem das suas competências de gestão de informação em suporte multimédia.

2. Competências a desenvolver

Compreender as vantagens de utilização de diferentes meios para emissão de uma mensagem;

Saber relacionar os diferentes meios para melhorar a eficácia de uma mensagem;

Conhecer diferentes possibilidades de organização da informação e identificar vantagens em cada uma delas;

Reconhecer a qualidade de um produto multimédia de acordo com o público a que se destina;

Utilizar ferramentas computacionais para recolha e tratamento de imagem, som e vídeo;

Desenvolver competências técnicas de construção de produtos multimédia utilizando programas autor.

3. Temas e conteúdos

Introdução ao multimédia

Noção de hipertexto, hipermédia, multimédia, interactividade e navegabilidade.

Metodologias de design e desenvolvimento

Metodologias de desenvolvimento de produtos multimédia que admitem o utilizador final como interveniente directo no processo de concepção.

Interactividade e Guionismo

Conceitos de estruturas de dados, nós e ligações. Tipos de ligações e de relações entre nós. Representação esquemática e organizada dos conteúdos a incluir num produto multimédia.

Concepção de um produto multimédia

Desenvolvimento de um projecto que envolva os conceitos teóricos e mobilize as competências de utilização de um programa autor.

4 . Estratégias e Metodologias de trabalho

4.1 Estratégias de gestão do programa

O programa foi construído no pressuposto de que, numa primeira fase, os alunos deverão contactar com os conceitos teóricos subjacentes às arquitecturas de produtos multimédia e que, na segunda fase, os deverão mobilizar para o desenvolvimento de um projecto.

Na perspectiva de aquisição de conhecimentos teóricos os alunos devem efectuar reflexões em pequeno grupo, seguidas de discussões em grande grupo. Todos os resultados destes trabalhos serão colocados num Learning Management System (LMS) de suporte à UC. A primeira parte da UC deverá terminar com a produção de um relatório de análise de um site, efectuado de acordo com os princípios teóricos abordados.

Na segunda parte da disciplina haverá algumas aulas expositivas de iniciação ao Macromedia Flash, produto com o qual os alunos deverão desenvolver um projecto. Ao longo do desenvolvimento do projecto os alunos deverão produzir um guião do produto e deverão expor ao grupo/turma um protótipo do produto a desenvolver.

4.2 Acompanhamento tutorial

As sessões de tutoria terão como objectivo principal orientar os alunos no desenvolvimento dos produtos. Este acompanhamento deverá ser efectuado em presença. No entanto, prevendo a possibilidade de existência de trabalhadores estudantes, todos os recursos serão disponibilizados no LMS de apoio à UC que poderá ser utilizado no acompanhamento destes estudantes on-line.

4.3. Participação dos estudantes

Espera-se que cada aluno participe activamente nas reflexões sobre os textos disponibilizados e efectue todos os trabalhos pedidos.

Os alunos que não tenham participado presencialmente em 2/3 das sessões deverão efectuar exame final à disciplina.

5. Aprendizagens esperadas

A construção da UC foi efectuada no sentido de esperar que os alunos a terminem sabendo: 1) criticar um produto multimédia segundo indicadores de qualidade diversificados; 2) integrar uma equipa multidisciplinar de construção de produtos multimédia e 3) criticar, planear e desenvolver apresentações em Flash.

6. Actividades de desenvolvimento da unidade/ou complementares

Os trabalhos efectuados na UC serão objecto de uma exposição on-line.

7. Avaliação e Classificação

O trabalho desenvolvido na UC será objecto de:

- I) Avaliação contínua
 - a) Contributos para as discussões dos diferentes temas
 - b) Participação individual nos trabalhos de grupo
 - c) Auto e hetero avaliação
- II) Avaliação Sumativa
 - a) Análise de um site da Internet
 - b) Construção de um produto multimédia
 - a. Construção do guião
 - b. Construção e discussão do protótipo
 - c. Construção e apresentação do projecto correspondente

8. Bibliografia essencial

- Fachinetto, E.A.(2005). O HIPERTEXTO E AS PRÁTICAS DE LEITURA. *REVISTA LETRA MAGNA. Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Lingüística e Literatura, nº 03*, consultado no endereço www.letramagna.com/Eliane_Arbusti_Fachinetto.pdf em Maio de 2007.
- Gulliksen, J., Lantz, A., Boivie, I. (1999) User Centered Design in Practice - Problems and Possibilities. CID, Centre for User Oriented IT Design, Stockhom. Consultado no endereço www.nada.kth.se/cid/pdf/cid_40.pdf em Julho de 2007
- Houghton, R. S. (2004). Rationale for Multimedia Use and Instruction in Education, v7.8. Western Carolina University. Consultado no endereço <http://www.ceap.wcu.edu/Houghton/MM/Rationale/RationaleMMframes.html> em Julho de 2007
- Interfacing media, Trustees of Dartmouth College, consultado no endereço <http://www.dartmouth.edu/~webteach/articles/media.html> em Julho de 2007
- Kindborg , M. (1991). Visual techniques for orientation in hypermedia structures. Chapter 2: Hypermedia - a summary of concepts. Consultado no endereço <http://www.ida.liu.se/~mikki/comics/lic/chap2.htm> em Julho de 2007
- Multimedia & Web Pages Design Principles, University of Saskatchewan, Consultado no endereço <http://www.usask.ca/education/coursework/skaalid/page/design/webdsgn.htm> em Julho de 2007
- Rodrigues, M.R. (2005). Desenho, animação e interacção com o Macromedia Flash. *ESE Setúbal*, consultado no endereço http://nonio.eses.ips.pt/nonio21/index.php?option=com_docman&task=doc_detail&gid=8&Itemid=66 em Maio de 2007
- Rodrigues, M.R., Figueiredo, M. (2007). Exemplos de utilização do Flash (ilustrados e explicados), consultado no endereço http://docentes.eses.ips.pt/rosario.rodrigues/exemplos_flash em Maio de 2007