

 <p>IPG Politécnico da Guarda Escola Superior de Tecnologia e Gestão</p>	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR	MODELO PED.008.02
--	--	--------------------------

<i>Curso</i>	Mestrado em Marketing e Comunicação	<i>Ano letivo</i>	2021/2022
<i>Unidade Curricular</i>	Design de Suportes Multimédia	<i>ECTS</i>	5
<i>Regime</i>	Opcional		
<i>Ano</i>	1	<i>Semestre</i>	2º sem
<i>Docente</i>	Carlos Francisco Lopes Canelas	<i>Total</i>	140
<i>Coordenador da área disciplinar</i>	Joaquim Manuel Fernandes Brigas	<i>Contacto</i>	45

GFUC previsto

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

1. Conhecer a importância do Multimédia nos diversos campos do Marketing e da Comunicação;
2. Ter conhecimento dos elementos essenciais do design de suportes comunicacionais multimédia, ou seja, texto, áudio, imagem (fotografias, ilustrações, ...), vídeo, animação e interação, bem como das respetivas técnicas de registo e edição, no âmbito do planeamento e desenvolvimento de suportes de comunicação multimédia;
3. Planear e desenvolver suportes comunicacionais multimédia, integrando os elementos essenciais do design, cujos suportes são dirigidos para os diversos campos do Marketing e Comunicação.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. A Importância do Multimédia nos campos do Marketing e da Comunicação
2. Elementos Essenciais do Design de Suportes Comunicacionais Multimédia
 - 2.1. Texto
 - 2.2. Áudio
 - 2.3. Imagem (*Bitmap e Vetorial*)
 - 2.4. Vídeo
 - 2.5. Animação
 - 2.6. Interação
3. Planeamento e Desenvolvimento de Suportes de Comunicação Multimédia

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

Esta unidade curricular, através dos conteúdos programáticos estabelecidos, visa contribuir para a formação integral dos alunos como pessoas e futuros profissionais. Para tal, os conteúdos apresentados ajudam à formação e preparação dos alunos sensibilizando-os para a necessidade do saber ser e do saber fazer, nos domínios da comunicação multimédia nos diversos campos do Marketing e da Comunicação.

Deste modo, os conteúdos programáticos, que são lecionados na presente unidade curricular, foram estabelecidos em função dos objetivos que os alunos têm de atingir. Assim, verifica-se uma coerência entre os conteúdos programáticos apresentados e os objetivos que se procuram atingir.

4. BIBLIOGRAFIA

- FIGUEIREDO, Bruno (2004). *Web Design: estrutura, concepção e produção de sites Web*. Lisboa: FCA.
- FONSECA, Manuel J., CAMPOS, Pedro e GONÇALVES, Daniel (2012). *Introdução ao Design de Interfaces*. Lisboa: FCA.
- FRANCO, Guillermo (2006). *Como Escrever para a Web*. Austin: Universidade do Texas em Austin.
- MARQUES, Vasco (2015a). *Marketing Digital 360*. Lisboa: Actual Editora.
- MARQUES, Vasco (2015b). *Vídeo Marketing: conquiste mais audiências online*. Lisboa: Actual Editora.
- PORTELA, Filipe e QUEIRÓS, Ricardo (2018). *Introdução ao Desenvolvimento Moderno para a Web*. Lisboa: FCA.
- RAFAEL, André (2015). *Tipografia para Web*. Rio de Janeiro: Origamd Books.
- RIBEIRO, Nuno (2012). *Multimédia e Tecnologias Interativas*. Lisboa: FCA. 5.ª edição.
- RIBEIRO, Nuno e TORRES, José (2009). *Tecnologias de Compressão Multimédia*. Lisboa: FCA.
- SANTOS, Elsa (2009). Web Design: uma reflexão conceptual. *Revista de Ciências da Computação*, n.º 4, pp. 32-46.
- SEHN, Leandro Roberto (2018). *Web Design: conceitos introdutórios*. Porto Alegre: Simplíssimo.
- ZEMEL, Tércio (2015). *Web Design Responsivo: páginas adaptáveis para todos os dispositivos*. São Paulo: Casa do Código.

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

AVALIAÇÃO CONTÍNUA

TRABALHO (75%) > planeamento, desenvolvimento e apresentação de um *Website*, com integração de texto, áudio, imagem (fotografias, ilustrações, ...), vídeo, animação e interação, cujos elementos multimédia devem ser criados/trabalhados pelos alunos.

Participação nas aulas (25%) > Os alunos, que não comparecerem a 2/3 das horas de aulas lecionadas, receberão a menção de reprovado. Porém, serão ressalvadas as ausências com justificação legal.

AVALIAÇÃO POR EXAME

TRABALHO (100%) > planeamento, desenvolvimento e apresentação de um *Website*, com integração de texto, áudio, imagem (fotografias, ilustrações, ...), vídeo, animação e interação, cujos elementos multimédia devem ser criados/trabalhados pelos alunos.

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

Face aos objetivos que os alunos têm de alcançar, a metodologia a seguir assenta, de um modo geral, no trabalho prático a desenvolver pelos alunos, baseado em orientações, documentos de trabalho e bibliografia facultados pelo docente.

As aulas teórico-práticas, que têm como objetivo a aprendizagem e a exploração de métodos e técnicas de aplicação dos factos, conceitos e princípios, são precedidas de exposições teóricas sobre as atividades a realizar. Neste contexto, cada aluno tem acesso a um computador, devidamente equipado, disponibilizando o *software* necessário.

Para além disso, sempre que se justifique, realizar-se-á a exploração coletiva de conhecimentos, recorrendo ao projetor de vídeo que permite a exposição e o trabalho em grande grupo. Concomitantemente com a apreensão das diferentes técnicas e conhecimentos, os alunos executam trabalhos de aplicação prática, usando, para além dos recursos disponíveis na sala de aula, os recursos do laboratório de rádio da ESECD (estúdios de som, gravadores digitais de áudio, microfones, cabos e adaptadores de áudio) e do laboratório de vídeo da ESECD (câmaras de vídeo, tripés, iluminadores, cabos e adaptadores de vídeo), tendo para o efeito o suporte do docente.

Por último, falta referir que a assistência fora da sala de aula é prestada aos alunos que a solicitem em horário de atendimento ou em horário a marcar de acordo com a disponibilidade de ambos intervenientes.

7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Obrigatoriedade de dois terços das presenças (com exceção dos alunos abrangidos por legislação específica). Serão ressalvadas as ausências com justificação legal.