

FINALIDADES

- Dominar os conceitos base nucleares associados aos diferentes componentes multimédia de modo a desenvolver uma autonomia de conhecimento, independente de aplicações específicas e particulares, gerando uma capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho;
- Conhecer, dominar e utilizar as ferramentas de tratamento e geração de material digital para multimédia nas suas diferentes vertentes (imagens, gráficos, sons, vídeos, animações...);
- Desenvolver as capacidades de organização e desenvolvimento de projetos multimédia;
Gerir e desenvolver projetos de pequena dimensão (projetos individuais) ou de média dimensão (projetos em grupo);
- Explorar e reutilizar material de áreas afins e complementares (desenho, pintura, escultura, vídeo, animação...), fazendo o seu aproveitamento e integração no contexto de material digitalizado para promoção e desenvolvimento de projetos multimédia;
- Aprender a analisar e criticar trabalhos, os seus e de terceiros, numa perspetiva de melhoria de formas e conteúdos;
- Desenvolver formas de colaboração em equipa que permitam levar a cabo os objetivos traçados na prossecução de um projeto.

OBJETIVOS

- Aprender e desenvolver os conceitos de base técnica de suporte ao desenvolvimento multimédia;
- Desenvolver a capacidade de integrar conhecimentos “tradicionais” no contexto de multimédia digital;
- Desenvolver a capacidade de interligar meios diferenciados num todo com significação e narrativa multimédia;
- Desenvolver as capacidades individuais e coletivas de interrogação e compreensão dos meios de produção visual e audiovisual em oposição, complemento e integração com os meios multimédia;
- Promover a capacidade de análise e de crítica de produtos e trabalhos existentes no sentido de treino e aprofundamento das capacidades de melhoria de padrões de qualidade existentes.

TEMAS / CONTEÚDOS

- Introdução ao multimédia digital, noções base, multimédia em sentido lato e em sentido restrito.
- Texto, escrita em e para multimédia digital.
- Imagem digital, noções técnicas associadas, codificação, compressão, cor real, edição de imagem, digitalização e impressão.
- Som digital para multimédia, noções base, captura, edição, tipos de som, integração com outros meios.
- Vídeo digital, noções técnicas associadas, digitalização, codificação, compressão, edição de vídeo digital para multimédia, integração.
- Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia.
- Animação, noções, introdução às técnicas de animação, animação em multimédia, animação simplificada e expedita, formas de suporte digital para animação em multimédia.
- Integração multimédia, integração de partes no todo, a linguagem de linguagens, tópicos sobre gestão de projetos.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Avaliação Diagnóstica, no início do ano letivo.

Avaliação Formativa, contínua e sistemática, nas competências essenciais.

Avaliação Sumativa, no final de cada período letivo, nos domínios aprendizagens (saber conceptual e processual) e atitudes e valores (saber atitudinal).

Autoavaliação, em final de período o aluno avalia o seu desempenho no período.

Menção	MB (muito bom)	B (bom)	SUF (suficiente)	INSUF (insuficiente)
Valores	18 - 20	14 - 17	10 - 13	0 - 9
Pontos	175 - 200	135 - 174	95 - 134	0 - 94
Domínios	Desempenho muito bom relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstos para este domínio.	Intercalar	Desempenho suficiente relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstos para este domínio.	Desempenho suficiente relativamente aos conhecimentos, capacidades e atitudes previstos para este domínio.

Aprendizagens (saber conceptual e processual)	Indicadores	Parcial	Total
Conhecimentos	Aquisição e capacidade de comunicação de conceitos base nucleares associados aos diferentes constituintes multimédia (independente de aplicações específicas e particulares).	10	90
Capacidades (processos cognitivos)	Capacidade de relacionar e aplicar conscientemente o conhecimento adquirido (conceitos base nucleares) ao nível das diferentes aplicações específicas e particulares no âmbito de projetos multimédia.	40	
Saber fazer (mostrar operacionalidade)	Capacidade de executar / operar ao nível das ferramentas digitais (dedicadas) para multimédia, nas suas diferentes vertentes (imagem, gráficos, som, vídeo, animação).	40	
Atitudes e Valores (saber atitudinal)	Domínios / Parâmetros		
	Responsabilidade		2
	- Assiduidade e pontualidade.	0.5	
	- Material necessário.	0.5	
	- Cumprimento dos prazos das tarefas	0.5	
	- Realização adequada da sua autoavaliação.	0.5	
	Responsabilidade		4
	Comportamento		
	- Cumprimento das regras estabelecidas.	2	
	Comportamento	- Apresentação de uma atitude correta perante os outros.	1
	Participação na aula	- Atenção na aula.	1
	Participação na aula		4
	- Intervenção adequada e pertinente.	1	
- Demonstração de interesse e participação nas atividades propostas.	2		
	- Responsabilização pela realização das tarefas.	1	

DOCENTE

Carlos Rodrigues, professor titular do quadro de nomeação definitiva do Grupo de recrutamento 600, Departamento de Expressões.

e-mail: carlosrodrigues@esfundao.pt