



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201321009 - MULTIMÉDIA

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2022/23	Mestrado Design Comunicação	2º	3.50 ECTS
Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
Português	semestral		1º / 2º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto	Horas totais de Trabalho
42.00	98.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

João Aranda Brandão

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

João Aranda Brandão 3.00 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

- Introduzir e estimular os alunos a processos de trabalho na área multimédia;
- Conhecer, conceber e reflectir sobre as potencialidades do cruzamento de vários suportes e da sua capacidade conjunta para definição de comunicação;

- Desenvolver um domínio dos elementos narrativos e emotivos da imagem em movimento;
- Explorar a animação e o vídeo num entendimento de relação e experiência, para lá da sua manifestação digital electrónica;
- Assegurar a importância das tecnologias de comunicação digitais na sociedade contemporânea, enquanto meios de enriquecimento da qualidade da comunicação.

Conteúdos Programáticos / Programa

O conceito de multimedia: imagem, texto, som, vídeo, animação.

A imagem em movimento e sua capacidade expressiva.

Narrativas lineares e não-lineares.

Noções de montagem e produção em projectos multimedia. Ambientes digitais, suas vantagens e limitações.

Extensão da produção multimedia, dos meios digitais para contextos mais alargados de relação e experiência.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

A análise da multimedia, do seu modelo de funcionamento, dos seus usos e papel na sociedade contemporânea constitui-se como uma propedêutica a vários tipos de uso da imagem em movimento. A compreensão das características e elementos diferenciadores dos processos narrativos com imagem em movimento permitirá dar a conhecer os códigos de expressão do meio. A capacidade de análise crítica dará ao aluno um domínio dos elementos narrativos e emotivos da imagem em movimento que lhe permitirá usá-los como ferramentas de comunicação.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

O programa consistirá na concretização de dois projectos práticos, um individual e um de grupo, apoiados por aulas teóricas, que gradualmente irão familiarizando os alunos com as metodologias e elementos de trabalho para o planeamento de uma produção. A apresentação de exemplos relevantes nesta área e a exploração de casos exemplares será um recurso utilizado para a aprendizagem dos alunos.

A avaliação dos alunos será feita de forma contínua e periódica: duas avaliações periódicas e um conjunto de avaliações intermédias. As avaliações apreciarão um conjunto de factores entre os quais: assiduidade, participação, cumprimento de prazos, criatividade, pertinência dos conceitos e respectiva adequação das soluções propostas, capacidade de argumentação e exposição, qualidade formal e técnica da apresentação.

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

A familiarização dos alunos com as metodologias e elementos de trabalho para o planeamento de uma produção em áudio-visuais dará ao aluno um conhecimento dos códigos de expressão do vídeo e da animação de forma a poder actuar como projectista ou coordenador de projecto. A apresentação de exemplos relevantes nesta área e a exploração de casos exemplares contribuirá para uma cultura nesta área e um domínio médio dos elementos narrativos e emotivos da imagem em movimento e que os consiga usar como ferramentas de comunicação.

Bibliografia Principal

Bonsiepe, G. (1999). Interface: an approach to design, Jan van Eyck Akademie, Maastricht.

Bolter, J e Gromala, D (2003) 'Text rain: the digital experience', in Windows and mirrors: interaction design, digital art, and the myth of transparency. MIT Press, Cambridge MA.

Currin, S. (2000). Motion Graphics, Graphic Design for Broadcast and Film. Rockport.

Dewdney, A. e Ride, P. (2006). The Digital Media Handbook. Routledge.

Drate, S., Robbins, D. e Salavetz, J. (2006). Motion by Design. Laurence King Publishing.

Maeda, J (2000). Maeda@media, Thames & Hudson, London.

McLuhan, M (2003). Understanding media: the extensions of man, Routledge, London and New York.

McLuhan, M e Fiore, Q (2001). The medium is the message: an inventory of effects, Gingko Press, Corte Madera.

Moggridge, B (2010). Designing Media, The MIT Press, Cambridge and London.

Woolman, M. (2004). Motion design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, RotoVision.

Bibliografia Complementar

Manovich, L (2001). The language of new media, MIT Press, Cambridge and London.

Norman, D (2004). Emotional design: why we love (or hate) everyday things. Basic Books. New York.

Tapscott, D (2009). Grown up digital: how the net generation is changing your world, McGraw Hill, New York.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201321009 - Multimedia

Type

Compulsory

Academic year

2022/23

Degree

Master Communication
Design

Cycle of studies

2

Unit credits

3.50 ECTS

Lecture language

Portuguese

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

1 / 2

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
42.00

Total workload
98.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

João Aranda Brandão

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

João Aranda Brandão 3.00 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

- Introduce and stimulate students to work processes in multimedia;
- To know, to conceive and to rethink about potentialities of crossing various means and of their joint capacity for communication communication;
- Understand narrative and emotive elements of moving image;
- Explore animation and video in an understanding of relationship and experience, beyond its

- electronic digital manifestation;
- Ensure the importance of digital communication technologies in contemporary society, as a means of enriching the quality of communication.

Syllabus

The concept of multimedia: image, text, sound, video, animation.

Moving image and its expressive capacity.

Linear and non-linear narratives.

Notions of assembly and production in multimedia projects. Digital environments, their advantages and limitations.

Extension of multimedia production, from digital media to broader contexts of relationship and experience.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

The analysis of multimedia, its operating model, uses and role in contemporary society is the best way to prepare students to various types of use of moving image. Understanding the characteristics and differentiating elements of narrative processes with moving image will make known its codes of expression. The capacity for critical analysis will give the student a domain of narrative and emotional elements of the moving image that will allow you to use them as a communication tool.

Teaching methodologies (including evaluation)

The fulfilment of two practical projects, an individual and a group, supported by lectures, will gradually familiarising students with the methods and work elements for the planning of a production. The presentation of relevant examples in this area and the operation of exemplary cases will be a resource used for student learning.

The assessment of students will be done continuously and periodically: two periodic reviews and a set of interim evaluations. Evaluations will take in account a number of factors including: attendance, participation, meeting deadlines, creativity, relevance of the concepts and suitability of the proposed solutions, reasoning capacity and exposure, formal and technical quality of the presentation.

Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes

The familiarization - by doing - with methods and work elements for the planning of production in audio-visual will give the student an understanding of video expression codes and animation so that it can act as a planner or project coordinator. The presentation of relevant examples in this area and the operation of exemplary cases will contribute to a culture in this area and an average field of narrative and emotional elements of the moving image and that can use as a

communication tool.

Main Bibliography

- Bonsiepe, G. (1999). Interface: an approach to design, Jan van Eyck Akademie, Maastricht.
- Bolter, J e Gromala, D (2003) 'Text rain: the digital experience', in Windows and mirrors: interaction design, digital art, and the myth of transparency. MIT Press, Cambridge MA.
- Currin, S. (2000). Motion Graphics, Graphic Design for Broadcast and Film. Rockport.
- Dewdney, A. e Ride, P. (2006). The Digital Media Handbook. Routledge.
- Drate, S., Robbins, D. e Salavetz, J. (2006). Motion by Design. Laurence King Publishing.
- Maeda, J (2000). Maeda@media, Thames & Hudson, London.
- McLuhan, M (2003). Understanding media: the extensions of man, Routledge, London and New York.
- McLuhan, M e Fiore, Q (2001). The medium is the message: an inventory of effects, Gingko Press, Corte Madera.
- Moggridge, B (2010). Designing Media, The MIT Press, Cambridge and London.
- Woolman, M. (2004). Motion design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, RotoVision.

Additional Bibliography

- Manovich, L (2001). The language of new media, MIT Press, Cambridge and London.
- Norman, D (2004). Emotional design: why we love (or hate) everyday things. Basic Books. New York.
- Tapscott, D (2009). Grown up digital: how the net generation is changing your world, McGraw Hill, New York.