

**CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS**

Os Conteúdos Programáticos estão enunciados no ponto 3.1. do Programa da disciplina de Oficina Multimédia B do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais

| <b>1.º Período</b> 25 aulas (17-09 a 14-12)   | <b>2.º Período</b> 26 aulas (03-01 a 04-04)   | <b>3.º Período</b> 11 aulas (29-04 a 03-06)  |
|---|---|--|
| <p><b>INTRODUÇÃO AO MULTIMÉDIA DIGITAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Noções base, multimédia em sentido lato</li> <li>Multimédia em sentido restrito, multimédia digital</li> <li>Multimédia digital e navegação</li> </ul> <p><b>TEXTO DIGITAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escrita em e para multimédia digital               <ul style="list-style-type: none"> <li>Áreas autocontidas e totalmente visíveis</li> <li>Síntese e legibilidade</li> <li>Minimização de texto</li> </ul> </li> <li>Texto, imagens e gráficos, correlação e complementaridade</li> <li>Análise e estudo de casos-exemplo</li> </ul> <p><b>IMAGEM DIGITAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Noção de pixel e cores digitais</li> <li>Codificação de imagem               <ul style="list-style-type: none"> <li>Necessidade de compressão</li> <li>Compressão sem perdas e com perdas</li> <li>Cor real, falsa cor, implicações e exemplos</li> </ul> </li> <li>Formatos de codificação de imagem, resolução de uma imagem, DPI e implicações, máscaras e filtros</li> <li>Operações de manipulação e edição de imagem</li> <li>Desenho e pintura digitais, mesa digitalizadora, <i>scanner</i>, câmara fotográfica digital e câmara de vídeo digital</li> <li>Análise e estudo de casos-exemplo</li> </ul> <p><b>ANIMAÇÃO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Noções sobre animação e introdução às técnicas de animação</li> <li>O cinema de animação, narrativa e construção</li> </ul> | <p><b>ANIMAÇÃO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Noções sobre animação e introdução às técnicas de animação</li> <li>O cinema de animação, narrativa e construção</li> <li>Animação em multimédia</li> <li>Formas simplificadas e expeditas de animação para multimédia</li> </ul> <p>Formas de suporte digital para animação em multimédia</p> <p><b>VÍDEO DIGITAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Síntese de movimento: imagens por segundo (ips), limites de perceção; qualidade relativa da reprodução do movimento em função do conteúdo, do tamanho da imagem e do ips</li> <li>Dispositivos para captura, processamento e reprodução de vídeo digital</li> <li>Câmaras de vídeo digital, características e formatos de gravação</li> <li>Classes e níveis de qualidade em vídeo digital; vídeo digital de qualidade para multimédia</li> <li>Noções de codificação de vídeo digital               <ul style="list-style-type: none"> <li>Necessidade de CODEC (Coder/DECoder)</li> <li>CODEC sem compressão e com compressão; compressão intra e inter-<i>frame</i></li> <li>Formatos de ficheiros de vídeo</li> <li>Compressão para difusão em <i>streaming</i>, implicações para o conteúdo e para a forma de captura do conteúdo</li> </ul> </li> <li>Noções de narrativa de vídeo digital para multimédia               <ul style="list-style-type: none"> <li>O enquadramento em cinema, em vídeo (TV) e em vídeo para multimédia</li> <li>Definição do espaço/imagem como função de suporte e/ou distribuição</li> <li>Noções clássicas de planos e montagem, aplicação e adaptação dos tipos de planos para captura e montagem em vídeo digital para multimédia</li> </ul> </li> <li>Análise e estudo de casos-exemplo</li> </ul> | <p><b>INTEGRAÇÃO MULTIMÉDIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>As partes e o todo, multimédia digital como linguagem de linguagens               <ul style="list-style-type: none"> <li>Multimédia digital como processo de integração de partes do todo</li> </ul> </li> <li>Tópicos sobre gestão de projetos multimédia, grupo-alvo, bateria de testes, validação da especificação, validação do desenvolvimento, aprovação pelo cliente</li> </ul> <p>A escrita do guião; o documento de referência; etapas de controlo; elaboração de tabelas de verificação; fases de desenvolvimento; fases de verificação e validação; fases de depuração textual, visual, de interação e de programação; o pacote final e a entrega do produto; direitos de autor e contratos de distribuição</p> <p><b>DESENVOLVIMENTO DO PROJETO FINAL</b></p> |

**Nota** - As aulas previstas correspondem a blocos de 90 minutos. Pode haver lugar a ajustes à planificação prevista para os conteúdos, segundo uma perspetiva de otimização e flexibilização das atividades.

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO ESPECÍFICOS DA DISCIPLINA

A avaliação tem como referência as Finalidades, os Objetivos e as Competências a desenvolver na disciplina que estão enunciados nos pontos 2.1, 2.2, e 2.5 do Programa da disciplina de Oficina Multimédia B do Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais

### FINALIDADES

- Aprender a 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 as capacidades de análise e de crítica de produtos e trabalhos existentes no sentido de treino e aprofundamento de melhoria de padrões de qualidade existentes.

### OBJETIVOS

- 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;
- Criar e desenvolver projetos de pequena dimensão (projetos individuais) ou de média dimensão (projetos de 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 forma e conteúdos;

- Desenvolver formas de colaboração em equipa que permitam levar a cabo os objetivos traçados na prossecução de um projeto.

### COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

- Domina conceitos técnicos de base;
- Integra conhecimentos de áreas diversas, numa perspetiva e abordagem multidisciplinar;
- Manifesta capacidades de diálogo e comunicação multidisciplinar entre os diferentes elementos das equipas e elementos externos às equipas;
- Demonstra capacidades de planificação e prossecução dos projetos;
- Demonstra capacidade de análise crítica e construtiva relativamente aos seus próprios projetos e projetos desenvolvidos por outros.

### INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

Os dados para a avaliação serão recolhidos através de:

- intervenções orais;
- trabalhos de pesquisa realizados a partir de propostas feitas pelo professor e conseqüente apresentação à turma;
- trabalhos realizados nas atividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes (quer em termos de produtos finais, quer em termos de materiais produzidos durante o processo);
- trabalhos de projeto multimédia (de pequena e média envergadura conforme se trate de projetos individuais ou de grupo); todo o processo de elaboração do projeto, desde o seu início, poderá ser objeto de avaliação, juntamente com o produto final;
- textos eventualmente produzidos (relatórios, comentários, textos de reflexão, entrevistas, sinopses, etc.);
- observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos;
- concretização de ações regulares ou pontuais de discussão e divulgação de trabalhos produzidos (na turma, na escola ou meio);
- atitudes reveladas durante as atividades.

### PONDERAÇÃO DOS INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação sumativa, no final de cada período, deverá expressar a ponderação percentual dos diferentes instrumentos de avaliação, de acordo com a seguinte quadro:

|  |            |
|--|------------|
| Exercícios teórico-práticos e trabalhos de projeto individuais/grupo (média duração) | <b>70%</b> |
| Atividades individuais/grupo (curta duração ou tpc)                                  | <b>20%</b> |
| Observação em sala de aula (qualidade da participação)                               | <b>10%</b> |