

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO TÉCNICO GUARDA</p>	<h2>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</h2>	<p>MODELO PED.007.03</p>
--	---	------------------------------

Curso	Animação Sociocultural						
Unidade curricular (UC)	Animação Multimédia						
Ano letivo	2022-2023	Ano	2.º	Período	2.º semestre	ECTS	5
Regime	Obrigatório	Tempo de trabalho (horas)		Total: 135	Contacto: 45		
Docente(s)	Jorge Manuel Braz Gonçalves						
<input type="checkbox"/> Responsável <input checked="" type="checkbox"/> Coordenador(a) <input type="checkbox"/> Regente	da UC ou Área/Grupo Disciplinar (cf. situação de cada Escola)	Carlos Francisco Lopes Canelas					

GFUC PREVISTO

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Compreender as definições e âmbitos da comunicação multimédia;*
- Identificar diferentes tipos de media, formatos, representações e utilizações;*
- Entender os conceitos de autoria multimédia;*
- Conhecer tendências emergentes associadas à Ciberanimação.*
- Saber elaborar um projeto multimédia no contexto da animação sociocultural;*

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- Comunicação multimédia, conceitos e aplicações*
- Tipos de media, informação digital, formatos e categorias*
- Autoria e projeto multimédia, fases e elementos fundamentais*
- Plataformas digitais*
- Ciberanimação*
- Projeto multimédia no contexto da Animação Sociocultural*

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

- Os conteúdos apresentados exploram características da multimédia, contextualizando conceitos nas suas diversas aplicações. Proporcionam competências para caracterizar e aplicar conceitos de autoria em projetos multimédia e estimulam a criação de projetos em plataformas online, no âmbito específico da animação sociocultural.*

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- ALONSO, X. (2003). Introducción à Produccion Publicitaria en Medios Audiovisuais. Vigo: Universidade de Vigo.*

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
---	--	-------------------------------------

CASTELLS, M. (2004). *A Galáxia da Internet. Reflexões sobre a internet, negócios e sociedade*. Lisboa: Gulbenkian.

GIANETTI, G. (2012). *Estética Digital. Sintopia da arte, ciência e tecnologia*. Lisboa: Nova Vega.

GONZÁLEZ, M. (2014). *Ciberanimação*, Valencia: Mario González.

MARQUES, V. (2019). *Redes Sociais 360 – Como comunicar online*. Coimbra: Actual

RIBEIRO, N. (2012). *Multimédia e Tecnologias Interativas*. Lisboa: FCA Editora de Informática, Lda.

WARE, C. (2004). *Information visualization*. London: Elsevier.

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

Esta unidade curricular está organizada em horas de contacto teórico-práticas, que incluirão a concretização de exercícios de cariz prático, desenvolvidos com base nos conceitos teóricos e técnicos abordados nas aulas, e horas de contacto de natureza coletiva, orientação tutorial, direccionadas para o acompanhamento dos projetos de animação multimédia propostos para avaliação. Ao longo do semestre os alunos irão desenvolver os projetos de animação multimédia e discutir, com o docente e colegas, as suas escolhas, dificuldades, problemas e propostas de solução.

A avaliação contínua resulta do somatório da classificação do teste escrito (40%) com a classificação do projeto de animação multimédia (60%) a entregar na última semana de aulas da unidade curricular.

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

As aulas expositivas visam transmitir conceitos e conteúdos fundamentais sobre comunicação multimédia, animação e narrativas digitais, conferindo competências para a interpretação de exemplos práticos e realização de projetos enquadrados no âmbito da animação sociocultural. os trabalhos destinam-se a consolidar conhecimentos e competências adquiridas, devendo sustentar-se em bibliografia aconselhada e pesquisa autónoma. As orientações tutoriais permitirão o acompanhamento e monitorização do progresso da aquisição de conhecimentos. Os projetos destinam-se a consolidar os conhecimentos e as competências adquiridas, socorrendo-se de fontes e bibliografia aconselhadas pelo docente, que irão promover também a autonomia de pesquisa. A exposição oral das diferentes etapas do desenvolvimento dos projetos de animação multimédia irá permitir estimular a reflexão e o debate coletivo em torno do tema escolhido. A metodologia de ensino da unidade curricular permite que o aluno aplique ao longo do semestre de uma forma prática os conteúdos abordados. Procura-se motivar os alunos à aprendizagem ativa de conhecimentos teórico-práticos mediante a realização de exercícios práticos que valorizam a interdisciplinaridade.

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
--	--	-------------------------------------

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.

8. CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Jorge Gonçalves jgoncalves@jpg.pt Gab. 2.9

Quinta-feira 09:00-11:00 e Sexta-feira 14:00-16:00

DATA

3 de março de 2023

ASSINATURAS

O(A) Responsável pela Área/Grupo Disciplinar

(Prof. Adjunto Carlos Francisco Lopes Canelas)

O(A) Docente

(Prof. Adjunto Jorge Manuel Braz Gonçalves)