



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa de Unidade Curricular

- Ano Lectivo 2006/2007 -

Faculdade

Arquitectura e Artes

Licenciatura

Design

Unidade Curricular

Introdução à Multimédia

Ano: 3º

Tipo: 2º Semestre

Nº ECTS: 3

Coordenadora

Prof. Doutora Arqt.ª Cristina Maria Santos Nunes Caramelo Gomes

Regente

Designer Ricardo Nuno de Paulo Martins Campos Loução

Assistente

-

Carga Horária Lectiva Semanal

Aulas Teóricas: -

Aulas Teórico-práticas: 2

Orientação Tutorial: -

Língua de Ensino

Português

Objectivos Gerais

Inculcar conceitos e regras base de conduta ética e moral, e desta forma contribuir para a formação de indivíduos integros com maturidade para enfrentarem os desafios e exigências do dia a dia.

Apresentar os últimos avanços do conhecimento sobre diferentes matérias que possam contribuir activamente para a busca da excelência na actividade de um designer.

Encorajar o estabelecimento de cooperações entre os alunos por forma a preparar a sua futura integração em equipas no quotidiano profissional.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Objectivos Específicos

Melhorar e actualizar o conhecimento da relação entre as tecnologias de informação e comunicação e a qualidade da produção projectual.

Identificar prioridades de investigação com vista à racionalização da utilização das tecnologias de informação e comunicação e aumento da eficiência no uso das mesmas.

Dotar os alunos de conhecimentos teóricos e práticos, que lhes permitam uma utilização correcta e flexível de diversos softwares no processo conceptual.

Domínio das técnicas de desenho e montagem em programas vectoriais.

Competências a adquirir

Perfeito domínio das técnicas e conceitos leccionados.

Capacidade de investigação e desenvolvimento dos conhecimentos para além do estritamente leccionado.

Organização dos diferentes tipos de informação que compõem as diferentes etapas que perfazem o projecto gráfico final.

Auto disciplina e confiança nos conhecimentos teórico e práticos adquiridos de modo a extrapolar para exercícios práticos solicitados.

Metodologia de Ensino

Aferição das necessidades específicas dos alunos.

Exposição teórica de conceitos e objectivos das diferentes etapas da matéria.

Acompanhamento prático do desenvolvimento individual dos alunos no diálogo com as ferramentas que lhes são ensinadas.

Programa da Unidade Curricular / Conteúdo programático

Na disciplina Introdução à Multimédia serão introduzidas novas ferramentas fundamentais para a criação de projectos de comunicação nas áreas multimédia, criando bases para o desenvolvimento de projectos nesta área que se irão explorar nos anos seguinte.

Estimular capacidades de investigação, concepção e, fundamentalmente, de desenvolvimento, com vista a otimizar a comunicação em projecto.

Desenvolver capacidades necessárias para descobrir e explorar as ferramentas mais adequadas e expeditas para comunicar, eficazmente, uma ideia.

Conhecer os registos de comunicação mais adequados aos diversos públicos/interlocutores.

Desenvolver capacidades de trabalho baseadas nas novas tecnologias de comunicação multimédia /web design.

Software de edição HTML:

- Definição de um site local
- Adicionar conteúdo a um site
- Formatação da estrutura do documento
- Definição das propriedades do documento
- Estruturar a informação utilizando tabelas
- Utilização de gráficos
- Inserção de gráficos nas páginas
- Métodos alternativos de inserção de gráficos
- Utilizar tabelas e criar tabelas em modo standard
- Copiar e colar células de tabelas



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

- Ordenar tabelas
- Formatação do texto
- Ligações entre documentos
- Noção de hiperligação
- Hiperligações internas
- E-mail links
- Criar imagens mapeadas e criação de âncoras
- Utilização de Layers e Tabelas
- Formatação de células e inserção de layers
- Converter layers em tabelas e tabelas em layers
- Adicionar objectos de Flash
- Inserir e configurar um formulário
- Behaviours
- Livrarias do Dreamweaver
- Construir páginas baseadas em templates
- Criar e gravar um frameset
- Especificar as propriedades dos frames
- Testar, publicar e manter

Software de animação vectorial multimédia:

- Bitmaps e objectos vectoriais
- Ambiente de Trabalho
- Novos documentos e suas propriedades
- Shapes, Groups e Graphics
- Ferramentas de desenho
- Ferramentas de texto
- Cores e gradientes
- Importação de bitmaps e imagens vectoriais
- Tracing Bitmaps
- Símbolos, Instâncias e Library
- Timeline, Layers e Scenes
- Frame Labels
- Animação frame-by-frame
- Motion Tweening e Motion Guide
- Shape Tweening e Shape hints
- Máscaras
- Introdução aos Movie Clips
- Botões
- Botão animado
- Introdução ao ActionScript
- Basic Actions
- Inserção de som
- Sincronização de som com animação
- Criação de Player (play, stop e pause button)
- Exportação e optimização de Movies
- Integração com Software de edição HTML



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Bibliografia Principal

Autor(es)

OLIVEIRA, Helder

Título

Flash MX 2004 Depressa e Bem

Edição

1ª

Local

Lisboa

Editora

FCA

Ano

2005

Autor(es)

OLIVEIRA, Helder

Título

DreamWeaver 8 Depressa e Bem

Edição

1ª

Local

Lisboa

Editora

FCA

Ano

2006

Bibliografia Complementar

Autor(es)

LOBO

Título

Flash MX 2004 Curso Avançado



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Edição

1ª

Local

Lisboa

Editora

FCA

Ano

2005

Autor(es)

DOWNS, Stephen, et al.

Título

Flash 8 Essentials

Edição

1ª

Local

Berkeley, CA

Editora

Friends of ED

Ano

2005

Metodologia de Avaliação Contínua / Elementos relevantes

A avaliação será feita com base na assiduidade, participação e empenhamento nos debates feitos nas aulas durante o contacto privilegiado pelo espaço da aula, na execução e apresentação de trabalhos de aplicação dos conhecimentos.

Os trabalhos pedidos, são objecto de enunciado próprio, seguindo a metodologia mais apropriada para o objectivo a atingir e devidamente calendarizados.

Recursos Didácticos

Elementos bibliográficos referidos. Bases de dados existentes na Mediateca. Equipamento informático, HW (Pc) e SW, Macromedia Flash, DreamWeaver, periféricos tais como plotter, impressora, scanner para apresentação de conceitos e desenvolvimento dos trabalhos teórico/práticos dos alunos.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Palavras-chave

Flash, DreamWeaver, multimédia, animação