

Universidade Aberta

Departamento de Ciências e Tecnologia

R. da Escola Politécnica, 147
1269-001 Lisboa – Portugal

Coordenação do Curso

Prof. Doutor José Bidarra (Coordenador)
Prof. Doutor Vitor Cardoso (Vice-Coordenador)
E-mail: bidarra@univ-ab.pt
vcardoso@univ-ab.pt

Secretariado do Curso

Tel.: + 351 213158519 e
+ 351 21 3540121
E-mail: tramos@univ-ab.pt

Informações e Candidaturas

Tel.: + 351 213158519
E-mail: tramos@univ-ab.pt
Internet: www.univ-ab.pt/students/guia/detail_curso2.php?curso=39

Inscrições e Matrículas

Núcleo de Informações
R. da Imprensa Nacional, nº 100
1250-127 Lisboa
Tel.: + 351 21 3916568
Linha azul: 808200215
Fax: + 351 21 3970841
E-mail: infosac@univ-ab.pt
Internet: <http://www.univ-ab.pt>

UNIVERSIDADE
AbERTA

GUIA DE CURSO

MESTRADO EM EXPRESSÃO GRÁFICA E AUDIOVISUAL

1^a EDIÇÃO

2009-2011

CURSO DE MESTRADO EM EXPRESSÃO GRÁFICA E AUDIOVISUAL

1. INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao curso de Mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual! Participar neste curso será um processo activo, onde a aprendizagem individual e colaborativa foi planeada de modo interdependente.

O objectivo deste Guia é dar-lhe informação importante sobre os objectivos e práticas do curso, constituindo igualmente uma ferramenta de apoio na organização do estudo.

2. A CRIAÇÃO DO CURSO

Sob proposta do Conselho Científico (Deliberação n.º 367/07) e ao abrigo dos Decretos-Leis n.ºs 42/2005, de 22 de Fevereiro e n.º 74/2006, de 24 de Março, foi criado o curso de Mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual (MEGA) na Universidade Aberta. Nos termos da deliberação n.º 29 do Senado Universitário, em 56ª sessão de 13 de Dezembro de 2007, foi aprovado pela Direcção Geral do Ensino Superior do Ministério da Ciência e Tecnologia e Ensino Superior, o pedido de adequação a Bolonha do curso de Mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual da Universidade Aberta, registado na tutela com o n.º R/B-AD-75/2008 e publicado em Diário da República.

3. O OBJECTIVO DESTE CURSO

O objectivo deste Curso é dotar os participantes de todo o conhecimento teórico e prático que permita realizar projectos gráficos e multimédia com qualidade, nomeadamente, possibilitar o desenvolvimento de competências criativas na produção dos seus próprios projectos pessoais. Para atingir este objectivo são usadas metodologias diversificadas, nomeadamente: o estudo das bases teóricas relevantes, a resolução de problemas típicos, a prática com as ferramentas apropriadas e o estudo de boas-práticas, procurando sustentar as aprendizagens em produtos e processos reais.

O funcionamento em regime misto (presencial e *online*) inclui uma componente prática com recurso a *hardware* e *software* adequado e o equipamento de produção de materiais audiovisuais (nos estúdios de televisão da Universidade Aberta).

O Mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual orienta-se assim para a formação avançada, de natureza conceptual mas também de aplicação, com recurso a instrumentação técnica adequada, ao nível de:

- Concepção de esquemas gráficos de síntese de organização de procedimentos no âmbito de uma iniciativa de acção e procedimentos;
- Formulação de esquemas de organização e articulação de meios e recursos com vista a uma dada realização;
- Elaboração de ilustrações de fácil apreensão, de forma clara e inequívoca transcrevendo de forma hierarquizada procedimentos referentes a um processo de acção e de execução;
- Inovação na composição de documentos multimédia de carácter operativo;
- Criação e elaboração de modelos de apresentação de informação para recursos didácticos e de aprendizagem;
- Capacidade de desenvolvimento da investigação teórica e aplicada no domínio da Expressão Gráfica e Audiovisual.

No caso de continuidade de estudos para a elaboração da dissertação de Mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual, os estudantes, além das competências descritas, deverão ser capazes de conceber e realizar investigação em alguma das áreas de conhecimento inerentes ao Curso.

4. OS DESTINATÁRIOS

O curso de Mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual destina-se a todos aqueles com interesse e responsabilidade nas áreas das tecnologias de informação (TIC) e da comunicação gráfica/multimédia, nomeadamente:

- Técnicos e profissionais das TIC e da comunicação gráfica/multimédia;

- Formadores e docentes das TIC e da comunicação gráfica/multimédia;
- Jornalistas e outros profissionais de comunicação social;
- Investigadores e docentes universitários;
- Decisores, executivos e políticos;
- Qualquer pessoa que pretenda alargar os seus conhecimentos nestas áreas.

5. OS PRÉ-REQUISITOS

De acordo com o Decreto – Lei nº 74/2006 de 24 de Março, podem candidatar-se ao Mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual:

- a) Titulares do grau de licenciado ou equivalente legal;
- b) Titulares de um grau académico superior estrangeiro conferido na sequência de um 1º ciclo de estudos organizado de acordo com os princípios do Processo de Bolonha por um Estado aderente a este Processo;
- c) Titulares de um grau académico superior estrangeiro que seja reconhecido como satisfazendo os objetivos do grau de licenciado pelo Conselho Científico da Universidade Aberta;
- d) Detentores de um currículo escolar, científico ou profissional, que seja reconhecido como atestando capacidade para realização deste ciclo de estudos pelo Conselho Científico da Universidade Aberta.

A frequência do curso exige que os candidatos tenham acesso a computador com ligação à *Internet* em banda larga, possuam conhecimentos suficientes de utilização informática e competências de leitura e compreensão em inglês.

6. AS CANDIDATURAS

Os candidatos devem formalizar a sua candidatura através de um requerimento dirigido ao Reitor da Universidade instruído com os documentos comprovativos de que o candidato reúne as condições de acesso (ponto 5), boletim de candidatura, *Curriculum Vitae* e fotocópia do bilhete de identidade e do cartão de contribuinte. Os candidatos serão então seriados com base nas habilitações

académicas e experiência profissional discriminados no *Curriculum Vitae*. É factor de valorização curricular a apresentação de projectos e trabalhos anteriores, realizados pelo candidato nas áreas da Expressão Gráfica e Audiovisual.

O calendário de **candidaturas**¹, **inscrições** e **matrículas**² é o seguinte:

CANDIDATURAS	15 de Setembro a 31 de Outubro de 2009 (*)
MATRÍCULAS E INSCRIÇÕES	12 e 30 de Janeiro de 2010 (*)
INÍCIO DO CURSO	20 de Fevereiro de 2010 (*)

(*) Datas indicativas. Deve sempre consultar-se o despacho de abertura em:
http://www.univ-ab.pt/students/guia/detail_curso2.php?curso=39

O número de vagas para este Curso é fixado em 30 e o número mínimo de inscrições para o seu funcionamento é de 25.

¹ INFORMAÇÕES E CANDIDATURAS
tramos@univ-ab.pt

Veja a capa deste guia ou consulte o site do curso em:
http://www.univ-ab.pt/students/guia/detail_curso2.php?curso=39

² INSCRIÇÕES E MATRÍCULAS
infosac@univ-ab.pt

Veja a capa deste guia ou consulte o site do curso em:
http://www.univ-ab.pt/students/guia/detail_curso2.php?curso=39

7. AS PROPINAS

As propinas são no valor de 3000€, sendo distribuídas do seguinte modo:

– Taxa de matrícula	100€
– Propina de inscrição na parte curricular	2500€
– Propina de inscrição para dissertação	400€

A propina de inscrição na parte curricular poderá ser liquidada na totalidade, no acto da inscrição, ou em duas prestações iguais, antecedendo cada semestre.

8. O DIPLOMA DO CURSO

O grau de mestre em Expressão Gráfica e Audiovisual é certificado por uma Carta de Curso e pressupõe a frequência e aprovação da totalidade das unidades curriculares que constituem o curso e a elaboração de uma dissertação original, especialmente escrita para o efeito, sua discussão, defesa e aprovação em provas públicas.

9. A ORGANIZAÇÃO DO CURSO

O Mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual é um curso de 2º ciclo conducente a um grau de mestre.

O curso de mestrado consiste numa primeira parte curricular e numa segunda parte dedicada à preparação, realização, apresentação e defesa de uma dissertação.

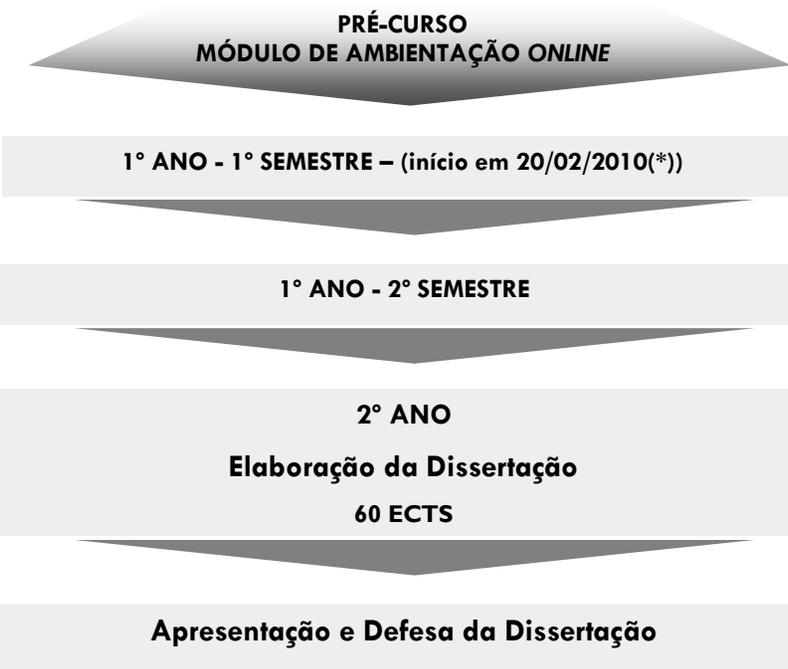
A componente curricular do curso de Mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual desenvolve-se em 2 semestres, correspondendo cada um a 30 créditos ECTS, o que implica, no total, a creditação de 60 unidades de crédito ECTS.

A primeira parte do mestrado desenvolve-se durante 2 semestres sequenciais em regime de ensino misto (*online* e presencial). Cada semestre é composto por 5 unidades curriculares, o que totaliza 10 unidades curriculares. Em cada semestre existem duas unidades curriculares optativas, uma das quais deverá ser escolhida pelo estudante.

Cada semestre desenvolve-se durante um período de 20 semanas, estando 2 semanas dedicadas a actividades de avaliação final.

Terminada a parte curricular com aprovação, o estudante iniciará o 3º semestre para preparação, elaboração, apresentação e defesa da dissertação, trabalho de projecto ou relatório de estágio sob a orientação de um doutor ou especialista, professor do mestrado.

No prazo máximo de 30 dias após a afixação da última pauta de avaliação das unidades curriculares que integram a parte curricular, o estudante deverá entregar no secretariado do mestrado o plano de dissertação/trabalho de projecto/relatório de estágio, a indicação do orientador e uma carta de aceitação deste que será apreciada pela coordenação do mestrado.



(*) Datas indicativas. Deve consultar-se o despacho de abertura em: http://www.univ-ab.pt/students/guia/detail_curso2.php?curso=39

O curso equivale a 120 ECTS correspondendo 60 ECTS à parte curricular e 60 ECTS à preparação, realização e apresentação da dissertação.

A Universidade Aberta atribuirá o Diploma de Especialização Pós-graduada em Expressão Gráfica e Audiovisual aos estudantes que tenham obtido apenas a aprovação na parte curricular do Mestrado.

O grau de mestre é titulado por uma Carta de Curso emitida pelo órgão legal e estatutariamente competente e é conferido na especialidade de Expressão Gráfica e Audiovisual, pressupondo a frequência e aprovação nas unidades curriculares que constituem o Curso, ou equivalente, a elaboração de uma dissertação, especialmente escrita para o efeito, sua defesa e aprovação em provas públicas.

10. O FUNCIONAMENTO DO CURSO

A parte curricular do mestrado e as unidades curriculares que a integram funcionam essencialmente em regime a classe virtual, com recurso a plataformas de e-learning (e de outras ferramentas *Web*), com excepção de algumas unidades que funcionam em regime de classe mista com uma componente presencial de leccionação.

O primeiro semestre é antecipado por um módulo inicial totalmente virtual – *Ambientação Online* – com a duração de 2 semanas, destinado a ambientar os estudantes ao contexto virtual e às ferramentas de e-learning, permitindo-lhes a aquisição de competências de comunicação *online* e de competências sociais necessárias à construção de uma comunidade de aprendizagem virtual. Este módulo de *ambientação online* decorre duas semanas antes de se iniciar o 1º semestre.

Serão enviadas atempadamente indicações sobre o acesso.

11. O MODELO PEDAGÓGICO

O curso de mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual possui um modelo pedagógico próprio, especificamente concebido para o ensino virtual na Universidade Aberta.

Este modelo tem os seguintes 3 princípios:

1. Ensino é centrado no estudante, o que significa que o estudante é activo e responsável pela construção do conhecimento;
2. Ensino baseado na flexibilidade de acesso à aprendizagem (conteúdos, actividades de aprendizagem, grupo de aprendizagem) de forma flexível, sem imperativos temporais ou de deslocação de acordo com a disponibilidade do estudante. Este princípio concretiza-se na primazia da comunicação assíncrona o que permite a não-coincidência de espaço e não-coincidência de tempo já que a comunicação e a interacção se processa à medida que é conveniente para o estudante, possibilitando-lhe tempo para ler, processar a informação, reflectir e, então, dialogar ou interagir (responder);
3. Ensino baseado na interacção diversificada quer entre estudante-professor, estudante-estudante, quer ainda entre o estudante e os recursos de aprendizagem sendo socialmente contextualizada.

Com base nestes princípios encontrará dois elementos vitais no seu processo de aprendizagem:

A CLASSE VIRTUAL: O estudante integrará uma turma virtual onde têm acesso os professores do curso e os restantes estudantes. As actividades de aprendizagem ocorrem neste espaço virtual e são realizadas *online*, com recurso a dispositivos de comunicação diversos. Deve ser entendida como um espaço multi-funcional que agrega uma série de recursos, distribuídos por diversos espaços de trabalho colectivos e onde se processa a interacção entre professor-estudante e estudante-estudante. A comunicação é essencialmente assíncrona e por isso, baseada na escrita. Apenas algumas unidades

curriculares terão componentes presenciais facultativas reunidas no final de cada semestre.

O CONTRATO DE APRENDIZAGEM: O Professor de cada unidade curricular irá propor à turma, um contrato de aprendizagem. Neste contrato está definido um percurso de trabalho organizado e orientado com base em actividades previstas previamente apoiando-se na auto-aprendizagem e na aprendizagem colaborativa. Com base nos materiais de aprendizagem organizados e disponibilizados, o Professor da unidade curricular organiza e delimita zonas temporais de auto-aprendizagem (com base em documentos, bibliografia, pesquisa, análise, avaliação, experimentação de ferramentas, realização, etc.) e zonas de interação diversificada na turma virtual (seminário), intra-grupo geral de alunos, intra-pequenos grupos de alunos, ou entre alunos e professor.

12. O TEMPO DE ESTUDO E DE APRENDIZAGEM

Aprender a distância numa classe virtual implica que não se encontrará nem no mesmo local que os seus professores e colegas, nem à mesma hora, ou seja, é uma aprendizagem que lhe dá flexibilidade porque é independente do tempo e do local onde se encontra.

Naturalmente que implica tempo dedicado ao estudo e à aprendizagem. Assim, cada unidade curricular tem definido o número de horas de estudo e trabalho efectivo que se esperam de si: as unidades de ECTS.

Deverá, assim, ter em consideração que, cada unidade de crédito (**1 ECTS**) corresponde a **26 horas de trabalho efectivo** de estudo, de acordo com o Regulamento de Aplicação do Sistema de Unidades de Crédito ECTS da Universidade Aberta, o que inclui, por exemplo, a leitura de documentos diversos, a resolução das actividades *online* e *offline*, a leitura de mensagens, a elaboração de documentos pessoais, a participação nas discussões assíncronas, e o trabalho requerido para a avaliação e classificação.

13. OS RECURSOS DE APRENDIZAGEM

Nas diferentes unidades curriculares ser-lhe-á pedido que trabalhe e estude apoiando-se em diversos recursos de aprendizagem desde textos escritos, livros, recursos *web*, objectos de aprendizagem, entre outros e em diversos formatos.

Embora alguns recursos sejam digitais e fornecidos *online* no contexto da classe virtual, existem outros, como livros e que deverão ser adquiridos por si numa livraria no início do curso para garantir as condições essenciais à sua aprendizagem no momento em que vai necessitar desse recurso.

14. A AVALIAÇÃO E A CLASSIFICAÇÃO

A avaliação em cada uma das unidades curriculares é o resultado da ponderação entre uma componente de avaliação contínua e uma componente de avaliação somativa final:

- avaliação contínua: mínimo de 60 %
- avaliação somativa final: máximo de 40%

A avaliação contínua contempla um conjunto diverso de estratégias e instrumentos nomeadamente, *portfolios*, projectos individuais e de equipa, ensaios, resoluções de problemas, estudos de caso, participação em discussões, relatórios de pesquisas e testes.

A avaliação final, de carácter individual, pode contemplar a elaboração de, por exemplo, artigos/ensaios, elaboração de trabalhos, de projectos, apresentação e discussão de trabalhos, relatórios, realização de testes, de acordo com o definido pela equipa docente em articulação com o coordenados do mestrado.

A aprovação na parte curricular do curso requer aprovação em todas as unidades curriculares, com uma classificação igual ou superior a 10 valores.

15. A COORDENAÇÃO DO CURSO

O curso de mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual é coordenado pelo Prof. José Bidarra e tem como vice-coordenador o Prof. Vitor Cardoso, ambos docentes da Universidade Aberta, responsáveis pelo acompanhamento, desenvolvimento e avaliação.

Esta equipa apoiará o seu processo de aprendizagem pessoal ao longo do curso, através de um conjunto de mecanismos de suporte pedagógico ao estudante, nomeadamente:

- a) coordenando e dinamizando um espaço virtual dedicado ao acompanhamento pedagógico dos estudantes inscritos ao longo do curso;
- b) organizando e dinamizando um módulo de ambientação *online*, para os estudantes admitidos no curso;
- c) organizando e dinamizando um espaço de socialização (Fórum Social) com funções de local informal de encontro de estudantes e professores do curso;
- d) coordenando a organização das diferentes unidades curriculares que compõem o curso e o seu funcionamento geral;
- e) efectuando a articulação da actuação pedagógica de toda a equipa docente do curso;
- f) apoiando os estudantes na selecção de temáticas conducentes à investigação para a dissertação.

Endereço dos Coordenadores:

José Bidarra: bidarra@univ-ab.pt

Vitor Cardoso: vcardoso@univ-ab.pt

16. A EQUIPA DOCENTE

O processo de aprendizagem será apoiado por uma equipa docente diversificada, responsável pelas unidades curriculares do curso:

Unidades Curriculares	Docentes
Desenho Técnico e Modelação Geométrica (1º sem.)	Prof. Carlos Ribeiro
Tecnologias da Informação e da Comunicação (1º sem.)	Prof. José Coelho
História da Arte e Estética (1º sem.)	Prof ^a . Alexandra Gago da Câmara
Teoria e Tecnologia da Cor (1º sem.)	Prof. Jorge Valadares
Imagem Digital e Sistemas Multimédia (1º sem. – opt.)	Prof. José Bidarra
Realidade Virtual e Ambientes Multiutilizador (1º sem. – opt.)	Prof. Vitor Cardoso
Comunicação Audiovisual e Multimédia (2º sem.)	Prof. José Bidarra (e mestres Nuno Barrela, Joaquim Firmino)
Arte e Estética do Cinema (2º sem.)	Prof ^a . Ana Rita Padeira
Construção e Representação de Conceitos (2º sem.)	Prof. Jorge Valadares
Metodologia de Projecto Multimédia (2º sem.)	Prof. José Bidarra e Prof. Jorge Valadares
Computação Gráfica e Sistemas CAD (2º sem. – opt.)	Prof. Carlos Ribeiro
Sistemas de Informação Geográfica (2º sem. – opt.)	Prof ^a . Sandra Caeiro

17. A AMBIENTAÇÃO ONLINE

Este módulo é prévio ao curso com uma duração de 2 semanas. Trata-se de um módulo prático, com uma orientação centrada no saber-fazer.

Com este módulo prévio pretende-se que, enquanto estudante da Universidade Aberta, domine as características do ambiente *online*, adquirindo competências diversas que sejam o garante duma aprendizagem *online* com sucesso. Assim, no final deste módulo deverá ter adquirido:

- competências no uso dos recursos tecnológicos disponíveis neste ambiente *online* (saber-fazer);
- confiança em diferentes modalidades comunicação disponíveis neste ambiente *online* (saber-comunicar), nomeadamente na comunicação assíncrona;
- competências em diferentes modalidades de aprendizagem e trabalho *online*: auto-aprendizagem, aprendizagem colaborativa, aprendizagem a pares, aprendizagem com apoio de recursos.
- aplicado as competências gerais de utilização da *Internet* (comunicação, pesquisa, gestão e avaliação de informação) ao ambiente *online* onde irá decorrer o seu curso: saber usar as ferramentas de comunicação, saber trabalhar em grupos *online*, saber-fazer pesquisa e consulta de informação na *Internet*.
- aplicado as regras de convivência social específicas da comunicação em ambientes *online* (saber-relacionar-se).

18. O SECRETARIADO DO CURSO

O Curso de mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual conta com um secretariado com o seguinte horário 10 – 16.30 h e cujo contacto é:

Teresa Ramos
Universidade Aberta, Rua da Escola Politécnica, n° 147
1269-001 Lisboa
E-mail: tramos@univ-ab.pt
Tel.: + 351 213158519

19. AS UNIDADES CURRICULARES

Apresentam-se aqui as sinopses das unidades curriculares que preenchem os dois semestres do curso de mestrado em Expressão Gráfica e Audiovisual. As unidades curriculares optativas só funcionam com um mínimo de 5 estudantes inscritos.

Desenho Técnico e Modelação Geométrica – 6 ECTS – 1º Sem.

Objectivos:

Conferir uma noção do Desenho sob o ponto de vista das suas componentes estruturais, das suas funções de representação e de comunicação, de formulação de hipóteses científicas e das suas funções operativas. A geometria como a fundamentação científica para o Desenho Técnico, como sistema de registo e comunicação de informação de tipo operativo.

Competências:

Identificação estrutural de um objecto e sua modelação geométrica: saber obter projecções ortogonais múltiplas, projecções axonométricas e projecções centrais.

Tecnologias da Informação e da Comunicação – 6 ECTS – 1º Sem.

Objectivos:

Esta unidade curricular tem uma primeira parte mais teórica, em que são dadas introduções às tecnologias da informação, arquitectura de computadores, sistemas operativos e redes. Numa segunda parte mais prática é dada a navegação na *internet*, e construção/publicação de páginas *web*, processamento de texto avançado, e folhas de cálculo avançado.

Competências:

Os alunos devem, no final do módulo, saber:

- Navegar na *Internet*.
- Construir, publicar e publicitar um site simples usando HTML.
- Construir ficheiros com processamento de texto avançado.
- Construir folhas de cálculo e saber processar dados.

História de Arte e Estética – 6 ECTS – 1º Sem.

Objectivos:

Trata-se de uma unidade curricular fundamentalmente teórica, de ordem conceptual, privilegiando os grandes momentos da evolução histórica – artística. Tem como principais objectivos uma reflexão sobre a dimensão da obra de arte enquanto testemunho estético, caracterizando as principais correntes estéticas da Arte Ocidental Europeia em geral e da Arte Portuguesa em particular. Terá uma incidência diacrónica, abordando uma análise paradigmática de situações exemplificativas dos grandes momentos da evolução histórico-artística. A pintura será o suporte plástico mais trabalhado dado o teor e objectivo deste mestrado e estando relacionado com questões como: cor, grafismo, linguagem, comunicação e signo.

Competências

Capacidade de observação, leitura e de interpretação da obra de arte; desenvolvimento da capacidade de crítica e de valorização da obra de arte; aptidão para discernir a obra de arte à luz da sua disponibilidade para constituir-se (e construir-se) como um documento artístico; conhecimento geral do desenvolvimento dos diferentes movimentos artísticos na Europa e em Portugal.

Teoria e Tecnologia da Cor – 6 ECTS – 1º Sem.

Objectivos:

Esta disciplina iniciar-se-á por alguns conceitos elementares de óptica, com especial incidência na óptica da visão e em algumas noções simples de colorimetria e nos modelos de composição de cores. Serão «desmontadas» algumas ideias feitas acerca das cores e

também aflorados alguns aspectos relacionados com a interpretação dos pigmentos orgânicos no que concerne à cor. A disciplina terminará com uma referência a aspectos técnicos relacionados com a reprodução das cores nos sistemas vídeo.

Competências:

Saber identificar e analisar os conceitos-chave associados à cor, óptica e sistemas técnicos.

Imagem Digital e Sistemas Multimédia – 6 ECTS – 1º Sem. (optativa)

Objectivos:

Num contexto de produção de materiais multimédia cada vez mais generalizado, em que se inclui a fotografia digital, o audiovisual e a realidade virtual, importa desenvolver competências nos domínios da concepção e exploração de produtos com aplicação em áreas tão diversificadas como o e-learning, a investigação e divulgação científica, a produção de materiais didácticos, entre outras.

Competências:

- Definir e caracterizar documentos fotográficos (analógicos e digitais)
- Distinguir os fundamentos elementares do registo analógico e do registo digital
- Conhecer basicamente o hardware e software de registo e tratamento de imagens
- Dotar os participantes de toda a bagagem teórica e prática para realizar projectos multimédia

Realidade Virtual e Ambientes Multiutilizador – 6 ECTS – 1º Sem. (optativa)

Objectivos:

Esta unidade curricular abarca o estudo e desenvolvimento de ambientes virtuais multiutilizador em 3D. Tem uma primeira parte em que se abordam os ambientes virtuais, a sua história e princípios de funcionamento. Numa segunda parte estudam-se as tecnologias VRML/X3D (entre outras) e a sua utilização concreta em ambientes virtuais multiutilizador.

Competências:

Os alunos devem, no final do módulo:

- Conhecer e identificar ambientes virtuais multiutilizador
- Saber interagir com ambientes virtuais multiutilizador
- Ter experiência na aplicação de tecnologias 3D

Comunicação Audiovisual e Multimédia – 6 ECTS – 2º Sem.

Objectivos:

Esta Unidade Curricular incide nas características da comunicação audiovisual/multimédia e na criação de múltiplas soluções para a construção de documentos e sistemas de comunicação. Fomenta a criação formal de narrativas audiovisuais em paralelo com a aprendizagem das operações e das ferramentas necessárias à realização de documentos audiovisuais e multimédia.

Competências:

Os alunos devem, no final do módulo:

- Conhecer a narrativa audiovisual e as suas componentes elementares
- Saber trabalhar com os instrumentos de produção (hardware e software)
- Realizar um projecto audiovisual/multimédia e conhecer as várias etapas do processo

Arte e Estética do Cinema – 6 ECTS – 2º Sem.

Objectivos:

A presente unidade curricular aborda, numa perspectiva sistemática e cronológica, os principais momentos da evolução da estética cinematográfica, abrangendo conhecimentos que vão da história do cinema, à reflexão sobre a linguagem cinematográfica e sobre as estruturas narrativas implicadas. Entendendo-se o Cinema enquanto forma estética de comunicação e de manifestação artística, procurar-se-ão identificar as relações que estabelece com a Arte em geral, privilegiando noções fundamentais como o Belo, entre outras.

Partindo da origem do cinema primitivo, mostrar-se-á a importância do conceito ideológico de montagem, passando, em jeito de panorâmica, pelas fases que ilustram as diversas evoluções por que passou o Cinema, não só do ponto de vista narrativo (do Realismo ao Idealismo e ao Cinema Poético), como também em termos dos géneros cinematográficos de maior representatividade e relevo (como o cinema russo, o cinema italiano, o expressionismo alemão, o cinema clássico de Hollywood, entre outros).

Competências:

- Capacidade de sintetizar, analisar e contextualizar uma obra cinematográfica num determinado género, período, movimento ou escola.
- Capacidade de dominar conceitos, métodos e instrumentos operativos relevantes em estudos de cinema.
- Capacidade de interpretar crítica e comparativamente determinada obra fílmica.
- Identificar o conceito de estética cinematográfica, bem como os principais momentos da sua evolução.
- Exemplificar temas, preocupações e tendências predominantes nas diversas abordagens estéticas do cinema.
- Desenvolver, relacionar e fundamentar os dados essenciais das grandes problemáticas da história da estética cinematográfica.

Construção e Representação de Conceitos – 6 ECTS – 2º Sem.

Objectivos:

Estudo de modelos de informação verbais, visuais e espaciais. As representações são frequentemente pictóricas ou imagéticas em vez de serem simbólicas e representacionais. Por exemplo, as animações gráficas poderiam transformar os conteúdos mais abstractos em matéria tangível a fim de favorecer a construção de modelos mentais. A concepção de sistemas multimédia para educação implica ter em conta que a componente mais importante da aprendizagem continua a ser a construção do conhecimento pertinente para o indivíduo, através da activação do conhecimento anterior que este detém e que lhe permite assimilar novos conceitos.

Competências:

- Ter capacidade para distinguir claramente entre um objecto real, o modelo conceptual do objecto e o modelo mental do objecto:
 - O objecto designado - a existência real
 - O modelo conceptual - uma descrição correcta do objecto designado, até onde a ciência e a tecnologia permitem ir, desenvolvida pelo professor e/ou conceptor.
 - O modelo mental - a estrutura do conhecimento que o utilizador utiliza e explicita.
- Saber desenvolver mapas conceptuais e cognitivos com apoio em instrumentos informáticos diversos.

Metodologia de Projecto Multimédia – 6 ECTS – 2º Sem.

Objectivos:

Nesta unidade curricular, o estudante centra o seu estudo em aspectos da concepção de materiais multimédia, com especial ênfase no hipertexto e hipermedia. Operacionaliza, ainda, a integração de materiais multimédia e a exploração da sua funcionalidade em contextos reais, além de abordar, de um ponto de vista prático, os

aspectos metodológicos da elaboração e execução de um projecto multimédia.

Competências:

- Capacidade para desenvolver um projecto multimédia que integre as várias modalidades de comunicação estudadas.
- Saber operacionalizar a integração de diferentes recursos e explorar a sua funcionalidade.
- Capacidade para monitorizar e avaliar um projecto durante as várias fases da sua execução.

Computação Gráfica e Sistemas CAD – 6 ECTS – 2º Sem. (optativa)

Objectivos:

Introdução aos conceitos e processos tecnológicos cujo crescente desenvolvimento, especialmente ao nível da Informática, têm sucessivamente reconvertido as metodologias da representação gráfica e da imagem no âmbito da sua relação com a Geometria e das suas aplicações em Desenho Técnico: São estudados conceitos fundamentais ao nível da Computação Gráfica, que por sua vez se apresenta como o domínio científico subjacente às actuais aplicações em sistemas CAD e GIS.

Competências:

Ao nível das competências específicas, após ser ministrada a matéria, os alunos devem evidenciar conhecimentos relativos a:

- Aspectos conceptuais do âmbito da Computação Gráfica, capaz de permitir investigação e desenvolvimento nesta área e no domínio da tecnologia de processamento de imagens em geral
- Concepção e produção de modelos geométricos em 3D por operação de qualquer sistema CAD

Sistemas de Informação Geográfica – 6 ECTS – 2º Sem. (optativa)

Objectivos:

Esta unidade curricular introduz, numa primeira parte, os conceitos básicos da cartografia e das ciências de informação geográfica, necessários a uma correcta interpretação e utilização de dados e informação geográfica, bem como à sua representação cartográfica. Numa segunda parte, serão leccionados os conceitos relacionados com a concepção, desenvolvimento e gestão de sistemas de informação geográfica através da resolução de vários exemplos práticos adaptáveis à realidade. Serão apresentadas as funcionalidades de geoprocessamento existentes no software ArcGIS Desktop 9.x e descritos os modos de criação, edição, importação, apresentação e análise de dados geográficos.

Competências:

Os estudantes deverão ser capazes de:

- Definir e caracterizar os vários aspectos da representação
- Saber representar conceitos e gerir a informação visual
- Conceber, analisar e avaliar um projecto SIG

20. O ENDEREÇO E O LOCAL DO CURSO

Como se trata de um curso leccionado em regime misto, *online* e presencial, serão oportunamente disponibilizados aos alunos o endereço electrónico na Web e a indicação do local em Lisboa onde terão lugar as aulas de carácter prático.

Para obter mais **informações** usar os contactos:

Tel.: + 351 213158519

E-mail: tramos@univ-ab.pt

Internet:

www.univ-ab.pt/students/guia/detail_curso2.php?curso=39