

# Projeto em Ambientes Aplicacionais e Redes Sociais

• 9 ECTS

• 2.º Ano, 1.º Semestre

## | Área Científica

213 – Audiovisuais e Produção dos *Media*

## | Objetivos de Aprendizagem

Esta UC, complementada com o Estágio, é um espaço gerador de conexão entre a teoria e prática direcionada para a crítica de saberes adquiridos, tendo em vista a influencia dos media digitais na vida das pessoas, através dos jogos, das redes sociais, trabalho e negócios, e no conseqüente alargamento à área da educação.

Esta UC irá promover o desenvolvimento de competências ao nível da gestão de projetos e desenvolvimento de competências para a realização de um projeto em ambientes aplicacionais do tipo: TUIO, *tablets*, e outros dispositivos móveis e redes sociais (*Twitter, Facebook, etc.*) e respetivo relatório final, de modo a:

- Fortalecer competências para o desenvolvimento sustentável da produção de produtos multimédia.
- Elaborar pesquisa no contexto dos produtos multimédia e promover a integração nos diferentes contextos.
- Realizar uma prática fundamentada do desenvolvimento e síntese do projeto de design em comunicação multimédia.
- Desenvolver capacidades procedimentais e instrumentais com vista à construção de competências de realização de um plano metodológico para um projeto de pesquisa em design.
- Estimular o espírito crítico, empreendedor e uma consciência profissional ética.

Desta forma a UC de projeto tem ainda como objetivo promover o empreendedorismo na vertente multimédia interativa dotando o estudante de conhecimento prático e competências técnicas, estéticas e conceptuais que lhe permitam executar produtos multimédia, imagem vetorial, estática e dinâmica, na área da composição gráfica e no domínio da relação Arte-Computador.

Permite ainda desenvolver competências no âmbito da programação visual:

- Conhecer a estrutura de um programa (variáveis simples e compostas, desenho e animação de primitivas gráficas 2D, imagem e tipografia, condições, criação de classes, criação de sistemas de partículas);
- Promover a capacidade de conceber, planear, prototipar sistemas e aplicações de Design Generativo e Interactivo no âmbito da imagem dinâmica (animação e *motion graphics*);
- Desenvolver conhecimentos sobre os fundamentos da programação como ferramenta de expressão visual no âmbito da criação de movimento visual, generativo e interativo.

## | Conteúdos Programáticos

1. Programação para ambientes aplicativos interativos recorrendo a:
  - 1.1. Desenho e Ilustração em *Processing*;
  - 1.2. Animação Interativa em *OpenFrameworks*.
2. Programação para redes sociais:
  - 2.1. *Facebook*;
  - 2.2. *Twitter*;
  - 2.3. Outras redes sociais.
3. Criação de GUI - *Graphical User Interface*.
4. Práticas da fotografia:
  - 4.1. Fazer;
  - 4.2. Experimentar;
  - 4.3. Olhar.
5. Tratamento de imagem.
6. Som:
  - 6.1. Aquisição;
  - 6.2. Armazenamento;
  - 6.3. Processamento.
7. Vídeo:
  - 7.1. Gravação;
  - 7.2. Captura;
  - 7.3. Montagem.
8. Modelos e procedimentos metodológicos de pesquisa para o design multimédia.
9. Critérios para a seleção de métodos de pesquisa: Recolha e análise.
10. Regras para apresentação de trabalhos científicos.

## **| Metodologia de Ensino**

A componente teórica será avaliada através da elaboração de um projeto a decorrer durante o semestre. A componente teórico-prática respeita à realização de um trabalho em grupo a decorrer durante o semestre e em tempo letivo e que compreende a especificação metodológica do projeto.