
Ano Letivo 2023-24

Unidade Curricular TECNOLOGIAS MULTIMÉDIA

Cursos TURISMO (1.º ciclo) (*)
GESTÃO (1.º ciclo) - Regime Noturno (*)
GESTÃO (1.º ciclo) (*)
MARKETING (1.º ciclo) (*)

(*) Curso onde a unidade curricular é opcional

Unidade Orgânica Escola Superior de Gestão, Hotelaria e Turismo

Código da Unidade Curricular 15161107

Área Científica INFORMÁTICA

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 480

**Contributo para os Objetivos de
Desenvolvimento Sustentável - 8
ODS (Indicar até 3 objetivos)**

Línguas de Aprendizagem

Português

Modalidade de ensino

Presencial

Docente Responsável

Pedro Miguel Gonçalves Lima Cascada

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Pedro Miguel Gonçalves Lima Cascada	OT; TP	TP1; TP2; TP3; TP4; OT1; OT2; OT3; OT4	42TP; 3OT

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
3º,4º	S2	42TP; 3OT	140	5

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Não tem.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Dominar os conceitos e a terminologia, bem como ter a capacidade de utilização de meios multimédia que permitam a aplicação corrente na atividade profissional.

Possuir uma atitude adaptativa a um envolvimento crescentemente apoiado nas tecnologias de informação, no desenvolvimento de conteúdos criativos no local de trabalho.

No final da unidade curricular, espera-se que o estudante seja capaz de:

- Dominar as técnicas de produção e tratamento de diferentes tipos de ficheiros multimédia (áudio digital, imagem digital e vídeo digital);
- Desenvolver projetos multimédia;
- Demonstrar capacidade para rebater sobre os conteúdos lecionados.

Capacitar os alunos a desenvolver competências sociais, tais como: Aprendizagem ativa, Autonomia e Flexibilidade e adaptabilidade.

Conteúdos programáticos

1.O Multimédia.

- 1.1.Conceito, tipologia e características da informação multimédia.
- 1.2.Aplicações multimédia e sua aplicação ao Marketing Digital.
- 1.3.Enquadramento legal dos conteúdos multimédia.

2.Componentes do Multimédia.

- 2.1.Imagem digital.
 - 2.1.1.Conceitos.
 - 2.1.2.Modelos de cor digital.
 - 2.1.3.Tipos de imagens digitais.
 - 2.1.4.Tipos de ficheiros de imagem e suas características.
 - 2.1.5.Captura e transmissão de imagem.
 - 2.1.6.Abordagem prática com duas aplicações específicas.
- 2.2.Áudio digital.
 - 2.2.1.Conceitos.
 - 2.2.2.Tipos e características de ficheiros áudio.
 - 2.2.3.Edição e compressão de ficheiros áudio.
 - 2.2.4.Abordagem prática com uma aplicação específica.
- 2.3.Vídeo digital.
 - 2.3.1.Conceitos.
 - 2.3.2.Formatos de ficheiros de vídeo.
 - 2.3.3.Hardware de captura de vídeo e interfaces associadas.
 - 2.3.4.Noções essenciais de edição de vídeo.
 - 2.3.5.Abordagem prática com uma aplicação específica.

3.Multimédia para a Internet.

4.Conceção e Gestão de projetos multimédia.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Aulas expositivas (teórica e prática), exemplos de aplicação prática, orientação tutorial e estudo livre.

Avaliação da Unidade Curricular (UC):

Avaliação por frequência: Teste - 60%; Trabalho de grupo - 40%.

- Reúnem condições de acesso ao teste os estudantes que tenham obtido uma nota mínima de 8,0 valores no trabalho de grupo.
- O teste decorre na data do exame de época normal.
- Na época normal, os estudantes apenas podem ser avaliados por frequência.

Avaliação por exame: 100%

- Reúnem condições de acesso ao exame os estudantes que tenham obtido uma nota mínima de 8,0 valores no trabalho de grupo (exceto nas épocas de melhoria ou para conclusão do curso).
- Exames de época de melhoria ou para conclusão do curso: não se aplicam condições.

Avaliação por frequência ou por exame:

- Aprovação com uma nota final ≥ 10 valores (arredondada às unidades), desde que sejam cumpridos os demais requisitos de avaliação expressos na FUC.

Bibliografia principal

- Conrad, C. (2022). Adobe Photoshop Classroom in a Book (2023 release). Adobe Press.
- Costello, V. (2017). Multimedia Foundations: Core Concepts for Digital Design. Routledge.
- Fonseca, N. (2012). Introdução à Engenharia de Som, 6.ª Edição Atualizada. FCA - Editora Informática.
- Jago, M. (2022). Adobe Premiere Pro Classroom in a Book (2022 release). Adobe Press.
- Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interativas, 5ª Edição Atualizada e Aumentada. FCA - Editora Informática.
- Ribeiro, N. & Torres, J. (2009). Tecnologias de Compressão Multimédia. FCA - Editora Informática.

Academic Year 2023-24

Course unit MULTIMEDIA TECHNOLOGIES

Courses TOURISM (1st cycle) (*)
MANAGEMENT (1st cycle) - Evening Classes (*)
MANAGEMENT (DAY CLASSES) (1st cycle) (*)
MARKETING (1st cycle) (*)

(*) Optional course unit for this course

Faculty / School SCHOOL OF MANAGEMENT, HOSPITALITY AND TOURISM

Main Scientific Area INFORMÁTICA

Acronym

CNAEF code (3 digits) 480

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 8

Language of instruction Portuguese-PT

Teaching/Learning modality

Classroom-based learning

Coordinating teacher

Pedro Miguel Gonçalves Lima Cascada

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Pedro Miguel Gonçalves Lima Cascada	OT; TP	TP1; TP2; TP3; TP4; OT1; OT2; OT3; OT4	42TP; 3OT

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
0	42	0	0	0	0	3	0	140

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

None.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

Master the concepts and terminology, as well as having the ability to use multimedia means that enable the current application in professional activity.

Owning an adaptive attitude to involvement increasingly supported by information technologies, in the development of creative content in the workplace.

At the end of the course, it is expected that the student is able to:

- Mastering the techniques of production and processing of different kinds of media files (digital audio, digital image and digital video).
- Develop multimedia projects;
- Demonstrate the ability to bounce on the content taught.

Enable students to develop social skills such as: Active learning, Autonomy and Flexibility and adaptability.

Syllabus

- 1.The Multimedia.
 - 1.1.Concept, type and characteristics of multimedia information.
 - 1.2.Multimedia applications and their application to Digital Marketing.
 - 1.3.Legal framework for multimedia content.
 - 2.Components of Multimedia.
 - 2.1.Digital Image.
 - 2.1.1.Concepts.
 - 2.1.2.Digital color models.
 - 2.1.3.Types of digital images.
 - 2.1.4.Types of image files and their characteristics.
 - 2.1.5.Capture and image transmission.
 - 2.1.6.Practical approach with two specific applications.
 - 2.2.Digital Audio.
 - 2.2.1.Concepts.
 - 2.2.2.Types and characteristics of audio files.
 - 2.2.3.Editing and compressing audio files.
 - 2.2.4.Practical approach with a specific application.
 - 2.3.Digital Video.
 - 2.3.1.Concepts.
 - 2.3.2.Formats of video files.
 - 2.3.3.Video capture hardware and associated interfaces.
 - 2.3.4.Essential concepts of video editing.
 - 2.3.5.Practical approach with a specific application.
 - 3.Multimedia for the Internet.
 - 4.Design and management of multimedia projects.
-

Teaching methodologies (including evaluation)

Lectures (theoretical and practical), examples of practical application, tutorial guidance and free study.

Evaluation:

Continuous assessment: Test - 60%; Group assignment - 40%.

- In order to take the test, students need a grade equal or greater than 8 in the group assignment.
- The test will take place at the date of the first exam.

Assessment by exam: 100%.

- Students who have obtained a minimum score of 8.0 in group assignment are eligible for the exam (except the exams for improving the grade or concluding the course).
- Exams for improving the grade or concluding the course: no conditions apply.

Continuous assessment or assessment by exam:

- The pass mark is ≥ 10 (rounded to the units), as long as all the requirements for assessment as defined in the FUC have been met.

Main Bibliography

- Conrad, C. (2022). Adobe Photoshop Classroom in a Book (2023 release). Adobe Press.
- Costello, V. (2017). Multimedia Foundations: Core Concepts for Digital Design. Routledge.
- Fonseca, N. (2012). Introdução à Engenharia de Som, 6.^a Edição Atualizada. FCA - Editora Informática.
- Jago, M. (2022). Adobe Premiere Pro Classroom in a Book (2022 release). Adobe Press.
- Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interativas, 5.^a Edição Atualizada e Aumentada. FCA - Editora Informática.
- Ribeiro, N. & Torres, J. (2009). Tecnologias de Compressão Multimédia. FCA - Editora Informática.