

## Unidade Curricular: 901025 – Produção Audiovisual e Multimédia - Projeto II

Ano 2

Semestre 4

Área CNAEF: 213

ECTS: 5

Tipo de Unidade Curricular: Obrigatória

Modo de Ensino: Presencial

Língua de Trabalho: Português

DOCENTE RESPONSÁVEL: Aldo Manuel Serra Passarinho

### TEMPO DE TRABALHO DO ESTUDANTE EM HORAS

HORAS TOTAIS	Horas de Contacto								Horas de Trabalho Autónomo
	Ensino teórico (T)	Ensino teórico- prático (TP)	Ensino prático e laboratorial (PL)	Trabalho de campo (TC)	Seminário (S)	Estágio (E)	Orientação tutorial (OT)	Outra (O)	
125		15	30						80

Pré-requisitos (se aplicável): n/a

### OBJETIVOS EDUCACIONAIS / RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

1. Conhecer o contexto relativo ao património a às expressões culturais da comunidade.
2. Analisar contextos culturais e patrimoniais para intervenção no espaço público.
3. Planear projetos aplicados à mediatização de conteúdos na elaboração de narrativas visuais.
4. Estar apto a alocar recursos e organizar equipas de trabalho.
5. Aplicar metodologias de projeto na realização de simulações e virtualizações no espaço público, com uso de tecnologias.
6. Utilizar ferramentas para a conceção, produção e concretização de projetos de performance audiovisual e multimédia.
7. Adequar o projeto audiovisual e multimédia ao espaço público e ao público-alvo pretendido.
8. Exibir o projeto desenvolvido, publicamente e em portefólio artístico.

### CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Análise do Estado da Arte
  - 1.1. Definição do Problema a Abordar
  - 1.2. Definir Objetivos
2. Planificação de Projeto
  - 2.1. Cronograma
  - 2.3. Custos
  - 2.4. Recursos
  - 2.5. Organização de Equipas de Trabalho
3. Gestão de Projetos de Mediatização de Conteúdos para Espaço Público
  - 3.1. Progresso, Monitorização e Controlo
  - 3.2. Resolução de Problemas

### 3.3. Produção e Implementação

### 3.4. Ferramentas Colaborativas

## 4. Disseminação de Resultados

### 4.1. Apresentação Pública

### 4.2. Atualização do Portfólio

## **DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM**

Pretende-se que os conteúdos programáticos correspondam aos objetivos de aprendizagem da unidade curricular, de acordo com uma taxonomia de aprendizagem estruturada a partir das metodologias de projeto, relacionando com o território como laboratório exterior de interpretação de conteúdos patrimoniais, amplificando as expressões culturais numa lógica de preservação de memórias, com uma progressiva correlação com a sua aplicação teórico-prática em diferentes contextos e com diferentes intencionalidades, valorizando a sua importância no âmbito da mediação de conteúdos.

Assim, justifica-se a seguinte correlação entre conteúdos e objetivos de aprendizagem, a saber:

- Conteúdo "1", relaciona-se com os objetivos "1" e "2";
- Conteúdo "2", relaciona-se com os objetivos "3" e "4";
- Conteúdo "3", relaciona-se com os objetivos "5" e "6" e "7";
- Conteúdo "4", relaciona-se com os objetivos "7" e "8";

## **MÉTODOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

1. Metodologia centrada em projeto de trabalho (Projeto-Based Learning), com o envolvimento de todas as unidades curriculares do 1º semestre do 3º ano.

- A classificação do projeto representa 40% da avaliação final.

2. Desenvolvimento de trabalho prático em ambiente laboratorial como forma de aprofundar conhecimentos desenvolver aptidões técnicas, criativas e conceptuais e consolidar competências.

- A classificação do trabalho laboratorial representa 20% da avaliação final.

3. Produção de trabalhos escritos e cartografias visuais como metodologia ativa de organização sistemática do conhecimento e a sua relação com o processo criativo.

- A classificação dos trabalhos escritos representam 20% da avaliação final.

4. Exibição pública dos projetos de trabalho realizados, privilegiando a participação em festivais, concursos e outros eventos no domínio do audiovisual e multimédia.

- A classificação da exibição pública do trabalho representa 20% da avaliação final.

## **DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DAS APRENDIZAGENS\***

Pretende-se que as metodologias de ensino contribuam para a consecução dos objetivos, e respetivo desenvolvimento de conhecimentos, aptidões e competências através de metodologias ativas, que fomentem a participação dos alunos no processo de ensino aprendizagem.

A opção pela metodologia de resolução de problemas (PBL) do contexto regional, visa reforçar as aprendizagens no contexto e a partir deste, como forma de atingir os objetivos de aprendizagem da unidade curricular e a forma como esta contribui para a consecução dos objetivos de aprendizagem do próprio ciclo de estudos.

Para isso, e de acordo com as metodologias adotadas, justifica-se a seguinte correlação:

Metodologia de ensino "1" correlaciona-se com os objetivos "3", "4", "5" e "6".

Metodologia de ensino "2" correlaciona-se com os objetivos "5", "6" e "7".

Metodologia de ensino "3" correlaciona-se com os objetivos "1", "2", "3", "7" e "8".

Metodologia de ensino "4" correlaciona-se com os objetivos "7" e "8".

## **MÉTODOS DE AVALIAÇÃO**

- A classificação do projeto representa 40% da avaliação final.

- A classificação do trabalho laboratorial representa 20% da avaliação final.

- A classificação dos trabalhos escritos representam 20% da avaliação final.

- A classificação da exibição pública do trabalho representa 20% da avaliação final.

## **BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL**

Project Management Institute (2017). A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide). Newtown Square: Project Management Institute

Gaddy, D. (2018). Media Design and Technology for Live Entertainment: Essential Tools for Video Presentation. Nova York: Routledge

Gillette, J. M. (2013). Theatrical Design and Production: An Introduction to Scene Design and Construction, Lighting, Sound, Costume, and Makeup. Nova York: McGraw-Hill Education

Rothman, J. (2016). Manage Your Project Portfolio: Increase Your Capacity. Pragmatic Bookshelf

Ano letivo de entrada em vigor: 2019/2020 | Data de aprovação em Conselho Técnico-Científico: 10/2018