

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Mestrado em Produção de Conteúdos Digitais	ANO LECTIVO	2013/2014
--------------	--	--------------------	-----------

UNIDADE CURRICULAR	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS CONTACTO
Projecto de Produção em Conteúdos digitais	1º	2º	3	81	30T/P+50T+50

DOCENTES	Raquel Botelho – Professora Adjunta
-----------------	-------------------------------------

OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

A cultura digital é caótica e turbulenta em sistemas emergentes em que se forjam arquiteturas complexas através de regras simples. É este processo dinâmico que se pretende investigar através de uma prática de acção. Através de uma abordagem pragmática, será dado especial ênfase à criação e desenvolvimento de arquiteturas e grelhas digitais que impliquem a construção de conteúdos / argumentos interactivos para suportes digitais.

A ideia é privilegiar uma estética recombinatória onde se questionam cânones e procedimentos provenientes da produção de conteúdos dita tradicional e se elegem novas práticas: interacção, autoria partilhada, espacialidade lúdica e hiperficcional, hipertexto e novas temporalidades.

Assim, os objectivos desta unidade curricular passam por *dotar os alunos das competências essenciais para a produção de diversos tipos de conteúdos para suportes digitais, sem esquecer as bases teóricas para essa mesma produção.*

Despertar os alunos para novos campos e processos de trabalho na área dos novos *media* interactivos promovendo a aplicação prática de conceitos que se vão generalizando na cultura digital contemporânea

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1.Contextualização:

- Hipertexto e cibertexto
- Comunicação e escrita ergódica
- Arquiteturas líquidas
- Ludologia versus narratologia
- A autoria colaborativa e o esquireitor
- Projectos multimédia

2. Arquitectura de informação

- Usabilidade
- Escrever para a internet / suportes digitais
- Jogos e ludologia

3. Jornalismo digital ou ciber jornalismo

- Novo esquema comunicativo
- Blogues e redes sociais
- Entrevistas
- Reportagens
- Notícias
- Opinião

BIBLIOGRAFIA

Ryan, M.-L., ed. (2001). *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington, Indiana U P.

- Bolter, Gromala, Jay D. e Diane (2003), *Windows and Mirrors, Interaction Design, Digital art, and the Myth of Transparency*, The Mit Press.

- Darley, Andrew (2002), *Visual Digital Culture, surface play and spectacle in new media genres*, Routledge, 2 nd edition, London.

-Garrand, Timothy, (2001), *Writing Multimedia and the Web*, Focal Press, 2 sd Edition.

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

→ projecto 1: 50%

→ projecto 2: 50%

Para aprovação na unidade curricular, o aluno terá de obter, na média dos projectos, um mínimo de 10 valores.

Caso não obtenha um mínimo de 10, ou caso não entregue um dos projectos, a avaliação será feita por por exame, que consistirá numa prova escrita com o peso de 100%.


