

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR
Departamento de Tecnologia e Artes Gráficas

CURSO	Mestrado em Tecnologias Editoriais	ANO LECTIVO	2009/2010
--------------	------------------------------------	--------------------	-----------

DISCIPLINA	ANO	SEM	ECTS	HORAS CONTACTO
Publicações Multimédia	1.º	2.º	5	TP: 56; OT: 4

DOCENTES	Prof. Adjunto Convidado José Miguel Gago da Silva
-----------------	---

INTRODUÇÃO

BIO-MOSAICOS

Este projecto tem por objectivo criar um enquadramento intercultural na comunicação multimédia contemporânea, sobre o tema da biodiversidade, englobando as vertentes da conservação da natureza, ecologia e turismo. A concretização do projecto passa pelo desenvolvimento de uma aplicação prática no objecto de estudo.

Tomando como ponto de partida espaços de bio-diversidade, como acontece por exemplo com os Geoparks, será desenvolvida uma recolha de informação e de conteúdos bem como métodos de produção adequados aos novos media.

Pretende-se, ainda, estimular e desenvolver competências criativas de comunicação. O programa de aprendizagem deverá englobar uma componente teórica baseada em lições de ensino/aprendizagem, de forma a promover um debate acerca do tema do Programa. Pretende-se também desenvolver uma componente prática e/ou experimental de forma a estimular a criatividade e a procura de reflexões inovadoras na concepção de protótipos de publicações de cariz multimédia (para visualização em *smartphone* - IPHONE) dedicado ao tema titulo do projecto.

As áreas de intervenção do designer são cada vez mais diversificadas bem como são as suas competências. Cada vez mais, no design dirigido para comunicação de produto, o triângulo concepção – planeamento – produção é fragmentado envolvendo diferentes indivíduos, tarefas, actividades e mercados.

As premissas utilizadas neste projecto têm como objectivo a junção das várias perspectivas. Sendo por isso utilizada a metáfora dos Mosaicos. A consolidação e a visão do multiculturalismo como um *patchwork*, ao invés de uma fusão forçada e desencontrada. As diferentes linguagens e culturas podem assim se aproximar numa visão una da configuração de um território de comunicação composto de pequenas parcelas. A visão de inovação está apoiada das questões das novas fronteiras, e a democraticidade e assimilação de novas práticas. O *time frame* de implementação de novas ferramentas é completo com a implementação de práticas de assimilação, serve para exemplo a questão da realidade ampliada, apoiada hoje em dia, de ferramentas de utilização comum como o Wikitude.org. Estes novos paradigmas são reais quando permitem a constituição de comunidades e já foi observado como são as tecnologias capazes de reforçar e ampliar comunidades, as mais utilizadas e mais procuradas.

Na criação de uma visão funcional de uma práticas necessária como a Ecologia, torna-se necessário criar uma comunidade de propostas visões apropriações e metáforas. Estas visões depois de apropriadas pelos vários media, o som e a imagem, permitem a construção de conteúdos, nos quais são criados através da utilização de metáforas novos arquétipos. Porque a defesa do tema da ecologia carece de uma participação construtiva e humana.

Vivemos numa época onde, na nossa comunidade de profissionais da comunicação visual, urge “vender” a ideia e o conceito relacionado com a ecologia. As empresas e instituições gastam imensos recursos no combate contra a pirataria. No entanto por vezes são esquecidas todas as fontes de rentabilizar os conteúdos audiovisuais. Existem fontes de receitas indirectas associadas a produtos utilizados na construção da história e da narrativa. O mesmo processo pode ser utilizado na comunicação do conceito relacionado com a ecologia. Havendo uma separação entre a comunicação Institucional, como funciona para que serve e noutra vertente a comunicação emocional, visualização de sensações, de estados de espírito e reacções obtidas do contacto com a “matéria” parte integrante das narrativas. Essa matéria em causa é o conceito da ecologia, utilizado neste projecto e explorado por meio de recursos de técnicas e práticas de expressão. Fazem parte da narrativa e do ciclo críptico, fazem parte da narrativa transposta do local de intervenção.

A componente críptica é composta pelos lugares de intervenção e através deles e das actividades desenvolvidas, a aprendizagem obtida. O conteúdo é a natureza, do seu contacto, as diferentes perspectivas de diferentes pessoas, alimentadas pelos seus frutos e motivadas pela interpretação única dos seus produtos e sabores.

OBJECTIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

- Editar e formatar conteúdos adequados à distribuição electrónica;
- Projectar e implementar um projecto de conteúdos multimédia de cariz editorial;
- Criar ficheiros PDF interactivos para e-books, e outras edições electrónicas.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- Contexto sociais e culturais das publicações Multimédia – tendências.
- Interfaces e Interacções, arquitectura de informação, usabilidade e acessibilidades.
- Contextos sociais e culturais das publicações Multimédia.
- Interfaces e Interacção, arquitectura de informação, usabilidade e acessibilidades.
- Produção de conteúdos para Edições Electrónicas.
- A questão da imagem em movimento.
- Preparação de documentos PDF.
- Criar flexibilidade.
- Optimização de Ficheiros.
- Publicações electrónicas.
- E-Books, e-zines, e-journals

METODOLOGIA

A disciplina procurará dotar o aluno de competências em Planeamento e Organização da Produção, através da realização de exercícios teórico-práticos integrados nos conteúdos programáticos. A disciplina é constituída por:

- 1) Sessões expositivas, que servem para introduzir conceitos e ideias fundamentais para a evolução do aluno;
- 2) Apresentação de projectos que ilustrem os conceitos;
- 3) Realização de trabalhos teórico-práticos tendo em conta os conteúdos da disciplina;

BIBLIOGRAFIA:

- ❑ http://www.edwardtufte.com/bboard/q-and-a-fetch-msg?msg_id=00036T
- ❑ <http://tutorialblog.org/designing-for-the-iphone-resources/>
- ❑ <http://www.mattfrantz.com/thesisandresearch/motiongraphics.html>
- ❑ **MEYER, MEYER, Chris, Trish - Creating motion graphics with after effects: essential and advanced techniques.** : Focal Press, 2007. ISBN 978-0240810102. 704p.
- ❑ KRASNER, Jonas - **Motion graphic design: applied history and aesthetics.** : Focal Press, 2008. ISBN 978-0240809892. 432p.
- ❑ ZETTL, Herbert - **Sight, sound, motion: applied media aesthetics.** : Wadsworth Publishing, 2010. ISBN 978-0495802969. 448p.
- ❑ NOBLE, Ian - **Visual research.** : AVA Publishing, 2004. ISBN 978-2940373208. 244p.
- ❑ MANZI, Fabricio - **Flash cs3 professional - criando além da animação.** : Érica, 2007. ISBN 9788536501673. 424p.

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:


- ❑ Frequência às aulas 20%
- ❑ Painel de conceito de projecto 40%
- ❑ Projecto Final 40%

Trabalho prático dividido em duas fases.

- ❑ Painel de conceito de projecto – Desenvolvimento da ideia conceptual de apoio ao projecto. Formatação do conceito por meio de uma infogra"ta explicativa e relacionada com as tendências orientadoras da ideia.
- ❑ Projecto – “*BIO – MOSAICOS*” - Criação de um protótipo de uma publicação de cariz multimédia (para visualização em *smartphone* - IPHONE) dedicado ao tema titulo do projecto.

Trabalho de cariz individual.

Estão dispensados do exame os alunos que na avaliação contínua obtenham nota igual ou superior a 10 valores. A prova para os alunos admitidos a exame consistirá numa prova prática.



(Dr. José Miguel Gago da Silva – Prof. Adjunto Conv.)