



Ficha de Unidade Curricular

DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR:

Ateliê de Edição Multimédia

DESIGNATION OF CURRICULAR UNIT:

Multimedia Editing Atelier

SIGLA DA ÁREA CIENTÍFICA EM QUE SE INSERE / SCIENTIFIC AREA ACRONYM

EAM

DURAÇÃO / DURATION (Anual, Semestral)

Semestral

HORAS DE TRABALHO / WORK HOURS (número total de horas)

T:15,TP:30

HORAS DE CONTACTO / CONTACT HOURS (discriminadas por tipo de metodologia adotado - T - Teórico; TP - Teórico-prático; PL - Prático e laboratorial; S- Seminário; OT - orientação tutorial)

T:15,TP:30

% HORAS DE CONTACTO A DISTÂNCIA / % REMOTE CONTACT HOURS

Sem horas de contacto à distância/No remote hours



ECTS

5

DOCENTE RESPONSÁVEL E RESPETIVA CARGA LETIVA NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Cátia Nabais Mendonça

RESPONSIBLE ACADEMIC STAFF MEMBER AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT (FILL IN THE FULLNAME):

Cátia Nabais Mendonça

OUTROS DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Cátia Nabais Mendonça (45h)

OTHER ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

Cátia Nabais Mendonça (45h)

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

- Dominar princípios e práticas atuais de produção e programação em ambiente Web.
- Explorar conceitos de design de interface e aplicar técnicas de criação e gestão de produtos informativos interativos online.
- Potenciar competências criativas e expressivas em ecossistemas multimédia.
- Conceber e desenvolver projetos de informação multimédia para publicação digital.



LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

- Master current principles and practices of Web-based production and programming.
- Explore interface design concepts and apply techniques for creating and managing interactive online information products.
- Enhance creative and expressive skills within multimedia ecosystems.
- Design, develop, and launch multimedia information projects for digital publication.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- Fundamentos do jornalismo multimédia: integração de texto, imagem, som e vídeo.
- Infografia: tipologias, aplicações e recursos multimédia interativos.
- Planeamento e arquitetura da informação: estrutura, wireframes, storyboards e interfaces.
- Design de informação: hierarquia, organização, tipografia, gráficos, forma e cor.
- Visualização interativa: interação, usabilidade, acessibilidade e navegação.
- Introdução a HTML e CSS: estruturação e formatação de conteúdos digitais.
- Ferramentas online: apoio à produção, edição e publicação de conteúdos multimédia.

SYLLABUS:

- Fundamentals of multimedia journalism: integration of text, image, sound, and video.
- Infographics: typologies, applications, and interactive multimedia resources.
- Planning and information architecture: structure, wireframes, storyboards, and interfaces.
- Information design: hierarchy, organisation, typography, graphics, shape, and colour.
- Interactive visualisation: interaction, usability, accessibility, and navigation.
- Introduction to HTML and CSS: structuring and formatting digital content.
- Online tools: support for production, editing, and publishing of multimedia content.



DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

Objetivo: Dominar os princípios e técnicas de produção e programação em contexto web.

- Introdução a HTML e CSS
- Usabilidade e acessibilidade digital

Objetivo: Explorar fundamentos de design de interface e aplicar técnicas de criação e manipulação de produtos informativos interativos.

- Infografia
- Planear projetos multimédia
- Arquitetura da informação

Objetivo: Desenvolver e aprofundar competências em ambientes multimédia.

- Jornalismo em contexto multimédia e conceitos fundamentais
- Boas práticas de edição de conteúdos visuais e sonoros

Objetivo: Conceber, desenvolver e produzir conteúdos de informação multimédia para publicação online.

- Design e implementação de interfaces
- Design de informação
- Visualização interativa de dados



DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

Objective: Master the principles and techniques of Web production and programming.

- Introduction to HTML and CSS
- Digital usability and accessibility

Objective: Explore the fundamentals of interface design and apply techniques for creating and managing interactive information products.

- Infographics
- Multimedia project planning
- Information architecture

Objective: Develop and enhance skills in multimedia environments.

- Multimedia journalism and core concepts
- Best practices in editing visual and audio content

Objective: Design, develop, and produce multimedia information content for online publication.

- Interface design and implementation
- Information design
- Interactive data visualisation

METODOLOGIAS DE ENSINO:

A UC funciona em regime presencial e adota uma metodologia mista, combinando diferentes abordagens de ensino-aprendizagem. As aulas incluem exposições teóricas orientadas pelo professor, complementadas com a análise e discussão de casos práticos. O acompanhamento do desenvolvimento dos trabalhos é feito em aula, promovendo feedback contínuo. A avaliação inclui a análise crítica dos resultados pelos próprios alunos, pelos colegas e pelo docente, estimulando a reflexão e a aprendizagem colaborativa. Para além da bibliografia recomendada, são disponibilizados diversos recursos de apoio ao estudo, à realização de exercícios e ao desenvolvimento de projetos práticos, potenciando a autonomia e o aprofundamento dos conteúdos trabalhados.



TEACHING METHODOLOGIES:

The course unit is delivered in a face-to-face format and adopts a blended methodology, combining different teaching and learning approaches. Classes include theoretical sessions led by the lecturer, complemented by the analysis and discussion of practical cases. The development of assignments is monitored during class, fostering continuous feedback. Assessment involves critical analysis of the results by the students themselves, their peers, and the lecturer, encouraging reflection and collaborative learning. In addition to the recommended bibliography, a range of support resources is provided to assist with study, exercises, and the development of practical projects, thereby enhancing autonomy and the consolidation of the material covered.

AVALIAÇÃO

Avaliação contínua

10% Assiduidade e exposição oral e ativa sobre as diferentes matérias que compõem o programa da unidade

30% Trabalho individual

60% Trabalho de grupo

Época de exames: o enunciado do exame é composto por uma parte teórica e uma parte de cariz prático que consiste na realização de um exercício com elementos multimédia

EVALUATION

Ongoing assessment

10% Attendance and participation

30% Individual work

60% Group work

For students who present themselves for examination, the exam consists of essay question, multiple-choice and a short brief to the realization of a practical exercise using multimedia elements



DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

Objetivo 1: Dominar os princípios e técnicas de produção e programação em contexto Web.

Objetivo 2: Explorar fundamentos de design de interface e aplicar técnicas de criação e gestão de produtos informativos interativos online.

Metodologias e Atividades:

- Aulas interativas e participativas sobre os temas do programa.
- Análise de casos práticos.
- Exercícios hands-on para experimentação de ferramentas digitais.
- Avaliação individual prática para demonstrar conhecimentos sobre ferramentas, conceitos e fundamentos teóricos.

Objetivo 3: Desenvolver e consolidar competências em ambientes multimédia.

Objetivo 4: Conceber, desenvolver e produzir projetos de informação multimédia para publicação online.

Atividades e Avaliação de Projeto:

- Elaboração de um documento de produção detalhado.
- Criação de reportagem jornalística multimédia.
- Sessões de tutoria orientadas para acompanhamento e feedback contínuo.



DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

Objective 1: Master the principles and techniques of Web production and programming.

Objective 2: Explore interface design fundamentals and apply techniques for creating and managing interactive online information products.

Methodologies and Activities:

- Interactive and participatory lessons covering the programme topics.
- Analysis of practical case studies.
- Hands-on exercises for experimenting with digital tools.
- Individual practical assessment to demonstrate knowledge of tools, concepts, and theoretical foundations.

Objective 3: Develop and consolidate skills in multimedia environments.

Objective 4: Design, develop, and produce multimedia information projects for online publication.

Project Activities and Assessment:

- Preparation of a detailed production document.
- Creation of a multimedia journalistic report.
- Tutoring sessions for guidance, continuous support, and feedback.



**BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL:
MAIN BIBLIOGRAPHY:**

Jornalismo Multimédia e Storytelling Digital

- Hernandez, R. K., & Rue, J. (2015). *The Principles of Multimedia Journalism: Packaging Digital News* . Routledge.
- Briggs, M. (2012). *Journalism Next: A Practical Guide to Digital Reporting and Publishing* . CQ Press.
- Tu, D. L. (2015). *Feature and Narrative Storytelling for Multimedia Journalists* . Routledge.

Design de Informação e Interfaces

- Jacobson, R. (Ed.). (2000). *Information Design* . MIT Press.
- Cairo, A. (2008). *Infografía 2.0: Visualización Interactiva de Información en Prensa* . Alamut.
- Finke, T., Manger, S., & Fichtel, S. (2012). *Information: Animated Infographics* . Gestalten.
- Fonseca, J. M., Campos, P., & Gonçalves, D. (2012). *Introdução ao Design de Interfaces* . FCA.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience* . New Riders.
- Maeda, J. (2006). *The Laws of Simplicity* . MIT Press.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2002). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* . Wiley.

Usabilidade e Acessibilidade

- Nielsen, J. (2003). *Usability 101: Introduction to Usability* . Nielsen Norman Group.
- Lal, R. (2013). *Digital Design Essentials: 100 Ways to Design Better Desktop, Web, and Mobile Interfaces* . Rockport Publishers.
- Luckie, S. (2010). *Digital Journalist's Handbook* . CreateSpace.
- Moggridge, B. (2007). *Designing Interactions* . MIT Press.

OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS) / SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGs)

4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos / 4 - Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all

OBSERVAÇÕES (assinalar sempre que a UC seja optativa)

A UC é opcional

OBSERVATIONS