

CURSO	Licenciatura em Engenharia Multimédia		
UNIDADE CURRICULAR	Multimedia Scriptwriting	Obrigatória	X
		Opcional	
ÁREA CIENTÍFICA	Informática		

Ano: 2º	Semestre: 2º	ECTS: 4	Horas de Contacto teórico práticas: 60
---------	--------------	---------	--

OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM

A finalidade da unidade curricular é a de que os alunos adquiram competências na aplicação do conceito de multimédia digital interativa na relação com *storytelling*, sendo capazes de produzir um guião narrativo a par da construção da estrutura do produto, de forma a transmitir um conceito fundamentado de produto multimédia.

Assim definem-se como objetivos:

1. Conhecer, distinguir e relacionar os conceitos aplicados à comunicação multimédia interativa;
2. Conhecer e aplicar os conceitos cinematográficos de filmagem aplicados à produção de recursos multimédia interativos;
3. Conhecer e distinguir os conceitos fundamentais associados ao *scriptwriting* na multimédia aplicada;
4. Aplicar técnicas para a criação de *screenplays* para o desenho de ambientes de comunicação multimédia interativa;
5. Conhecer e aplicar os princípios para uma melhor “*user experience*” digital;
6. Conhecer e aplicar técnicas, modelos e tecnologias para *interactive storytelling*.

PROGRAMA

1. Conceitos fundamentais sobre multimédia e scriptwriting
 - 1.1. Sistemas multimédia
 - 1.2. Escrever para multimédia
2. Técnicas para a criação de screenplays
 - 2.1. Conceção da estrutura
 - 2.2. Desenvolvimento da storyline (plot)
 - 2.3. A estruturação das cenas
3. Scriptwriting para comunicação multimédia interativa
 - 3.1. Entretenimento
 - 3.2. Educação
 - 3.3. Marketing e Publicidade

- 3.4. Desenvolvimento organizacional
4. Aplicação prática de interactive storytelling

DEMONSTRAÇÃO DE COERÊNCIA ENTRE CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS E RESULTADOS DA APRENDIZAGEM

1-1.1 e 1.2 | 2-2.1, 2.2 e 2.3 | 3,4,e 5- 3.1 a 3.4 | 6 -4

O objetivo 1 é atingido através dos pontos 1.1 e 1.2. Os pontos 2.1 a 2.3 permitem atingir o objetivo 2. Os objetivos 3, 4 e 5 são atingidos através dos pontos 3.1 a 3.4. O ponto 4 permite atingir o objetivo 6.

METODOLOGIA DE ENSINO E AVALIAÇÃO

As aulas são de natureza teórico-prática. Os conceitos teóricos são sempre ilustrados com exemplos concretos de aplicação prática. É fomentada a participação e reflexão crítica por parte dos alunos por forma a interiorizar os conceitos e a descobrir novas perspetivas de produção de conteúdos multimédia interativos. Estão previstas 60 horas de contato. O tempo total de trabalho do aluno corresponde a 108 horas.

De acordo com o Regulamento de Funcionamento do ISTECS a avaliação é efetuada através de um exame escrito individual e obrigatório. Na classificação final, poderão ser considerados elementos de avaliação contínua, tais como testes, trabalhos individuais ou em grupo, assim como a participação nas aulas presenciais e em recursos de aprendizagem proporcionados por sistemas de e-learning.

DEMONSTRAÇÃO DE COERÊNCIA ENTRE METODOLOGIAS DE ENSINO E RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

A metodologia baseada em estudo e análise de casos visa atingir os objetivos definidos e que consistem em proporcionar a compreensão, o espírito crítico e as competências necessárias para desenvolver guiões para produções multimédia interativas.

BIBLIOGRAFIA

Fundamental:

- CLARK, R. & MAYER, R. (2003). "Applying the multimedia principle" – Chapter 3. In: *E-Learning and the Science of Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- CLARK, R. & MAYER, R. (2003). "Applying the modality principle" – Chapter 5. In: *E-Learning and the Science of Instruction*. San Francisco: Pfeiffer.
- CRAWFORD, C. (2001). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New riders books.

Complementar:

MANOVICH, L. (2001). "Introduction ". In: *The Language of New Media*. USA: MIT Press.

MANOVICH, L. (2001). "The Interface – Chapter 2". In: *The Language of New Media*. USA: MIT Press.

MONTFORT, N. (2005). "The pleasure of the next adventure – Chapter 1 ". In: *Twisty Little Passages: an approach to interactive fiction*. USA: MIT Press.

MONTFORT, N. (2005). "Interactive fiction in our culture – Chapter 8". In: *Twisty Little Passages: an approach to interactive fiction*. USA: MIT Press

INTERNET:

Acesso a publicações da especialidade, gratuitamente, através da rede SPRINGER:

<https://link.springer.com/>