

CURSO	Licenciatura em Engenharia Multimédia		
UNIDADE CURRICULAR	Desktop Publishing	Obrigatória	X
		Opcional	
ÁREA CIENTÍFICA	Engenharia Informática		

Ano: 3º	Semestre: 1º	ECTS: 6	Horas de Contacto teórico práticas: 60
---------	--------------	---------	--

OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM

Para concluir com sucesso esta unidade curricular, os alunos deverão demonstrar possuir os seguintes conhecimentos e capacidades:

1. Compreender os processos envolvidos na produção digital de um livro para impressão em papel;
2. Entender os conceitos e as técnicas associados à criação digital de documentos para visualização online;
3. Conhecer e saber utilizar, do ponto de vista da comunicação visual, os vários modelos e tipos de texto;
4. Desenvolver a capacidade de comunicar através de meios digitais interativos;
5. Conhecer os mecanismos de publicação para diferentes media.

PROGRAMA

- 1. Composição de layouts**
- 2. Ferramentas e técnicas de desenho vetorial**
 - 2.1. Processo de design
 - 2.2. Cor
 - 2.3. Imagem
 - 2.4. Usabilidade
- 3. Texto, paginação e formatação**
 - 3.1. Utilização de tabelas e listas
 - 3.2. Caixas e molduras de texto
 - 3.3. Fluir texto
 - 3.4. Formatação de caracteres e parágrafos
 - 3.5. Converter texto em curvas
 - 3.6. Transparência em texto
 - 3.7. Ferramenta *Text Wrap*
 - 3.8. Tipografia
 - 3.9. *Character* e *Paragraph Styles*
- 4. Criação e manipulação de objetos**
 - 4.1. Elementos Gráficos;
 - 4.2. Controle de formas;
 - 4.3. *Content Conveyor*;
 - 4.4. Usar a *free transform tool*
 - 4.5. Paleta *pathfinder*
- 5. Ferramenta Pen Tool**
 - 5.1. Pontos de âncora e pontos de contacto
 - 5.2. Tipologias dos pontos Bézier
- 6. Cor, preenchimentos e contornos**

- 6.1. Cores e Efeitos
- 6.2. Transparências e misturas
- 7. Multimídia e Interatividade**
 - 7.1. PDF interativo
 - 7.2. Publicações utilizando o formato PDF
 - 7.3. Fólios
 - 7.4. Epub
- 8. Exportação para impressão e para online**
 - 8.1. Técnicas de exportação para impressão em papel
 - 8.2. Técnicas de exportação para publicação na AppStore
 - 8.3. Técnicas de exportação para publicação em Kindle

DEMONSTRAÇÃO DE COERÊNCIA ENTRE CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS E RESULTADOS DA APRENDIZAGEM

O objetivo 1 é alcançável através dos pontos 1 e 2.1 a 2.4. Os pontos 3.1 a 3.9, 4.1 a 4.5, 5.1 a 5.2, 6.1 a 6.2 e 7 concretizam os objetivos 2 e 3. O objetivo 4 é atingido através dos pontos 8.1 a 8.4. Os pontos 9.1 a 9.3 permite concretizar o objetivo 5.

METODOLOGIA DE ENSINO E AVALIAÇÃO

Esta unidade curricular tem uma natureza teórico-prática. Estão previstas 60 horas de contato. O tempo total de trabalho do aluno corresponde a 162 horas. As exposições teóricas são imediatamente acompanhadas de aplicações práticas, usando software de edição para diferentes plataformas.

De acordo com o Regulamento de Funcionamento do ISTECC 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

As competências são desenvolvidas através da exposição participativa e da resolução de problemas consubstanciados em trabalhos supervisionados, que culminarão em apresentações com discussão em grupo, que permitam o desenvolvimento de competências discursivas e comunicativas.

BIBLIOGRAFIA

Fundamental:

Anton, Kelly Kordes, and John Cruise. Adobe InDesign CC Classroom in a Book, San Jose, California: Adobe Systems Incorporated, 2015

Cohen, Sandee, InDesign CC: Visual QuickStart Guide. Berkeley, California: Peachpit Press, 2014

Burns, Diane, and Sandee Coheen. Digital Publishing with Adobe InDesign CC: Moving Beyond Print to Digital. Berkeley, California: Peachpit Press, 2014

Rubin, Mira, *Interactive InDesign CC: Bridging the Gap between Print and Digital Publishing*. Burlington, Vermont: Focal Press, 2014

ADOBE (2016). Adobe® After Effects® CC Help. Disponível em

https://helpx.adobe.com/pdf/after_effects_reference.pdf

ADOBE (2017). Create incredible motion graphics and visual effects. Disponível em

<https://helpx.adobe.com/after-effects/tutorials.html>

Complementar:

ALCOBIA, Isabel (2014). *Photoshop CC*. Lisboa: FCA.

BENSON, J. (2013). Live Streaming. Disponível em <https://www.free-ebooks.net/ebook/Live-Streaming>

HEWAGE, C. (2014). *3D Video Processing and Transmission Fundamentals*. Bookboon (Open Access).

MARQUES, Miguel (2014). *Sistemas e Técnicas de produção Áudio*. Lisboa: FCA.

RADHAKRISHNAN, S. (2011). *Effective Video Coding for Multimedia Applications*. InTech (Open Access).

RIBEIRO, N. (2012). *Multimédia e Tecnologias Interativas - 5ª Edição*. Lisboa: FCA.

INTERNET:

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

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