

CURSO	Licenciatura em Engenharia Multimédia		
UNIDADE CURRICULAR	Gestão de Conteúdos Online	Obrigatória	X
		Opcional	
ÁREA CIENTÍFICA	Informática		

Ano: 3º	Semestre: 2º	ECTS: 4	Horas de Contacto teórico práticas: 60
---------	--------------	---------	--

OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM

Esta unidade curricular tem por finalidade proporcionar aos alunos o conhecimento dos conceitos e das tecnologias utilizáveis em projetos de desenvolvimento multimédia e gestão dos conteúdos digitais.

Assim definem-se como objetivos da unidade curricular:

1. Compreender a importância da economia digital para as organizações do século XXI;
2. Compreender o ciclo de produção de conteúdos online - do planeamento à sua publicação;
3. Analisar as aplicações práticas da gestão de conteúdos online;
4. Aplicação do *transmedia storytelling* à gestão de conteúdos online
5. Compreender e desenvolver as etapas de um projecto aplicado à gestão de conteúdos online

PROGRAMA

1. Content Management Systems (CMS)
 - 1.1. Dados, informação e conteúdos
 - 1.2. Funções dos CMS
 - 1.3. Os LMS como sistemas de gestão de conteúdos
 - 1.4.

2. ORGANIZAÇÕES, MULTIMÉDIA E CONTEÚDOS ONLINE
 - 2.1. Conhecer os principais e actuais conceitos de colocação e promoção de conteúdos online: do digital simples ao móvel
 - 2.2. Distinguir múltiplas aplicações para a colocação de conteúdos online

3. PLANEAMENTO DE SISTEMAS DE GESTÃO DE CONTEÚDOS
 - 3.1. Conhecer o ciclo de produção dos conteúdos multimédia
 - 3.2. Planear o desenvolvimento de conteúdos multimédia interativos
 - 3.3. Conhecer as condições para a adaptação dos conteúdos para aplicações moveis – planeamento

4. DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDOS ONLINE
 - 4.1. Tecnologias para a criação disponibilização de conteúdos online
 - 4.2. Conhecer e distinguir as diferentes ferramentas de suporte à gestão de conteúdos online

5. IMPACTO DO TRANSMEDIA STORYTELLING NA GESTÃO DE CONTEÚDOS ONLINE
 - 5.1. Distinguir os princípios chaves do *transmedia storytelling*;
 - 5.2. Enumerar aplicações do conceito chave de *transmedia*;
 - 5.3. Criar projetos aplicando o *transmedia storytelling*

DEMONSTRAÇÃO DE COERÊNCIA ENTRE CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS E RESULTADOS DA APRENDIZAGEM

Os conteúdos programáticos foram definidos em função dos objetivos e competências a serem adquiridos pelos estudantes. Os conteúdos programáticos incluem as principais abordagens na conceção, planeamento, desenvolvimento e análise de conteúdos multimédia *online* bem como técnicas específicas que conferem aos alunos a capacidade de seleccionar de forma crítica o método apropriado a utilizar para a gestão de conteúdos online. Ao mesmo tempo, os estudantes serão capazes de interpretar e analisar fatores cruciais na produção e gestão de conteúdos digitais como gestão dos websites, redes sociais e otimização de motores de busca, não esquecendo o fator de diferenciação entre a concorrência no mundo digital.

METODOLOGIA DE ENSINO E AVALIAÇÃO

Estão previstas 60 horas de contato. O tempo total de trabalho do aluno corresponde a 108 horas. A metodologia baseia-se em métodos expositivos e ativos (aprendizagem ativa) incluindo exposição participativa, dinâmicas de grupo e exercícios de autoavaliação.

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

O desenvolvimento das aulas decorrerá harmonizando as metodologias de ensino com os objetivos fundamentais da UC. Esta será uma UC de aplicação, onde os alunos aprenderão não só o porquê, mas também como executar, avaliar e decidir. O fornecimento de informação e de conhecimentos científicos e técnicos previstos nos objetivos será desenvolvido no início de cada assunto a abordar, nas aulas teórico-práticas, onde será estabelecida a relação com outras matérias já tratadas em aulas anteriores ou noutras UC. Nestas sessões pretender-se-á desenvolver as competências dos alunos e sensibilizá-los para a importância dos temas abordados no contexto real atual, contribuindo-se para um melhor enquadramento e também maior facilidade na perceção dos objetivos que se pretendem alcançar. Os alunos aprenderão fazendo, refletindo e tomando decisões sobre os problemas e alternativas propostas, melhorando as suas competências nos temas em análise. Tentar-se-á estimular um processo de diálogo em que todos participem, através da sua própria experiência e saber. Assim, partilhar-se-á conhecimento, dúvidas e questões, de modo a beneficiar a aprendizagem dos alunos e a provocar maior motivação dos mesmos. Procurar-se-á, essencialmente, garantir o desenvolvimento das capacidades de “aplicar em contextos diferentes” os conhecimentos adquiridos, sob influência de diferentes fatores e variáveis. O trabalho prático de grupo terá um importante contributo para a realização dos objetivos definidos para a UC, proporcionando a compreensão e a aplicação das temáticas em estudo, bem como permitirá mostrar os benefícios dos projetos de aplicações multimédia interativas na competitividade digital no século XXI. O trabalho a ser desenvolvido permitirá identificar os diferentes recursos e componentes de um projeto, suas relações internas e externas, bem como utilizar de forma geral e integrada os conceitos e metodologias abordados ao longo desta e de outras unidades curriculares. A realização do trabalho prático terá ainda as vantagens de partilha de conhecimentos entre os elementos do grupo, procura de informação externa e, portanto, contacto com a realidade. A sua posterior apresentação e defesa, bem como a análise de um projeto realizado por outro grupo da turma, contribuirão de modo decisivo para o reforço da capacidade de análise que se considera essencial para a consecução dos objetivos desta UC. A avaliação dos alunos servirá para a aferição da eficácia das metodologias de ensino desenvolvidas na observância dos objetivos da UC e, se necessário, no futuro poder-se-á realizar algumas correções nas metodologias de ensino.

Em suma, as competências cognitivas são desenvolvidas através da exposição participativa e da resolução de exercícios. As competências práticas são dos trabalhos em grupo supervisionados. As competências de comunicação são adquiridas através de dinâmicas de grupo e das apresentações orais.

BIBLIOGRAFIA

Fundamental:

Barker, Deane. Web Content Management (2016). O'Reilly Media, Inc.
BOIKO, B. (2006). *Content Management Bible*. New York: Willey Publishing

Complementar:

CASTELLS, M. (2004). A Sociedade em Rede. Lisboa: Gulbenkian
COLLINS, H. (2001) "Corporate Portals". American Management Association. New York, New York
CHOO, C. (2003). Gestão da Informação para a Organização Inteligente: a arte de explorar o meio ambiente. Lisboa: Caminho.
JENKINS, H. (2003). *Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. IN: Transmedia Storytelling. MIT: 2003
LAPA, E. (2004). Gestão de Conteúdo: como apoio à gestão do conhecimento. Rio de Janeiro: Brasport
MCGOVERN, G. (2002). *Content Critical*. London: Prentice Hall
PRATTEN, R. (2011). Getting Started in Transmedia Storytelling: a practical guide for beginners. ISBN: 1456564684
SENGE, P. (1990) .The Fifth Discipline. Santa Fe: Currency Book
WHITE, M. (2005). *Content Management Handbook*. New York: Facet Publishing

INTERNET:

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

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