

LICENCIATURA: Engenharia Multimédia	ÁREA CIENTÍFICA: Engenharia Informática
UNIDADE CURRICULAR/CURRICULAR UNIT: Multimedia Scriptwriting / Multimedia Scriptwriting	ECTS: 4
DURAÇÃO: Semestral	HORAS DE CONTACTO TEÓRICO PRÁTICAS: 60 (48 TP+12 OT)
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM / LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT	
<p>Para concluir com sucesso esta unidade curricular, os estudantes deverão demonstrar possuir os seguintes conhecimentos e capacidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar 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 <i>scriptwriting</i> na multimédia aplicada; 4. Aplicar técnicas para a criação de <i>screenplays</i> para o desenho de ambientes de comunicação multimédia interativa; 5. Conhecer e aplicar os princípios para uma melhor “<i>user experience</i>” digital; 6. Conhecer e aplicar técnicas, modelos e tecnologias para <i>interactive storytelling</i>. <p>(English)</p> <p>To successfully complete this curricular unit, students must demonstrate the following knowledge and skills:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identify and relate the concepts applied to interactive multimedia communication; 2. Know and apply the cinematic concepts of filming applied to the production of interactive multimedia resources; 3. Know and distinguish the fundamental concepts associated with scriptwriting in applied multimedia; 4. Apply techniques for the creation of screenplays for the design of interactive multimedia communication environments; 5. Know and apply the principles for a better digital user experience; 6. Know and apply techniques, models and technologies for interactive storytelling. 	
CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS / SYLLABUS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceitos fundamentais sobre multimédia e <i>scriptwriting</i> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Sistemas multimédia 1.2. Escrever para multimédia 2. Técnicas para a criação de <i>screenplays</i> <ol style="list-style-type: none"> 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 strorytelling*

(English)

1. Fundamental concepts about multimedia and scriptwriting
 - 1.1. Multimedia systems
 - 1.2. Write to multimedia
2. Techniques for creating screenplays
 - 2.1. Design of the structure
 - 2.2. Storyline development (plot)
 - 2.3. The structuring of the scenes
3. Scriptwriting for interactive multimedia communication
 - 3.1. Entertainment
 - 3.2. Education
 - 3.3. Marketing and Advertising
 - 3.4. Organizational development
4. Practical application of interactive strorytelling

**DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR/
DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES**

Os conteúdos ministrados nesta unidade curricular evidenciam coerência com os objetivos de aprendizagem, potenciando a aquisição de conceitos-chave sobre multimédia e *scriptwriting* e de competências para aplicação das técnicas de criação de *screenplays* para produtos de comunicação multimédia interativa.

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

(English)

The contents taught in this curricular unit show consistency with the learning objectives, enhancing the acquisition of key concepts about multimedia and scriptwriting and skills to apply screenplay creation techniques for interactive multimedia communication products.

In this sense, learning objective 1 is achieved through points 1.1 and 1.2. Points 2.1 to 2.3 make it possible to achieve learning objective 2. Objectives 3, 4 and 5 are achieved through points 3.1 to 3.4. Point 4 allows you to achieve learning objective 6.

METODOLOGIAS DE ENSINO E AVALIAÇÃO / TEACHING METHODOLOGIES INCLUDING EVALUATION

As aulas assumirão um carácter teórico-prático e decorrerão numa sala preparada com software e equipamento informático. Serão lecionadas num contexto baseado em projetos práticos, com demonstrações constantes.

De acordo com o Regulamento de Funcionamento do ISTEPC Porto a avaliação é efetuada através de um exame final 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 com recursos de aprendizagem proporcionados por sistemas de e-learning.

O estudante que realize os trabalhos práticos propostos nas aulas e nas condições aprovadas, poderá prescindir da realização da prova prática final.

(English)

The classes will take place in a sound studio equipped with audio capture and editing material. They will be taught in a context based on practical projects, with constant demonstrations.

According to the ISTEPC Porto Operating Regulations, the evaluation is carried out through a mandatory final examination. In the final classification, elements of continuous evaluation may be considered, such as tests, individual or group work, as well as participation in face-to-face classes and learning resources provided by e-learning systems.

The student who performs the practical work proposed in the classes and in the approved conditions, may dispense with the completion of the final practical test.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR / DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES

As metodologias de ensino, baseada em estudos e análise de casos, são coerentes com os objetivos de aprendizagem, na medida em que desenvolvem o espírito crítico e criativo para construir guiões e produtos para diferentes formas de comunicação multimédia interativa.

As aulas de carácter teórico-prático estimulam o conhecimento sustentado e a sua aplicação concreta em contextos práticos. As competências são desenvolvidas através de trabalhos e projetos supervisionados, culminando na sua apresentação, discussão e

avaliação entre pares. A exposição participativa e a resolução de problemas em grupo, permitem igualmente, o desenvolvimento de competências discursivas e comunicativas.

(English)

The teaching methodologies, based on case studies and analysis, prove to be coherent with the learning objectives, as they develop critical and creative spirit to build scripts and products for different forms of interactive multimedia communication.

The theoretical-practical classes encourage sustained knowledge and its concrete application in practical contexts. Skills are developed through supervised work and projects, culminating in their presentation, discussion and evaluation among peers. Participatory exposure and group problem solving also allow for the development of discursive and communicative skills.

BIBLIOGRAFIA / BIBLIOGRAPHY

FUNDAMENTAL / ESSENTIAL:

Clark, R. & Mayer, R. (2003). *E-Learning and the Science of Instruction*. Pfeiffer.

Crawford, C. (2001). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Books.

COMPLEMENTAR/ COMPLEMENTARY:

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.

Montfort, N. (2005). *The pleasure of the next adventure*. MIT Press.

INTERNET:

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

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