

MULTIMÉDIA PARA A EDUCAÇÃO

Mestrado em Tecnologias de Apoio à Educação STEAM

Código: 27217

Área Científica Predominante: Computação Gráfica e Multimédia

Docente: Duarte Filipe Oliveira Duque

Idioma de Instrução: Português

Regime: T1

Carga Letiva: 24h Carga Trabalho: 57h

ECTS: 3,0

Objetivos

Nesta UC pretende-se apresentar aos alunos diferentes medias para apresentação de conteúdos e a sua exploração, quer através da sua edição ou da sua criação, para a criação de atividades interativas.

Resultados da Aprendizagem

No final da unidade os estudantes deverão aplicar os conceitos aprendidos na criação de uma atividade de aprendizagem interativa. Os alunos irão desenvolver a sua própria atividade educacional e integrá-la em projetos de aprendizagem online, aulas ou unidades a serem ministradas em um formato combinado ou totalmente online.

Conteúdos Programáticos

1. Introdução aos média educacionais
2. Texto
3. Acessibilidade e Design Universal para Aprendizagem
4. Gráficos
5. Áudio
6. Vídeo
7. Media interativa 8. Conceção e Avaliação de um projeto multimédia

Bibliografia Recomendada

- Julia Sonnevend and Colin Agur (2016) Education and Social Media, Toward a Digital Future. Christine Greenhow. ISBN: 9780262529044

- Ricardo Mendoza-Gonzalez (2016) User-Centered Design Strategies for Massive Open Online Courses (MOOCs). ISBN-13: 978-1466697430

- Tse-Kian Neo (2010) Multimedia Learning Environments: Developing a framework of teaching and learning in

teacher-centred, mixed-mode and student-centred classrooms. ISBN-13: 978-3838304496 - The Sound of Innovation. Stanford and the Computer Music Revolution.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Com estes conteúdos programáticos os estudantes aprendem as principais aplicações da multimedia. Assim, poderão desenvolver atividades pedagógicas que tirem partido destes meios na criação de conteúdos de aprendizagem que melhor captem a atenção e interesse dos destinatários. O desenvolvimento prático de uma atividade também irá permitir a sua avaliação e validação.

Métodos de Avaliação

A avaliação será focada na componente prática.

Os critérios de avaliação serão:

- Proposta de atividade a desenvolver (15%) - Execução de projeto (85%)