

# NCE/21/2100322 — Apresentação do pedido corrigido - Novo ciclo de estudos ministrado a distância

---

## 1. Caracterização geral do ciclo de estudos

### 1.1. Instituição de Ensino Superior:

*Universidade Europeia*

#### 1.1.a. Outra(s) Instituição(ões) de Ensino Superior (proposta em associação) (Nos termos do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 133/2019 de 3 de setembro.):

#### 1.1.b. Outras Instituições de Ensino Superior (estrangeiras, em associação) (Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação conferida pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto e alterado pelo Decreto-Lei n.º 27/2021 de 16 de abril):

*Universidad Europea Madrid*

#### 1.1.c. Outras Instituições (em cooperação) (Nos termos do artigo 6.º do Decreto-Lei n.º 133/2019 de 3 de setembro.):

*<sem resposta>*

### 1.2. Unidade orgânica da entidade proponente (faculdade, escola, instituto, etc.):

*FO - Faculdade Online*

#### 1.2.a. Identificação da(s) unidade(s) orgânica(s) da(s) entidade(s) parceira(s) (faculdade, escola, instituto, etc.) (proposta em associação). (Nos termos do artigo 5.º do Decreto-Lei n.º 133/2019 de 3 de setembro.):

*IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação*

#### 1.2.b. Identificação da(s) unidade(s) orgânica(s) da(s) entidade(s) parceira(s) (faculdade, escola, instituto, etc.) (proposta em associação com IES estrangeiras). (Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação conferida pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto, alterado pelo Decreto-Lei n.º 27/2021 de 16 de abril):

*Universidad Europea Madrid*

#### 1.2.c. Identificação da(s) unidade(s) orgânica(s) da(s) entidade(s) parceira(s) (faculdade, escola, instituto, empresas, etc.) (proposta em cooperação). (Nos termos do artigo 6.º do Decreto-Lei n.º 133/2019 de 3 de setembro.):

*<sem resposta>*

### 1.3. Designação do ciclo de estudos:

*Comunicação e Multimédia*

### 1.3. Study programme:

*Multimedia and Communication*

### 1.4. Grau:

*Mestre*

### 1.5. Área científica predominante do ciclo de estudos:

*Áudio-visuais e produção dos media*

### 1.5. Main scientific area of the study programme:

*Audio-visuals and media production*

#### 1.6.1 Classificação CNAEF – primeira área fundamental, de acordo com a Portaria n.º 256/2005, de 16 de Março (CNAEF-3 dígitos):

*213*

#### 1.6.2 Classificação CNAEF – segunda área fundamental, de acordo com a Portaria n.º 256/2005, de 16 de Março (CNAEF-3 dígitos), se aplicável:

*<sem resposta>*

#### 1.6.3 Classificação CNAEF – terceira área fundamental, de acordo com a Portaria n.º 256/2005, de 16 de Março (CNAEF-3

dígitos), se aplicável:

*<sem resposta>*

**1.7. Número de créditos ECTS necessário à obtenção do grau:**

*60*

**1.8. Duração do ciclo de estudos (art.º 3 DL-74/2006, na redação conferida pelo DL-65/2018):**

*2 semestres*

**1.8. Duration of the study programme (article 3, DL no. 74/2006, March 24th, as written in the DL no. 65/2018, of August 16th):**

*2 semesters*

**1.9. Número máximo de admissões proposto:**

*30*

**1.10. Condições específicas de ingresso (art.º 3 DL-74/2006, na redação conferida pelo DL-65/2018).**

*Podem candidatar-se ao ciclo de estudos, designadamente:*

- (1) Os titulares do grau de licenciado ou equivalente legal;*
- (2) Os titulares de um grau académico superior estrangeiro, conferido na sequência de um 1.º ciclo de estudos organizado de acordo com os princípios do Processo de Bolonha por um Estado aderente a este Processo ou que seja reconhecido como satisfazendo os objetivos do grau de licenciado pelo Conselho Científico;*
- (3) Os detentores de um currículo escolar, científico ou profissional, que seja reconhecido como atestando capacidade para realização deste ciclo de estudos pelo Conselho Científico*

*Constituem ainda condições específicas de ingresso obrigatórias:*

- (1) Possuir um conhecimento da língua adequado à frequência do ciclo de estudos, a demonstrar por prova documental ou pela realização de uma entrevista;*
- (2) Obter aprovação na prova interna de avaliação de competências digitais.*

**1.10. Specific entry requirements (article 3, DL no. 74/2006, as written in the DL no. 65/2018).**

*The following may apply to the degree, namely:*

- (1) Holders of the degree of licenciado or legal equivalent;*
- (2) Holders of a foreign higher academic degree, conferred following a bachelor's degree organized according to the principles of the Bologna Process by a State that adheres to this Process or that is recognized as satisfying the objectives of the degree of licenciado by the Scientific Council;*
- (3) Holders of an academic, scientific or professional curriculum vitae that is recognized as attesting the capacity to carry out this degree by the Scientific Council*

*The following are also compulsory specific conditions for admission:*

- (1) Possess a knowledge of the language adequate to the attendance of the degree, to be demonstrated by documentary evidence or by conducting an interview;*
- (2) To have passed the internal test of evaluation of digital competencies.*

**1.11. Regime de funcionamento.**

*Não tem componente presencial*

**1.11.1 Número total de créditos ECTS das unidades curriculares predominantemente lecionadas a distância.**

*60*

**1.11.2 Percentagem de créditos ECTS das unidades curriculares predominantemente lecionadas a distância.**

*100*

**1.12. Local onde será ministrada a componente presencial do ciclo de estudos (se aplicável):**

*N.A.*

**1.13. Regulamento de creditação de formação académica e de experiência profissional, publicado em Diário da República (PDF, máx. 500kB):**

[1.13.\\_1.13 Regulamento de Creditação de Formação Anterior e de Experiência Profissional\\_DR\\_compactado.pdf](#)

**1.14. Observações:**

*O consórcio Universidade Europeia-Universidade Europea de Madrid, e a parceria com a Universidade Aberta, visa capacitar as outorgantes no sentido de promoverem uma ampla e qualificada oferta de ensino a distância. Destacam-se as sinergias entre as IES:*

- a. Formação pedagógica do corpo docente, tutores e pessoal de suporte técnico (tal como disposto pelo Decreto-Lei 133/2019);*
- b. Colaboração de docentes em atividades de docência e/ou investigação nas outras instituições;*
- c. Partilha de experiências de modelo académico e de boas práticas pedagógicas;*

d. Acesso a ferramentas tecnológicas, de suporte à produção e edição dos elementos digitais;  
 e. Acesso a redes de cooperação, nacionais e estrangeiras, integradas pelas IES participantes.  
 Concretamente, a Universidade Europeia assume o Ensino a Distância (EaD) como estruturante, do qual o presente CE é parte integrante, e não uma proposta avulsa. Está a ser implementado o modelo pedagógico Learn@Flex, com ensino e acompanhamento do estudante, 100% a distância, na sua aprendizagem ao longo da vida, presente nos departamentos de marketing, admissões, serviços académicos, Reitoria e IT. A criação da Faculdade Online (FO) dedicada exclusivamente ao EaD, com reforço dos seus quadros por profissionais com experiência e reputação, vem permitir a conceção, implementação e avaliação do modelo pedagógico para o ensino a distância (ver <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoad.pdf>).

A Universidade Europeia acumula desde 2019 uma experiência relevante no EaD através de oferta não conferente de grau, tanto em pós-graduações como em cursos avançados e de especialização. Durante o confinamento da COVID-19, entre Março de 2020 e Outubro de 2021 esta experiência foi ampliada aos programas conferentes de grau. Atualmente, entre os 21 programas não conferentes de grau oferecidos, num total de 43 edições, foram lecionadas cerca de 850 aulas na modalidade à distância, com produção de cerca de 1.800 conteúdos de aprendizagem digital pelo Laboratório de Educação Digital, tendo sido formados cerca de 800 estudantes.

O Mestrado em Comunicação e Multimédia é um programa fruto da sinergia entre as áreas científicas: Audiovisuais e Produção dos Media; e Design. Através de um corpo docente qualificado e orientado para a investigação e prática profissional, bem como uma infraestrutura própria com recursos específicos (de naturezas pedagógicas, científicas e profissionais), este curso aposta na atividade projetual criativa e multidisciplinar. A sua missão é de formar profissionais dotados de espírito crítico e fortes competências técnicas para as diversas indústrias criativas.

#### 1.14.Observations:

*The consortium Universidade Europeia-Universidade Europea de Madrid, and the partnership with Universidade Aberta, aims to enable the partners to promote a wide and qualified distance learning offer. The following synergies between the HEIs stand out:*

- a. Pedagogical training of faculty, tutors and technical support staff (as provided by Decree-Law 133/2019);
- b. Collaboration of faculty members in teaching and/or research activities in the other institutions;
- c. Sharing of experiences of academic model and good pedagogical practices;
- d. Access to technological tools, to support the production and editing of digital elements;
- e. Access to national and foreign cooperation networks, integrated by the participating HEIs.

*Specifically, the Universidade Europeia assumes Distance Education (DE) as a structuring tool, of which the present EC is an integral part, and not a separate proposal. The Learn@Flex pedagogical model is being implemented, with 100% distance learning and student support in their lifelong learning, present in the marketing, admissions, academic services, Rectoria and IT departments. The creation of the Online Faculty (FO) dedicated exclusively to DE, with reinforcement of its staff by professionals with experience and reputation, comes to allow the design, implementation and evaluation of the pedagogical model for distance learning (see <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoad.pdf>).*

*The Universidade Europeia accumulates since 2019 a relevant experience in DE through non-degree offer, both in postgraduations and in advanced and specialization courses. During the confinement of COVID-19, between March 2020 and October 2021 this experience was extended to degree conferring programs. Currently, among the 21 non-degree programs offered, in a total of 43 editions, about 850 distance learning classes have been taught, with the production of about 1,800 digital learning contents by the Digital Education Lab, and about 800 students have been trained.*

*This Masters in Communication and Multimedia is a program that resulted from the synergy between two scientific areas: Audiovisuals and Media Production; and Design. With a qualified faculty which is oriented towards research and professional practice, as well as an infrastructure with specific resources (of a pedagogical, scientific and professional nature), this course strongly focuses on the creative and multidisciplinary design practice. Its mission is to train professionals endowed with a critical spirit and strong technical skills for the various creative industries.*

## 2. Formalização do Pedido

### Mapa I - Consórcio

---

#### 2.1.1.Órgão ouvido:

Consórcio

#### 2.1.2.Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2.\\_2. Consórcio\\_UE\\_UEM.pdf](#)

### Mapa I - CC

---

#### 2.1.1.Órgão ouvido:

CC

#### 2.1.2.Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2.\\_2. Extrato da ata do CC.pdf](#)

## Mapa I - CP

---

### 2.1.1. Órgão ouvido:

*CP*

### 2.1.2. Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2.\\_2. Extrato da Ata do CP.pdf](#)

## Mapa I - Declaração BATTLESHEEP, Lda.

---

### 2.1.1. Órgão ouvido:

*Declaração BATTLESHEEP, Lda.*

### 2.1.2. Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2.\\_Declaracao Empresas 60Ects - BATTLESHEEP\\_compressed.pdf](#)

## Mapa I - Declaração Braintech - Synaptic Development

---

### 2.1.1. Órgão ouvido:

*Declaração Braintech - Synaptic Development*

### 2.1.2. Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2.\\_Declaracao Empresas 60Ects - BRAINTECH\\_compressed.pdf](#)

## Mapa I - Declaração inKlusion Entertainment SA

---

### 2.1.1. Órgão ouvido:

*Declaração inKlusion Entertainment SA*

### 2.1.2. Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2.\\_Declaracao Empresas 60Ects - INKLUSION\\_compressed.pdf](#)

## Mapa I - Deliberação da Reitora da Universidade Europeia

---

### 2.1.1. Órgão ouvido:

*Deliberação da Reitora da Universidade Europeia*

### 2.1.2. Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2.\\_A3ES - Universidade Europeia, Parecer 03.12.2021.pdf](#)

## Mapa I - Consejo de Gobierno - Universidad Europea de Madrid (deliberação órgão competente)

---

### 2.1.1. Órgão ouvido:

*Consejo de Gobierno - Universidad Europea de Madrid (deliberação órgão competente)*

### 2.1.2. Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2.\\_UEM-Consejo de Gobierno\\_compressed.pdf](#)

## 3. Âmbito e objetivos do ciclo de estudos. Adequação ao projeto educativo, científico e cultural da instituição

### 3.1. Objetivos gerais definidos para o ciclo de estudos:

1. *Possuir conhecimentos e capacidade de compreensão na área da comunicação multimédia a um nível que: (i) aprofunde os conhecimentos obtidos ao nível do 1º ciclo; e (ii) constituam a base de aplicações originais, em muitos casos em contextos de investigação.*
2. *Saber aplicar os seus conhecimentos e a sua capacidade de resolução de problemas em situações novas e não familiares, em contextos alargados e multidisciplinares desta área.*
3. *Demonstrar capacidade para integrar conhecimentos, lidar com questões complexas, desenvolver soluções ou emitir juízos em situações de informação limitada ou incompleta, incluindo reflexões sobre as implicações e responsabilidades éticas e sociais que resultem dessas soluções, desses juízos e/ou os condicionem.*
4. *Ser capazes de comunicar as suas conclusões, e os conhecimentos e raciocínios a elas subjacentes, de uma forma clara e sem ambiguidades.*
5. *Demonstrar competências que sustentem uma aprendizagem ao longo da vida com elevado grau de autonomia.*

**3.1. The study programme's generic objectives:**

1. Possess knowledge and understanding of communication and multimedia at a level that deepens the knowledge obtained at the level of the 1st cycle; and that (ii) form the basis of original applications, in many cases in the context of Research.
2. Know how to apply their knowledge and problem-solving skills in new and unfamiliar situations, in broad and multidisciplinary contexts in communication and multimedia.
3. Demonstrate ability to integrate knowledge, deal with complex issues, develop solutions or make judgments in situations of limited or incomplete information, including reflections on the implications and ethical and social responsibilities that result from these solutions and these judgments or condition them.
4. Be able to communicate their conclusions, and the knowledge and reasoning behind them, in a clear and unambiguous way.
5. Demonstrate skills that support lifelong learning with a high degree of autonomy.

**3.2. Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes:**

- C1. Analisar os paradigmas socioculturais, bem como os modelos de comunicação inerentes aos novos média.*  
*C2. Conceber e planear as várias etapas e procedimentos dos processos de produção e pós-produção multimédia.*  
*AP1. Construir narrativas multi-, cross- e transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação.*  
*AP2. Produzir conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais.*  
*AT1. Identificar o papel que os conteúdos audiovisuais assumem no panorama atual assente na disseminação digital.*  
*AT2. Desenvolver pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento de informação multimédia.*

**3.2. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences) to be developed by the students:**

- C1. Analyze the sociocultural paradigms and respective communication models inherent to the new media.*  
*C2. Design and plan the various stages and procedures of multimedia production and its post-production processes.*  
*AP1. Develop multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories.*  
*AP2. Produce audiovisual content and/or interactive products, using digital tools.*  
*AT1. Identify the role that audiovisual contents plays in the current digital-based dissemination landscape.*  
*AT2. Demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information.*

**3.3. Justificar a adequação do objeto e objetivos do ciclo de estudos à modalidade a distância e a percentagem das componentes não presencial e presencial, bem como a sua articulação:**

*A modalidade EaD é adequada aos objetivos deste CE, na medida em que:*  
*O modelo pedagógico e a interação entre os objetivos de aprendizagem, atividades formativas e avaliativas permitem desenvolver as competências definidas em 3.2. de forma integrada e inovadora.*  
*Os meios tecnológicos de mediação à experiência do estudante permitem que o mesmo cumpra os objetivos de aprendizagem através de ajustamentos entre o meio de interação virtual e a natureza dos objetivos de aprendizagem.*  
*As UC ministradas a distância correspondem a 100% do total de créditos do respetivo CE, uma vez que não prevê exigência de prática clínica, laboratorial ou outro tipo de formação em que a presença física num determinado espaço/momento seja essencial. Permite atrair estudantes nacionais e internacionais, e compatibiliza-se com as necessidades de estudantes fora da idade de referência, recorrendo à flexibilização de horários através de atividades síncronas e assíncronas, tal como requerido no DL 133/2019.*

**3.3. Justification that the object and the outcomes of the study programme are adequate for distance education. Justification of the percentage of the presential and non-presential components and their articulation:**

*The EaD modality is appropriate to the objectives of this CS, in that:*  
*The pedagogical model and the interaction between learning objectives, formative and evaluative activities allow developing the competences defined in 3.2. in an integrated and innovative way.*  
*The technological means of mediation to the student experience allow the student to meet the learning objectives through adjustments between the virtual interaction medium and the nature of the learning objectives.*  
*The Course taught at a distance correspond to 100% of the total credits of the respective CS, since there is no requirement for clinical or laboratory practice or other type of training in which physical presence in a given space/moment is essential. It allows attracting national and international students, and is compatible with the needs of students outside the reference age, using flexible schedules through synchronous and asynchronous activities, as required in DL 133/2019.*

**3.4. Justificar a escolha da oferta do ciclo de estudos na modalidade do ensino a distância e a sua inserção na estratégia institucional de oferta formativa, face à missão institucional e, designadamente, ao projeto educativo, científico e cultural da instituição:**

*O presente Ciclo de Estudos insere-se na missão da instituição, que visa: (i) formar cidadãos e profissionais para o mundo, através de um modelo académico diferenciador; (ii) proporcionar uma aprendizagem baseada na investigação científica e norteadada por princípios éticos e de responsabilidade social; e (iii) promover em toda a comunidade académica uma cidadania ativa e impulsionaladora do desenvolvimento sustentável, económico e social.*  
*A estratégia da Universidade Europeia para o EaD converge com as prioridades do XXI Governo Constitucional em:*  

1. Consolidar uma estratégia de modernização, qualificação e diversificação do Ensino Superior em geral, e da presente IES em particular, que estimule e promova efetivamente a formação ao longo da vida.
2. Promover um Ensino Superior de elevada qualidade em língua portuguesa em todo o mundo, sobretudo nas regiões de principal influência da lusofonia.
3. Qualificar estudantes fora da idade de referência, designadamente a qualificação de adultos já integrados no mercado de trabalho.

4. *Aproveitar as potencialidades geradas pelas tecnologias de informação e comunicação, favorecendo uma aprendizagem personalizada, com flexibilidade na sua estrutura curricular.*

5. *Oferecer formação pedagógica conferente de grau de elevada qualidade, assumindo-se como uma alternativa à modalidade presencial, com especificidades científico-pedagógicas próprias que não seja uma mera reprodução do modelo presencial tradicional.*

*A estratégia da Universidade Europeia para o EaD tem promovido alterações estruturantes na instituição, existindo um acompanhamento 100% a distância do estudante na sua aprendizagem ao longo da vida, nos departamentos de marketing, admissões, serviços académicos, Reitoria e IT. A criação de uma Faculdade Online determinou a contratação de profissionais com experiência e reputação nesta modalidade de ensino, permitindo a criação do Learn@Flex enquanto modelo pedagógico para o EaD. Em 2020 foi criado o Laboratório de Educação Digital (LED), num espaço de cerca de 500 m2, composto por uma equipa multidisciplinar de learning architects, produtores, técnicos de audiovisual, designers gráficos e técnicos de pós-produção, com o objetivo de produzir conteúdos educativos digitais. O LED sustenta hoje a oferta de 21 programas não conferentes de grau oferecidos, num total de 43 edições, foram lecionadas cerca de 850 aulas na modalidade à distância, com produção de cerca de 1.800 conteúdos de aprendizagem digital pelo Laboratório de Educação Digital, tendo sido formados cerca de 800 estudantes (ver <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoad.pdf>). É a parceria com a Universidade Aberta, uma IES pública com mais de 30 anos de experiência, que garante a formação e qualidade pedagógica do corpo docente da Universidade Europeia, tal como disposto pelo Decreto-Lei 133/2019.*

### **3.4. Justification of the choice of offering the study programme by distance education and the insertion in the institutional educational offer strategy, in light of the mission of the institution, namely its educational, scientific and cultural project:**

*The present Cycle of Studies is part of the institution's mission, which aims to: (i) train citizens and professionals for the world, through a differentiating academic model; (ii) provide learning based on scientific research and guided by ethical principles and social responsibility; and (iii) promote in the entire academic community an active citizenship and driver of sustainable, economic and social development.*

*The Universidade Europeia's strategy for DE converges with the priorities of the XXI Constitutional Government in:*

*1. Consolidating a strategy of modernization, qualification, and diversification of Higher Education in general, and of this HEI in particular, that effectively stimulates and promotes lifelong learning.*

*2. To promote a high-quality Higher Education in Portuguese language all over the world, especially in the regions of main influence in Lusophony.*

*3. To qualify students outside the reference age, namely the qualification of adults already integrated in the labor market.*

*4. To take advantage of the potentialities generated by information and communication technologies, favoring a personalized learning, with flexibility in its curricular structure.*

*5. To offer high quality pedagogical training, as an alternative to face-to-face teaching, with its own scientific-pedagogical specificities that are not a mere reproduction of the traditional face-to-face model.*

*The Universidade Europeia's strategy for DE has promoted structural changes in the institution, with a 100% distance monitoring of students in their lifelong learning in the departments of marketing, admissions, academic services, Rectoria and IT. The creation of an Online Faculty determined the hiring of professionals with experience and reputation in this teaching modality, allowing the creation of Learn@Flex as a pedagogical model for EaD. In 2020, the Digital Education Lab (LED) was created in a space of about 500 m2, composed of a multidisciplinary team of learning architects, producers, audiovisual technicians, graphic designers and post-production technicians, with the aim of producing digital educational content. Today, LED supports the offer of 21 non-degree programs offered, in a total of 43 editions, about 850 distance learning classes were taught, with the production of about 1,800 digital learning contents by the Digital Education Lab, and about 800 students were trained (see <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoad.pdf>). It is the partnership with Universidade Aberta, a public HEI with over 30 years of experience, that guarantees the training and pedagogical quality of the teaching staff of the European University, as provided by Decree-Law 133/2019.*

## **4. Desenvolvimento curricular**

### **4.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)**

**4.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável) / Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization (if applicable)**

**Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura:**

Minor em Animação

Minor em Video Digital

Minor em Sistemas Interativos

**Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization**

Minor in Animation

Minor in Digital Video

Minor in Interactive Systems

## 4.2. Estrutura curricular (a repetir para cada um dos percursos alternativos)

### Mapa II - Todos

4.2.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)\*:

*Todos*

4.2.1. Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization (if applicable):

*All*

4.2.2. Áreas científicas e créditos necessários à obtenção do grau / Scientific areas and credits necessary for awarding the degree

Área Científica / Scientific Area	Sigla / Acronym	ECTS Obrigatórios / Mandatory ECTS	ECTS Mínimos optativos** / Minimum Optional ECTS**	Observações / Observations
Audio- visuais e produção dos media	AVPM	36	6	
Design	Dsg	9	6	
Ciências Empresariais	CEmp	3	0	
<b>(3 Items)</b>		<b>48</b>	<b>12</b>	

### Mapa II - Minor em Animação

4.2.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)\*:

*Minor em Animação*

4.2.1. Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization (if applicable):

*Minor em Animação*

4.2.2. Áreas científicas e créditos necessários à obtenção do grau / Scientific areas and credits necessary for awarding the degree

Área Científica / Scientific Area	Sigla / Acronym	ECTS Obrigatórios / Mandatory ECTS	ECTS Mínimos optativos** / Minimum Optional ECTS**	Observações / Observations
Áudio-visuais e produção dos media	AVPM	36	6	
Design	Dsg	9	6	
Ciências empresariais	CEmp	3	0	
<b>(3 Items)</b>		<b>48</b>	<b>12</b>	

### Mapa II - Minor em Vídeo Digital

4.2.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)\*:

*Minor em Vídeo Digital*

4.2.1. Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization (if applicable):

*Minor em Vídeo Digital*

4.2.2. Áreas científicas e créditos necessários à obtenção do grau / Scientific areas and credits necessary for awarding the degree

Área Científica / Scientific Area	Sigla / Acronym	ECTS Obrigatórios / Mandatory ECTS	ECTS Mínimos optativos** / Minimum Optional ECTS**	Observações / Observations
Áudio-visuais e produção dos media	AVPM	36	6	
Design	Dsg	9	6	
Ciências empresariais	CEmp	3	0	
<b>(3 Items)</b>		<b>48</b>	<b>12</b>	

**Mapa II - Minor em Sistemas interativos****4.2.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)\*:***Minor em Sistemas interativos***4.2.1. Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization (if applicable):***Minor em Sistemas interativos***4.2.2. Áreas científicas e créditos necessários à obtenção do grau / Scientific areas and credits necessary for awarding the degree**

Área Científica / Scientific Area	Sigla / Acronym	ECTS Obrigatórios / Mandatory ECTS	ECTS Mínimos optativos** / Minimum Optional ECTS**	Observações / Observations
Áudio-visuais e produção dos media	AVPM	36	6	
Design	Dsg	9	6	
Ciências empresariais	CEmp	3	0	
<b>(3 Items)</b>		<b>48</b>	<b>12</b>	

**4.3 Plano de estudos****4.3.1 Justificar o desenho curricular****4.3.1. Justificar o desenho curricular:**

*O presente CE foi orientado por competências, tal como previsto pelo Quadro Europeu de Qualificações, procurando-se planejar, operacionalizar e avaliar objetivos de aprendizagem em três diferentes domínios: conhecimentos (C), aptidões (AP) e atitudes (AT).*

*Suportado numa análise de benchmark nacional e internacional, apresentada no ponto 11, definiram-se objetivos específicos do CE e um conjunto de UCs que, de acordo com o enfoque de cada um em termos de tempo de trabalho, apresenta o seguinte posicionamento:*

*\* 13% para analisar os paradigmas socioculturais, bem como os modelos de comunicação inerentes aos novos media (C1).*

*\* 18% para conceber e planejar as várias etapas e procedimentos dos processos de produção e pós-produção multimédia (C2).*

*\* 21% para desenvolver narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação (AP1);*

*\* 23% para produzir conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais (AP2);*

*\* 4% para identificar o papel importante que os conteúdos audiovisuais assumem no panorama atual assente na disseminação digital (AT1);*

*\* 21% para demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia (AT2).*

*Construiu-se a estrutura curricular do CE em UCs estruturantes de 3 e 6 ECTS, com 8.5 horas de contato por ECTS, e uma UC de Projeto Profissional de 30 ECTS. Por exemplo, nas UCs de 6 ECTS, ao longo das 14 semanas letivas do semestre, o estudante tem por semana 1.5 horas de contato síncrono e 2 horas de contato assíncrono. Este balanço permite criar sinergias entre a flexibilidade do presente modelo pedagógico e o tempo necessário ao desenvolvimento das aprendizagens.*

*Tipologias das UCs:*

*\* Conceptual, com predominância de aulas teóricas e metodologias expositivas assentes na dimensão dos conhecimentos nos primeiros semestres do CE.*

*\* Aplicativa, com predominância de aulas teórico-práticas e metodologias ativas assente na dimensão da aplicação do conhecimento ao longo do CE.*

*\* Laboratorial, com práticas laboratoriais com recurso a softwares de aprendizagem específicos alocadas a meio do CE.*

*\* Profissional, com predominância de resolução de problemas das empresas ou contato com a entidade de estágio alocadas no final do CE.*

*De forma a valorizar percursos de aprendizagem personalizados (como previsto no DL n.º 133/2019), delineamos uma estratégia de minors. Em detrimento de UCs avulsas, os estudantes escolhem percursos formativos de 30 ECTS que lhes conferem uma especialidade dentro do Mestrado em Comunicação Multimédia, sendo estas: (i) Animação 2D e 3D, (ii) Vídeo Digital ou (iii) Sistemas Interativos. Cada minor é materializado no semestre 6 através de UCs aplicativas (12 ECTS) e o Trabalho Final de Curso (18 ECTS), que deve ser feito na temática do respetivo minor, cuja dinâmica pedagógica deve ser conduzida em sinergia.*

**4.3.1. Justify the curricular design:**

*This MD was competence-oriented, as foreseen by the European Qualifications Framework, seeking to plan, operationalise and assess learning objectives in three different domains: knowledge (K), skills (S) and attitudes (A).*

*Supported by a national and international benchmark analysis, presented in point 11, specific objectives of the MD and a set of courses were defined:*



- \* 13% to analyze the sociocultural paradigms and respective communication models inherent to the new media (C1).
- \* 18% to design and plan the various stages and procedures of multimedia production and its post-production processes (C2).
- \* 21% to develop multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories (AP1);
- \* 23% para produzir conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais (AP2);
- \* 4% to identify the role that audiovisual contents plays in the current digital-based dissemination landscape (AT1);
- \* 21% to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information (AT2).

#### Typologies of courses:

- \* Conceptual, with a predominance of theoretical classes and expository methodologies based on the dimension of knowledge in the first semesters of the MD.
- \* Applicative, with a predominance of theoretical-practical lessons and active methodologies based on the dimension of the application of knowledge throughout the MD.
- \* Laboratory, with laboratory practices using specific learning software allocated in the middle of the course.
- \* Professional, with predominance of problem solving in companies or contact with the internship entity allocated at the end of the course.

In order to value personalized learning paths (as provided for in DL n° 133/2019), we have outlined a minors strategy. Instead of single CUs, students choose 12 ECTS training paths that give them a specialty within the Master in Multimedia Communication, these being: (i) 2D & 3D Animation (ii) Digital video or (iii) Interactive systems. Each minor is materialized during semester 1 through the application course (12 ECTS) and the Professional Project (30 ECTS), which must be carried out in the thematic of the respective minor, whose pedagogical dynamics must be conducted in synergy.

### 4.3.2. Plano de estudos

#### Mapa III - Minor em Animação; Minor em Vídeo Digital ou Minor em Sistemas interativos. - 1º Semestre

##### 4.3.2.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)\*:

*Minor em Animação; Minor em Vídeo Digital ou Minor em Sistemas interativos.*

##### 4.3.2.1. Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization (if applicable):

*Minor em Animação; Minor em Vídeo Digital ou Minor em Sistemas interativos.*

##### 4.3.2.2. Ano/semestre/trimestre curricular:

*1º Semestre*

##### 4.3.2.3 Plano de Estudos / Study plan

Unidade Curricular / Curricular Unit	Área Científica / Scientific Area (1)	Duração / Duration (2)	Horas Trabalho / Working Hours (3)	Horas Contacto / Contact Hours (4)	ECTS	Opcional	Observações / Observations (5)
Cultura Digital: tecnologias e tendências	AVPM	Semestral	75	T-15; TP-8;	3		
Perceção sensorial de sistemas audiovisuais	Dsg	Semestral	75	T-12; TP-11;	3		
Narrativas Transmídia	AVPM	Semestral	75	T-12; TP-11;	3		
Design de Comunicação Multimédia	Dsg	Semestral	75	T-12; TP-11;	3		
Direção de Arte para novos media	Dsg	Semestral	75	T-15; TP-8;	3		
Gestão Estratégica	CEmp	Semestral	75	T-12; TP-11;	3		
Optativa I	n.e	Semestral	150	T-21; TP-23;	6	1	Específica do minor escolhido
Optativa II	n.e	Semestral	150	T-21; TP-23;	6	1	Específica do minor escolhido

(8 Items)

#### Mapa III - Projeto Profissional - 2º Semestre

##### 4.3.2.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)\*:

*Projeto Profissional*

**4.3.2.1.Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization (if applicable):***Projeto Profissional***4.3.2.2.Ano/semestre/trimestre curricular:***2º Semestre***4.3.2.3 Plano de Estudos / Study plan**

Unidade Curricular / Curricular Unit	Área Científica / Scientific Area (1)	Duração / Duration (2)	Horas Trabalho / Working Hours (3)	Horas Contacto / Contact Hours (4)	ECTS Opcional	Observações / Observations (5)
Projeto Profissional (1 Item)	AVPM	Semestral	750	OT-30;	30	

**Mapa III - Minor em Animação - 1º Semestre****4.3.2.1.Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)\*:***Minor em Animação***4.3.2.1.Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization (if applicable):***Minor em Animação***4.3.2.2.Ano/semestre/trimestre curricular:***1º Semestre***4.3.2.3 Plano de Estudos / Study plan**

Unidade Curricular / Curricular Unit	Área Científica / Scientific Area (1)	Duração / Duration (2)	Horas Trabalho / Working Hours (3)	Horas Contacto / Contact Hours (4)	ECTS Opcional	Observações / Observations (5)
Animação 3D	AVPM	Semestral	150	T-21; TP-23;	6 1	Optativa I
Motion Graphics Design	Dsg	Semestral	150	T-21; TP-23;	6 1	Optativa II

(2 Items)

**Mapa III - Minor em Video Digital - 1º Semestre****4.3.2.1.Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)\*:***Minor em Video Digital***4.3.2.1.Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization (if applicable):***Minor em Video Digital***4.3.2.2.Ano/semestre/trimestre curricular:***1º Semestre***4.3.2.3 Plano de Estudos / Study plan**

Unidade Curricular / Curricular Unit	Área Científica / Scientific Area (1)	Duração / Duration (2)	Horas Trabalho / Working Hours (3)	Horas Contacto / Contact Hours (4)	ECTS Opcional	Observações / Observations (5)
Edição e Pós-Produção de Vídeo	AVPM	Semestral	150	T-21; TP-23;	6 1	Optativa I
Linguagens Cinematográficas	Dsg	Semestral	150	T-21; TP-23;	6 1	Optativa II

(2 Items)

**Mapa III - Minor em Sistemas Interativos - 1º Semestre****4.3.2.1.Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)\*:***Minor em Sistemas Interativos***4.3.2.1.Branches, variants, specialization areas, specialties or other forms of organization (if applicable):***Minor em Sistemas Interativos***4.3.2.2.Ano/semestre/trimestre curricular:***1º Semestre***4.3.2.3 Plano de Estudos / Study plan**

Unidade Curricular / Curricular Unit	Área Científica / Scientific Area (1)	Duração / Duration (2)	Horas Trabalho / Working Hours (3)	Horas Contacto / Contact Hours (4)	ECTS	Opcional	Observações / Observations (5)
Visualização da Informação	AVPM	Semestral	150	T-21; TP-23;	6	1	Optativa I
User Experience (2 Items)	Dsg	Semestral	150	T-21; TP-23;	6	1	Optativa II

**4.4. Unidades Curriculares****Mapa IV - Cultura digital: tecnologias e tendências****4.4.1.1.Designação da unidade curricular:***Cultura digital: tecnologias e tendências***4.4.1.1.Title of curricular unit:***Digital culture: technologies and trends***4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:***AVPM***4.4.1.3.Duração(1):***Semestral***4.4.1.4.Horas de trabalho(2):***75***4.4.1.5.1Horas de contacto assíncrono a distância(3):***T-10,5;***4.4.1.5.2Horas de contacto síncrono a distância(3):***T-4,5; TP-8;***4.4.1.5.3Horas de contacto presencial(3):***<sem resposta>***4.4.1.6.ECTS:***3***4.4.1.7.Observações(4):**

*Esta unidade curricular (UC) cumpre com os objetivos estruturais do ciclo de estudos, na medida em que procura promover uma reflexão geral sobre a influência que a comunicação digital tem na sociedade e cultura, nomeadamente a C1, AT1 e AT2. Por conseguinte, cerca de 50% do tempo de trabalho da UC será dedicado a analisar os paradigmas socioculturais e respetivos modelos de comunicação inerentes aos novos média; 25% do tempo de trabalho será dedicado a ajudar o estudante a identificar o papel que os conteúdos audiovisuais assumem no panorama atual assente na disseminação digital; e 25% será dedicado a ajudar o estudante a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC, do tipo*

*conceptual, visa dotar os estudantes de conhecimentos teóricos que lhes permitam compreender como a evolução tecnológica forjou uma nova cultura expressiva, bem como identificar tendências emergentes em diversos contextos.*

#### **4.4.1.7.Observations:**

*This curricular unit (UC) complies with the proposed course's structural objectives, as it seeks to promote a general reflection about the influence that digital communication has on society and culture, namely C1, AT1 and AT2. Therefore, approximately 50% of the UC's work schedule will be dedicated to analyzing the sociocultural paradigms and respective communication models inherent to the new media; 25% will be dedicated to identifying the role that audiovisual contents plays in the current digital-based dissemination landscape; and 25% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC, of a conceptual type, aims to provide students with theoretical knowledge that will help them to understand how the technological evolution has forged a new expressive culture, as well as to identify emerging trends in different contexts.*

#### **4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):**

*William Afonso Cantú; 12,5h*

#### **4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**

*<sem resposta>*

#### **4.4.4.Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Analisar e criticar distintos exemplos práticos (históricos e contemporâneos) relativos ao uso de novos media;  
C2. Distinguir e comparar os diferentes tipos de processos e plataformas utilizados para a produção, difusão e consumo de conteúdos digitais;  
C3. Discutir o impacto que as constantes transformações tecnológicas, bem como o aparecimento dos novos media tiveram na estruturação da esfera pública;  
At1. Demonstrar competências de literacia mediática, abordando os principais conceitos e características estruturantes das diferentes culturas digitais;  
At2. Desenvolver capacidade reflexiva e crítica sobre as dinâmicas sociais, culturais, políticas e económicas proporcionadas pela disseminação da comunicação digital.*

#### **4.4.4.Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):**

*The student must be able to:*

*C1. Analyze and criticize different practical examples (historical and contemporary) related to the use of new media;  
C2. Distinguish and compare the different types of processes and platforms used for the production, dissemination and consumption of digital content;  
C3. Discuss the impact that the constant technological changes, as well as the emergence of new media has had on defining the public sphere;  
At1. Demonstrate media literacy skills, by addressing the main concepts and structuring characteristics of different digital cultures;  
At2. Develop the capacity to critically reflect about the social, cultural, political and economic dynamics provided by the dissemination of digital communication.*

#### **4.4.5.Conteúdos programáticos:**

*1. Conceitos e princípios da Cultura Digital  
2. Tecnologias de informação e plataformas de comunicação digital  
3. História da Cultura Digital  
4. Indústria dos novos media  
5. O consumidor digital*

#### **4.4.5.Syllabus:**

*1. Concepts and principles of Digital Culture  
2. Information technologies and digital communication platforms  
3. History of Digital Culture  
4. New media industry  
5. The digital consumer*

#### **4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*De uma forma geral, os objetivos de aprendizagem (Objs) desta unidade curricular, não só estão espelhados pelos conteúdos programáticos, como servem também de eixo organizador dos mesmos.*

*Assim, para que o estudante seja capaz de compreender as origens e naturezas das culturas mediáticas (Objs C1, C2 e At1), os pontos 1 a 3 do plano de estudos procuram enquadrar os conceitos principais e as características estruturantes das ciberculturas e dos novos media, com um enfoque nos métodos de produção e divulgação de conteúdos digitais (tanto visuais, como auditivos).*

*Para que o estudante esteja apto a determinar tendências culturais, bem como a forma como estas exercem uma influência sobre a sociedade (Objs C1, C3 e At2), os pontos 4 e 5 dos conteúdos programáticos promovem uma pesquisa e análise crítica sobre as práticas digitais que mais dinamizam o mercado (por exemplo, cívico, de entretenimento, profissional, educacional, de comércio) atual.*

#### **4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:**

*Overall, the intended learning objectives (Objs) of this curricular unit are not only mirrored by the syllabus, but also serve as an organizing axis.*

*Thus, for the student to be able to understand the origins and nature of media cultures (Objs C1, C2 and At1), points 1 to 3 of the syllabus seek to frame the main concepts and structuring characteristics of cybercultures and new media , with a focus on the methods of production and dissemination of digital content (both visual and auditory).*

*In order for the student to be able to determine cultural trends, as well as how they exert an influence on society (Objs C1, C3 and At2), points 4 and 5 of the syllabus promote research and a critical analysis of the digital practices that dynamically streamline the current market (eg, civic, entertainment, professional, educational, commerce).*

#### **4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):**

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades síncronas e assíncronas que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC tem uma duração de 7 semanas:*

*1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:*

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expôr os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões são gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possam assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*

*2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:*

- *Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- *Obras científicas, onde o estudante terá de analisar um artigo científico fornecido pelo professor, para a aquisição de conhecimento e/ou aprofundamento sobre um determinado tema.*
- *Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e a motivação será garantido através de sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efetuada através das aulas virtuais, vídeo-lições e leitura de obras científicas; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações orais e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

#### **4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):**

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC has a duration of 7 weeks:*

*1. The chosen formative activities for the synchronous format are:*

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*

*2. The chosen formative activities for the asynchronous format are:*

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Scientific documents, where the student will have to analyze a scientific article provided by the professor, in order to acquire knowledge and/or further explore/study on a certain topic.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes, video lessons and reading of scientific documents; the construction of knowledge will be carried out through discussions, oral presentations and*

*interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

#### **4.4.8.Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

*a) Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*

*b) Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*

*c) Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*

*d) Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser.*

*Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

*a) uma prova escrita e/ou teórica*

*b) e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das resposta será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

*a) uma prova escrita e/ou teórica;*

*b) e/ou uma prova oral e/ou prática.*

#### **4.4.8.Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade. ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

*a) Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*

*b) Assessments, which aim to validate the student's knowledge*

*c) Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)*

*d) Case studies, which study examples will be analyzed/discussed*

*iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

*a) a written and/or theoretical test*

*b) and/or an oral and/or practical test.*

*The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:*

*a) a written and/or theoretical test;*

*b) and/or an oral and/or practical test.*

**4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo conceptual, serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de caráter expositiva, bem como ativa e interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

*1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições e análise de obras científicas), o estudante deverá ser capaz de: analisar e criticar distintos exemplos práticos (históricos e contemporâneos) relativos ao uso de novos media (Obj C1); distinguir e comparar os diferentes tipos de processos e plataformas utilizados para a produção, difusão e consumo de conteúdos digitais (Obj C2); e discutir o impacto que as constantes transformações tecnológicas, bem como o aparecimento dos novos media tiveram na estruturação da esfera pública (Obj C3).*

*2. A metodologia de ensino de natureza ativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das atitudes (componente socio-afetiva). Neste método de ensino-aprendizagem, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o papel do professor é fundamentalmente de um dinamizador, serão utilizadas atividades síncronas como sessões de tutoria, e atividades assíncronas como fóruns virtuais, para que o estudante seja capaz de demonstrar competências de literacia mediática, abordando os principais conceitos e características estruturantes das diferentes culturas digitais (Obj At1).*

*3. A metodologia de ensino de natureza interrogativa também será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem relativos à componente das atitudes. Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de desenvolver capacidade reflexiva e crítica sobre as dinâmicas sociais, culturais, políticas e económicas proporcionadas pela disseminação da comunicação digital (Obj At2).*

**4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:**

*Since this is a curricular unit (UC) of a conceptual typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, as well as active and interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:*

*1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons and the analysis of scientific documents), the student should be able to: analyze and criticize distinct practical examples (historical and contemporary) related to the use of new media (Obj C1); distinguish and compare the different types of processes and platforms used for the production, dissemination and consumption of digital content (Obj C2); and discuss the impact that the constant technological changes, as well as the emergence of new media had on defining the public sphere (Obj C3).*

*2. The active teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). In this teaching-learning method, where the student has an active role in the search for knowledge and the professor's role is fundamentally that of a facilitator/mediator, synchronous activities such as tutoring sessions and asynchronous activities such as virtual forums will be used, so that the student is able to demonstrate media literacy skills, by addressing the main concepts and structuring characteristics of different digital cultures (Obj At1).*

*3. The interrogative teaching methodology will also be used in order to help the student achieve the attitude-related learning objectives. This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to develop the capacity to critically reflect about the social, cultural, political and economic dynamics provided by the dissemination of digital communication (Obj At2).*

**4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

- Beer, D., & Burrows, R. (2013). Popular Culture, Digital Archives and the New Social Life of Data. Theory, Culture & Society, 30(4), 47–71*
- Chapman, C. (2009, October 7). The history and evolution of social media [Web log post]. Retrieved from Webdesigner Depot: <http://www.webdesignerdepot.com/2009/10/the-history-and-evolution-of-social-media/>*
- Gere, C. (2002). Digital Culture. London: Reaktion Books.*
- Gottlieb, Baruch. (2018). Digital Materialism: Origins, Philosophies, Prospects. Bingley: Emerald.*
- Hammer, R., & Kellner, D. (2009). Media/Cultural Studies: Critical Approaches. Peter Lang.*
- Harrari, Y. N. (2018) 21 Lições para o século XXI, Lisboa: Elsinore*
- Manovich, L. (2001). The Language of New Media. Cambridge, MA: MIT Press.*
- O'Reilly, T. (2018) Como será o futuro e porque depende de nós, Lisboa: Dom Quixote*
- Silver, D. (2004). Internet/cyberculture/digital culture/new media/fill-in-the-blank studies. New Media and Society, 6(1), 55–64.*

**Mapa IV - Perceção sensorial de sistemas audiovisuais****4.4.1.1.Designação da unidade curricular:**

*Perceção sensorial de sistemas audiovisuais*

**4.4.1.1.Title of curricular unit:**

*Sensory perception of audiovisual systems*

**4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:**

*Dsg*

**4.4.1.3.Duração(1):**

*Semestral*

**4.4.1.4.Horas de trabalho(2):**

*75*

**4.4.1.5.1Horas de contacto assíncrono a distância(3):**

*T-10,5;*

**4.4.1.5.2Horas de contacto síncrono a distância(3):**

*T-1,5; TP-11;*

**4.4.1.5.3Horas de contacto presencial(3):**

*<sem resposta>*

**4.4.1.6.ECTS:**

*3*

**4.4.1.7.Observações(4):**

*Esta unidade curricular (UC) cumpre com os objetivos estruturais do ciclo de estudos, na medida em que procura compreender o impacto que a comunicação multimédia tem na sociedade e cultura, nomeadamente a C1, APT1 e AT2. Por conseguinte, cerca de 50% do tempo de trabalho da UC será dedicado a analisar os paradigmas socioculturais e respectivos modelos de comunicação inerentes aos novos média; 25% do tempo de trabalho será dedicado a desenvolver narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação; 25% do tempo será dedicado a ajudar o estudante a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC, do tipo aplicativa, procura dotar os estudantes de conhecimentos teórico-práticos sobre a perceção sensorial, a fim de contribuir para a compreensão dos processos cognitivos subjacentes ao processamento de informação e visualização de imagens.*

**4.4.1.7.Observations:**

*This curricular unit (UC) complies with the proposed course's structural objectives, as it seeks to understand the the impact that multimedia communication has had on society and culture, namely C1, APT1 and AT2. Therefore, approximately 50% of the UC's work schedule will be dedicated to analyzing the sociocultural paradigms and respective communication models inherent to the new media; 25% of work time will be dedicated to developing multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories; and 25% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC, of an applicative type, seeks to provide students with theoretical and practical knowledge about sensory perception, so that they can understand the cognitive processes that underly information processing of and image visualization.*

**4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):**

*Ana Sofia Lopes da Ponte; 12,5*

**4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**

*<sem resposta>*

**4.4.4.Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Analisar as diferentes teorias da perceção, bem como os modelos de comunicação subjacentes aos novos media;  
C2. Analisar a relação com o mundo envolvente através do estudo da natureza física e química dos estímulos sensoriais (táteis, auditivos, olfativos, gustativos, propriocetivos e vestibulares), dando primazia aos estímulos audiovisuais;*



*C3. Distinguir os conceitos e princípios da percepção elementares à construção cognitiva de imagens visuais;  
Apt1. Demonstrar ser capaz de aplicar conhecimentos, do domínio da percepção sensorial, na criação de diferentes produtos audiovisuais;  
At1. Demonstrar capacidade reflexiva e crítica sobre as implicações cognitivas, afetivas e psicossociais do actual ecossistema comunicacional proporcionado pelas plataformas digitais.*

#### **4.4.4. Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):**

*The student must be able to:*

*C1. Analyze the different theories of perception, as well as the communication models underlying the new media;  
C2. Analyze the relationship to the surrounding world by studying the physical and chemical natures of sensory stimuli (tactile, auditory, olfactory, taste, proprioceptive and vestibular), particularly audiovisual stimuli;  
C3. Distinguish the concepts and principles of perception that are elementary to the cognitive construction of visual images;  
Apt1. Demonstrate the ability to apply knowledge, from the sensory perception domain, when designing different audiovisual products;  
At1. Demonstrate the capacity to critically reflect on the cognitive, affective and psychosocial implications of the current communication ecosystem that is provided by digital platforms.*

#### **4.4.5. Conteúdos programáticos:**

##### *1. Introdução e contextualização*

- 1.1. Diferença entre Sensação e Percepção*
- 1.2. Max Wertheimer, o Gestaltismo e as Leis da Organização Perceptiva*
- 1.3. Percepção monomedial e multimedial*
- 1.4. Sinestesia*

##### *2. Os processos sensoriais*

- 2.1. A contribuição da Psicofísica no estudo dos processos sensoriais*
- 2.2. Panorâmica geral dos sentidos: visão e audição*
- 2.3. Modalidades sensoriais: taxonomias além dos 5 sentidos*

##### *3. Constâncias perceptivas*

- 3.1. Natureza e função*
- 3.2. Forma*
- 3.2. Profundidade*
- 3.3. Movimento*
- 3.4. Cor*
- 3.5. Tamanho*
- 3.6. Luminosidade*

##### *4. Percepções, sensações e interações com outras modalidades*

- 4.1. Tátil: textura, forma, pressão, vibração e temperatura*
- 4.2. Auditivas*
- 4.3. Sistemas proprioceptivas e vestibulares*
- 4.4. Viscerais*

##### *5. Percepção e Imagem*

- 5.1. A construção pessoal, social e cultural da percepção e das artes visuais*
- 5.2. A psicologia da percepção*
- 5.3. A psicanálise e as artes visuais*

#### **4.4.5. Syllabus:**

##### *1. Introduction and context*

- 1.1. Difference between Sensation and Perception*
- 1.2. Max Wertheimer, Gestaltism and the Laws of Perceptive Organization*
- 1.3. Monomedial and multimedial perception*
- 1.4. Synesthesia*

##### *2. Sensory processes*

- 2.1. The contribution of Psychophysics in the study of sensory processes*
- 2.2. Overview of the senses: sight and hearing*
- 2.3. Sensory Modalities: Taxonomies beyond the 5 senses*

##### *3. Perceptual constancies*

- 3.1. Nature and function*
- 3.2. Form*
- 3.2. Depth*
- 3.3. Movement*
- 3.4. Color*
- 3.5. Size*
- 3.6. Luminosity*

#### 4. Perceptions, sensations and interactions with other modalities

##### 4.1. Tactile: texture, shape, pressure, vibration and temperature

##### 4.2. Auditory

##### 4.3. Proprioceptives and vestibular systems

##### 4.4. Viscerals

#### 5. Perception and Image

##### 5.1. The personal, social and cultural construction of perception and the visual arts

##### 5.2. The psychology of perception

##### 5.3. Psychoanalysis and the visual arts

#### 4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta UC, os conteúdos programáticos estão articulados segundo 3 vetores:*

*Para que o estudante seja capaz de compreender o funcionamento dos processos sensoriais subjacentes à cognição humana, nomeadamente o processamento de informação e construção de imagens visuais (Objs C1 e C3), pontos 1 e 2, do plano de estudos, procuram enquadrar os principais modelos teóricos e conceitos psicofísicos da percepção*

*Para que o estudante entenda, do ponto de vista comunicativo e estético, a forma como percebemos o mundo que nos rodeia, particularmente produtos audiovisuais (Objs C2 e Apt1), os pontos 3 e 4 focam nos estímulos sensoriais que orientam seletivamente a atenção do observador*

*Para que o estudante esteja apto a determinar, bem como reflectir sobre os efeitos que a comunicação multimédia tem nos observadores e consumidores (Objs Apt1 e At1), o ponto 5 aborda os processos motivacionais associados à construção seletiva da percepção.*

#### 4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

*In order to comply with this curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus is articulated according to 3 vectors:*

*In order for the student to be able to understand the functioning of the sensory processes underlying human cognition, namely the processing of information and construction of visual images (Objs C1 and C3), points 1 and 2 of the study plan seek to frame the main theoretical models and psychophysical concepts of perception.*

*In order for the student to understand, from a communicative and aesthetic point of view, how we perceive the world around us, particularly audiovisual products (Objs C2 and Apt1), points 3 and 4 focus on sensory stimuli that selectively guide the observer's attention .*

*In order for the student to be able to determine, as well as reflect on the effects that multimedia communication has on observers and consumers (Objs Apt1 and At1), section 5 addresses the motivational processes associated to the selective construction of perception.*

#### 4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades síncronas e assíncronas que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC tem uma duração de 7 semanas:*

##### 1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expôr os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões são gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possam assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*

##### 2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:

- *Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- *Obras científicas, onde o estudante terá de analisar um artigo científico fornecido pelo professor, para a aquisição de conhecimento e/ou aprofundamento sobre um determinado tema.*
- *Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efectuada através das aulas virtuais, vídeo-lições e leitura de obras científicas; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações orais e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

**4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):**

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC has a duration of 7 weeks:*

**1. The chosen formative activities for the synchronous format are:**

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*

**2. The chosen formative activities for the asynchronous format are:**

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Scientific documents, where the student will have to analyze a scientific article provided by the professor, in order to acquire knowledge and/or further explore/study on a certain topic.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes, video lessons and reading of scientific documents; the construction of knowledge will be carried out through discussions, oral presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

**4.4.8. Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
- b) Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
- c) Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
- d) Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica;*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática.*

**4.4.8. Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will*

*allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade. ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

*a) Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*

*b) Assessments, which aim to validate the student's knowledge*

*c) Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)*

*d) Case studies, which study examples will be analyzed/discussed*

*iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

*a) a written and/or theoretical test*

*b) and/or an oral and/or practical test.*

*The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:*

*a) a written and/or theoretical test;*

*b) and/or an oral and/or practical test.*

#### **4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo aplicativa, serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de caráter expositiva, bem como ativa e interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

*1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições e análise de obras científicas), o estudante deverá ser capaz de: analisar as diferentes teorias da percepção, bem como os modelos de comunicação subjacentes aos novos média (Obj C1); analisar a relação com o mundo envolvente através do estudo da natureza física e química dos estímulos sensoriais (táteis, auditivos, olfativos, gustativos, proprioceptivos e vestibulares), dando primazia aos estímulos audiovisuais (Obj C2); e distinguir os conceitos e princípios da percepção elementares à construção cognitiva de imagens visuais (Obj C3).*

*2. A metodologia de ensino de natureza ativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões (componente motora). Neste método de ensino-aprendizagem, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o papel do professor é fundamentalmente de um dinamizador, serão utilizadas atividades síncronas como sessões de tutoria, e atividades assíncronas como fóruns virtuais, para que o estudante seja capaz de demonstrar ser capaz de aplicar conhecimentos, do domínio da percepção sensorial, na criação de diferentes produtos audiovisuais (Obj Apt1).*

*3. A metodologia de ensino de natureza interrogativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das atitudes (componente socio-afetiva). Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de demonstrar uma capacidade reflexiva e crítica sobre as implicações cognitivas, afetivas e psicossociais do actual ecossistema comunicacional proporcionado pelas plataformas digitais (Obj At1).*

#### **4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:**

*Since this is a curricular unit (UC) of an applicative typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, as well as active and interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Namely:*

*1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons and the analysis of scientific documents), the student should be able to: analyze the different theories of perception, as well as the communication models underlying the new media (Obj C1); analyze the relationship to the surrounding world by studying the physical and chemical natures of sensory stimuli (tactile, auditory, olfactory, taste, proprioceptive and vestibular), particularly audiovisual stimuli (Obj C2); and distinguish the concepts and principles of perception that are elementary to the cognitive construction of visual images (Obj C3).*

*2. The active teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives pertaining to the skills domain (motor component). In this teaching-learning method, where the student has an active role in the search for knowledge and the professor's role is fundamentally that of a facilitator/mediator, synchronous activities such as tutoring sessions and asynchronous activities such as virtual forums will be used, so that the student is able*

*to demonstrate the ability to apply knowledge, from the sensory perception domain, when designing different audiovisual products (Obj Apt1).*

*3. The interrogative teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to demonstrate the capacity to critically reflect on the cognitive, affective and psychosocial implications of the current communication ecosystem that is provided by digital platforms (Obj At1).*

#### **4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

*Arnheim, R. (2004). Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora: Nova Versão, São Paulo, Pioneira Thompson Learning.*  
*Atchison, D.A; Smith, G. (2000). Optics of the human eye. EUA: Elsevier Health Sciences.*  
*Coren, S., Lawrence, M. W., & James, T. E. (2003). Sensation and Perception. New York: Harcourt Brace.*  
*Eysenck, M.W, Green, S. (2001). Principles of Cognitive Psychology. East Sussex: Psychology Press.*  
*Goldstein, E. B. (2010). Sensation and perception (8th). Wadsworth, Belmont: Cengage Learn.*  
*Gordon, I. (2005). Theories of Visual Perception. 3th ed. Taylor and Francis Group. ISBN-1-84169-383-9.*  
*Lupton, E. & Lipps, Andrea (2018). The Senses: Design Beyond Vision. New York: Princeton Architectural Press.*  
*Kofka, K. (1999). Principles of Gestalt Psychology. RU: Routledge.*  
*Sterling, B. (2005) Shaping Things. Cambridge: MIT Press.*  
*Ware, C. (2000). Information visualization: Perception for design. San Francisco: Morgan Kaufmann.*

### **Mapa IV - Narrativas transmédia**

#### **4.4.1.1. Designação da unidade curricular:**

*Narrativas transmédia*

#### **4.4.1.1. Title of curricular unit:**

*Transmedia storytelling*

#### **4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:**

*AVPM*

#### **4.4.1.3. Duração(1):**

*Semestral*

#### **4.4.1.4. Horas de trabalho(2):**

*75*

#### **4.4.1.5.1. Horas de contacto assíncrono a distância(3):**

*T-10,5;*

#### **4.4.1.5.2. Horas de contacto síncrono a distância(3):**

*T-1,5; TP-11;*

#### **4.4.1.5.3. Horas de contacto presencial(3):**

*<sem resposta>*

#### **4.4.1.6. ECTS:**

*3*

#### **4.4.1.7. Observações(4):**

*Esta unidade curricular (UC) cumpre com os objetivos estruturais do ciclo de estudos, na medida em que procura compreender as estratégias narrativas da comunicação multimédia, nomeadamente a C1, APT1, APT2 e AT2. Por conseguinte, cerca de 20% do tempo de trabalho da UC será dedicado a analisar os paradigmas socioculturais e respetivos modelos de comunicação inerentes aos novos média; 30% do tempo será dedicado a desenvolver narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação; 30% do tempo será dedicado à produção de conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais; e 25% do tempo será dedicado a ajudar o estudante a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC, do tipo aplicada, visa dotar os estudantes de conhecimentos teórico-práticos quanto à construção de narrativas audiovisuais para os novos media.*

**4.4.1.7.Observations:**

*This curricular unit (UC) complies with the proposed course's structural objectives, as it seeks to understand the storytelling strategies used in multimedia communication, namely C1, APT1, APT2 and AT2. Therefore, approximately 20% of the UC's work schedule will be dedicated to analyzing the sociocultural paradigms and respective communication models inherent to the new media; 30% will be dedicated to developing multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories; 30% will be dedicated to producing audiovisual content and/or interactive products, using digital tools; and 25% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC, of an applicative type, aims to provide students with theoretical and practical knowledge regarding the construction of audiovisual narratives for new media.*

**4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):**

*Carlo Turri; 12,5h*

**4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**

*<sem resposta>*

**4.4.4.Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Analisar e criticar as estratégias narrativas utilizadas pelos novos media, ao longo do tempo, nos mais variados contextos comunicacionais;*

*Apt1. Identificar e comparar diversos tipos de narração (tanto visuais, como sonoras), em diferentes contextos e géneros narrativos;*

*Apt2. Construir estratégias narrativas que diferem em função do género, suporte, formato e plataforma;*

*Apt3. Manipular múltiplos recursos tecnológicos para produzir narrativas visuais e/ou sonoras;*

*At1. Demonstrar competências de literacia mediática, abordando os principais conceitos narrativos e características estruturantes da expressão audiovisual.*

**4.4.4.Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):**

*The student must be able to:*

*C1. Analyze and criticize the storytelling strategies used by new media, over time, in the most varied communicational contexts;*

*Apt1. Identify and compare various types of narration (both visual and auditory), in different contexts and narrative genres;*

*Apt2. Build storytelling strategies that differ according to gender, medium, format and platform;*

*Apt3. Manipulate multiple technological resources to produce visual and/or auditory narratives;*

*At1. Demonstrate media literacy skills, by addressing the main narrative concepts and structural characteristics of the audiovisual expression.*

**4.4.5.Conteúdos programáticos:**

**1. Estudos narrativos e Narratologia:**

**1.1. Enquadramento**

**2. Processo narrativo:**

**2.1. Morfologia narrativa: história, narrador, personagens, protagonista, mundo narrativo, problema, tempo**

**2.2. Morfologia visual: espaço, ponto de vista, movimento, elipse temporal**

**3. Géneros narrativos:**

**3.1. Tipologias: ficção científica e fantástico, fábulas e lendas, novelas, fantasia e terror, humor e drama**

**3.2. Contextos sociais e culturais: cultura popular, cultura literária, cultura artística**

**3.3. Imagética**

**4. Estruturas de representação:**

**4.1. Estratégias: narrativas lineares, não lineares e de fluxo aberto**

**4.2. Universos: entretenimento, publicidade, documentarismo, informação, apresentação**

**4.3. Meios: televisão, filme/vídeo/clip, internet, novos media**

**4.4. Técnicas: desenho, pintura, ilustração, banda desenhada, fotografia, imagem sintética, luz, som, música, palavras, animação, storyboard**

**4.5. Suportes: imagem fixa, imagem com movimento, narrativa numa única imagem e em sequência de imagens**

**4.4.5.Syllabus:**

**1. Narrative Studies and Narratology:**

**1.1. Framework**

**2. Narrative process:**

**2.1. Narrative morphology: story, narrator, characters, protagonist, narrative world, problem, time**

## 2.2. Visual morphology: space, point of view, movement, temporal ellipse

### 3. Narrative genres:

3.1. Typologies: science fiction and fantasy, fables and legends, novels, fantasy and horror, humor and drama

3.2. Social and cultural contexts: popular culture, literary culture, artistic culture

3.3. Imagery

### 4. Representation structures:

4.1. Strategies: linear, non-linear and open flow narratives

4.2. Universes: entertainment, advertising, documentarism, information, presentation

4.3. Media: television, film/video/clip, internet, new media

4.4. Techniques: drawing, painting, illustration, comics, photography, synthetic image, light, sound, music, words, animation, storyboard

4.5. Mediums: still image, moving image, narrative in a single image and in a sequence of images

#### 4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta UC, os conteúdos programáticos encontram-se organizados em blocos temáticos:*

*Para que o estudante seja capaz de interpretar os principais momentos cronológicos do mundo contemporâneo, bem como interrelacionar as correspondentes dinâmicas sociais em diferentes contextos comunicacionais (Objs C1, Apt1 e At1), os pontos 1 e 3 do programa promovem uma reflexão crítica sobre a influência que as novas tecnologias de informação e comunicação exercem na estruturação da esfera pública*

*Para que o estudante seja capaz de desenvolver estratégias narrativas para fundamentar e/ou produzir conteúdos audiovisuais para diferentes públicos e contextos mediáticos (Objs Apt2, Apt3 e At1), os pontos 2 e 4 procuram enquadrar os principais conceitos narrativos e elementos constitutivos do processo criativo (i.e., o conjunto de normas, procedimentos, meios e instrumentos organizativos), em função dos diferentes objetivos e tecidos comunicacionais.*

#### 4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

*In order to comply with this curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus is organized into thematic blocks:*

*In order for the student to be able to interpret the main chronological moments of the contemporary world, as well as interrelate the corresponding social dynamics in different communication contexts (Objs C1, Apt1 and At1), points 1 and 3 of the program promote a critical reflection on the influence that the new information and communication technologies exert in outlining the public sphere.*

*In order for the student to be able to develop storytelling strategies to support and/or produce audiovisual content for different audiences and media contexts (Objs Apt2, Apt3 and At1), points 2 and 4 seek to frame the main narrative concepts and constituent elements of the creative process (i.e., the set of norms, procedures, means and organizational instruments), according to the different communication objectives and discourses.*

#### 4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades síncronas e assíncronas que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC tem uma duração de 7 semanas:*

##### 1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:

- Aulas virtuais, onde o professor irá expor os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões são gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possa assistir posteriormente, de forma assíncrona.
- Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.

##### 2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:

- Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.
- Vídeo-screencasts, onde o professor fará uma demonstração de um processo e/ou funcionamento de uma ferramenta digital.
- Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efectuada através das aulas virtuais, vídeo-lições e vídeo-screencasts; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações orais e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

**4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):**

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC has a duration of 7 weeks:*

*1. The chosen formative activities for the synchronous format are:*

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*

*2. This UC's asynchronous modality will consist of 10.5 contact hours, of which: 5 hours will be of a formative nature; and 5.5h of an evaluative nature.*

*2.1. The chosen formative activities for the asynchronous format are:*

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Video-screencasts, where the professor will demonstrate a process and/or functioning of a digital tool.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes, video-lessons and video-screencasts; the construction of knowledge will be carried out through discussions, oral presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

**4.4.8. Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
- b) Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
- c) Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
- d) Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica;*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática.*

**4.4.8. Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will*



*allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade. ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

*a) Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*

*b) Assessments, which aim to validate the student's knowledge*

*c) Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)*

*d) Case studies, which study examples will be analyzed/discussed*

*iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

*iii.a) a written and/or theoretical test*

*b) and/or an oral and/or practical test.*

*The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:*

*a) a written and/or theoretical test;*

*b) and/or an oral and/or practical test.*

#### **4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo aplicativa, serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de caráter expositiva, demonstrativa, ativa, bem como interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

*1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições), o estudante deverá ser capaz de analisar e criticar as estratégias narrativas utilizadas pelos novos media, ao longo do tempo, nos mais variados contextos comunicacionais (Obj C1).*

*2. A metodologia de ensino de natureza demonstrativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões (componente motora). Neste método, onde o professor faz uso da demonstração para ensinar e exemplificar a execução de um procedimento, serão utilizadas atividades assíncronas (via vídeo-screencasts) para que o estudante seja capaz de: construir estratégias narrativas que diferem em função do género, suporte, formato e plataforma (Obj Apt2); bem como manipular múltiplos recursos tecnológicos para produzir narrativas visuais e/ou sonoras (Obj. Apt3).*

*3. A metodologia de ensino de natureza ativa também será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões. Neste método de ensino-aprendizagem, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o papel do professor é fundamentalmente de um dinamizador, serão utilizadas atividades síncronas como sessões de tutoria, e atividades assíncronas como fóruns virtuais, para que o estudante seja capaz de identificar e comparar diversos tipos de narração (tanto visuais, como sonoras), em diferentes contextos e géneros narrativos (Obj Apt1).*

*4. A metodologia de ensino de natureza interrogativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem associados à componente das atitudes (componente socio-afetiva). Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de demonstrar competências de literacia mediática, abordando os principais conceitos narrativos e características estruturantes da expressão audiovisual (Obj At1).*

#### **4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:**

*Since this is a curricular unit (UC) of an applicative typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, demonstrative, active, as well as interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:*

*1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons), the student should be able to analyze and criticize the storytelling strategies used by new media, over time, in the most varied communicational contexts (Obj C1).*

*2. The demonstrative teaching methodology will be used to help the student achieve the learning objectives pertaining to the skills domain (motor component). In this method, where the professor teaches and exemplifies the execution of a procedure, asynchronous activities will be used (via video-screencasts) so that the student is able to: build storytelling strategies that differ according to gender, support, format and platform (Obj Apt2); and manipulate multiple*

*technological resources to produce visual and/or auditory narratives (Obj Apt3).*

*3. The active teaching methodology will also be used to help the student achieve the skill-based learning objectives. In this teaching-learning method, where the student has an active role in the search for knowledge and the professor's role is fundamentally that of a facilitator/mediator, synchronous activities such as tutoring sessions and asynchronous activities such as virtual forums will be used, so that the student is able to identify and compare various types of narration (both visual and auditory), in different contexts and narrative genres (Obj Apt1).*

*4. The interrogative teaching methodology will also be used to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to demonstrate media literacy skills, by addressing the main narrative concepts and structural characteristics of the audiovisual expression (Obj At1).*

#### **4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

*Ament, V. (2009). The Foley Grail – The art of performing sound for film, games and animation. Focal Press.*  
*Ballantoni, Patti, (2005). If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling. Focal Press.*  
*Block, B. (2007). The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media. Focal Press.*  
*EISNER, W. (2008). Graphic Storytelling and Visual Narrative. W. W. Norton & Company*  
*Fabe, M. (2004). Closely watched films: an introduction to the art of narrative film technique. University of California Press*  
*Heussner, T.; Toiya, F.; et al. (2015). The Game Narrative Toolbox, Focal Press Game Design Workshops. Focal Press.*  
*Mercado, G. (2010). The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition. Focal Press.*  
*Oliveria, V. & Rafael, D. (2017). Greimas's Model: Understanding action in narrative. Amazon.*  
*Storr, W. (2020). The Science of Storytelling: Why Stories Make Us Human and How to Tell Them Better. Abrams Press.*

### **Mapa IV - Design de Comunicação Multimédia**

#### **4.4.1.1. Designação da unidade curricular:**

*Design de Comunicação Multimédia*

#### **4.4.1.1. Title of curricular unit:**

*Multimedia Communication Design*

#### **4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:**

*Dsg*

#### **4.4.1.3. Duração(1):**

*Semestral*

#### **4.4.1.4. Horas de trabalho(2):**

*75*

#### **4.4.1.5.1 Horas de contacto assíncrono a distância(3):**

*T-10,5;*

#### **4.4.1.5.2 Horas de contacto síncrono a distância(3):**

*T-1,5; TP-11;*

#### **4.4.1.5.3 Horas de contacto presencial(3):**

*<sem resposta>*

#### **4.4.1.6. ECTS:**

*3*

#### **4.4.1.7. Observações(4):**

*Esta unidade curricular (UC) cumpre com os objetivos estruturais do ciclo de estudos, na medida em que procura compreender os fundamentos do design de comunicação multimédia, nomeadamente a C1, APT1, APT2 e AT2. Por conseguinte, cerca de 20% do tempo de trabalho da UC será dedicado a analisar os paradigmas socioculturais e respectivos modelos de comunicação inerentes aos novos média; 25% do tempo de trabalho será dedicado a ajudar o estudante a desenvolver narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação; 25% do tempo será dedicado à produção de conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais; e 30% será dedicado a ajudar o estudante a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC, do tipo aplicada, visa dotar os estudantes de valências que lhes permitam criar produtos audiovisuais.*

**4.4.1.7.Observations:**

*This curricular unit (UC) complies with the proposed course's structural objectives, as it seeks to understand the fundamentals of multimedia communication design, namely C1, APT1, APT2 and AT2. Therefore, approximately 20% of the UC's work schedule will be dedicated to analyzing the sociocultural paradigms and respective communication models inherent to the new media; 25% of work time will be dedicated to developing multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories; 25% of work time will be dedicated to producing audiovisual content and/or interactive products, using digital tools; and 30% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC, of an applicative type, aims to provide students with skills that will enable them to create audiovisual products.*

**4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):**

*Ana Nunes Jorge; 12,5h*

**4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**

*<sem resposta>*

**4.4.4.Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Demonstrar competências de literacia mediática, identificando a tipologia dos produtos audiovisuais quanto ao conteúdo e meios de produção multimédia;*

*Apt1. Desenvolver conhecimentos teórico-práticos sobre os principais conceitos e elementos estruturantes da representação visual, bem como a expressão audiovisual;*

*Apt2. Construir narrativas que diferem em função do género, suporte, formato e plataforma;*

*Apt3. Manipular múltiplos recursos tecnológicos para produzir conteúdos e/ou produtos audiovisuais;*

*At1. Demonstrar competências de reflexão crítica na análise de peças audiovisuais, nos mais variados contextos da comunicação digital;*

*At2. Desenvolver pensamento criativo e maturidade artística no tratamento de informação audiovisual.*

**4.4.4.Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):**

*The student must be able to:*

*C1. Demonstrate media literacy skills, by identifying the types of audiovisual products in terms of their content and means of multimedia production;*

*Apt1. Develop theoretical and practical knowledge regarding the main concepts and structural elements of visual representation, as well as audiovisual expression;*

*Apt2. Build narratives that differ according to genre, medium, format and platform;*

*Apt3. Manipulate multiple technological resources to produce audiovisual content and/or products;*

*At1. Demonstrate critical reflectional skills in the analysis of audiovisual pieces, from various digital communication contexts;*

*At2. Develop creative thinking and artistic maturity in the treatment of audiovisual information.*

**4.4.5.Conteúdos programáticos:**

*1. Fundamentos da comunicação audiovisual*

*1.1. Storytelling (narrativa digital, storyboards, etc.)*

*1.2. Cinematografia (movimentos de câmara, movimento no ecrã, etc.)*

*1.3. Princípios e elementos estruturais (imagem, tipografia, cor, grelha, composição, som, hierarquia, etc.)*

*2. Design de comunicação multimédia*

*2.1. Códigos semânticos e tecnológicos da imagem*

*2.2. Códigos semânticos e tecnológicos do som*

*3. Edição e produção de conteúdos audiovisuais*

*3.1. Princípios e técnicas*

*3.2. Ferramentas e software digitais*

*3.3. Formatos de multimédia digitais*

**4.4.5.Syllabus:**

*1. Fundamentals of audiovisual communication*

*1.1. Storytelling (digital narrative, storyboards, etc.)*

*1.2. Cinematography (camera movement, screen movement, etc.)*

*1.3. Structural principles and elements (image, typography, color, grid, composition, sound, hierarchy, etc.)*

*2. Multimedia communication design*

*2.1. Semantic and technological image codes*

*2.2. Semantic and technological sound codes*

### 3. Editing and production of audiovisual content

#### 3.1. Principles and Techniques

#### 3.2. Digital tools and software

#### 3.3. Digital Media Formats

#### 4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta UC, os conteúdos programáticos estão organizados segundo três eixos:*

*Para que o estudante seja capaz de manipular as linguagens audiovisuais, por forma a produzir conteúdos digitais para diversos públicos (Objs Apt2, Apt3 e At2), os pontos 1 e 2 do plano curricular procuram: enquadrar os principais conceitos e características estruturantes do design de comunicação multimédia (Objs C1 e Apt1); bem como promover um olhar crítico (Objs At1 e At2) quanto à natureza e especificidades dos produtos audiovisuais, a fim de entender as decisões técnicas, estéticas, tecnológicas, comerciais e estratégicas que deram origem aos mesmos.*

*Para que o estudante seja capaz de criar artefatos audiovisuais para os mais variados meios digitais (Objs Apt2, Apt3 e At1), o ponto 3 do programa procura dotar o estudante de conhecimentos práticos e técnicos quanto à utilização de diferentes tipos de ferramentas e plataformas tecnológicas para o efeito.*

#### 4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

*In order to comply with this curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus is articulated according to 3 vectors:*

*In order for the student to be able to manipulate the audiovisual languages, and thereby produce digital content for different audiences (Objs Apt2, Apt3 and At2), points 1 and 2 of the curricular plan seek: to frame the main concepts and structuring characteristics of multimedia communication design (Objs C1 and Apt1); as well as to promote a critical look (Objs At1 and At2) regarding the nature and specific details of audiovisual products, so as to understand the technical, aesthetic, technological, commercial and strategic decisions that gave rise to them.*

*In order for the student to be able to create audiovisual artefacts for the most varied digital mediums (Objs Apt2, Apt3 and At1), point 3 of the program seeks to provide the student with practical and technical knowledge regarding the use of different types of tools and technological platforms.*

#### 4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades síncronas e assíncronas que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC tem uma duração de 7 semanas:*

##### 1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expôr os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões são gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possam assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*

##### 2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:

- *Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- *Vídeo-screencasts, onde o professor fará uma demonstração de um processo e/ou funcionamento de uma ferramenta digital.*
- *Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efetuada através das aulas virtuais, vídeo-lições e vídeo-screencasts; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações orais e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

#### 4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC has a duration of 7 weeks:*

##### 1. The chosen formative activities for the synchronous format are:

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*

- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*

#### **2. The chosen formative activities for the asynchronous format are:**

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Video-screencasts, where the professor will demonstrate a process and/or functioning of a digital tool.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes, video-lessons and video-screencasts; the construction of knowledge will be carried out through discussions, oral presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

#### **4.4.8.Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
- Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
- Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
- Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- uma prova escrita e/ou teórica*
- e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- uma prova escrita e/ou teórica;*
- e/ou uma prova oral e/ou prática.*

#### **4.4.8.Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements :i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade.ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*
- Assessments, which aim to validate the student's knowledge*
- Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)*
- Case studies, which study examples will be analyzed/discussed*

*iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be*

*used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- a) a written and/or theoretical test*
- b) and/or an oral and/or practical test.*

*The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:*

- a) a written and/or theoretical test;*
- b) and/or an oral and/or practical test.*

#### **4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo aplicativa, serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de caráter expositiva, demonstrativa, ativa, bem como interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

- 1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições), o estudante deverá ser capaz de demonstrar competências de literacia mediática, identificando a tipologia dos produtos audiovisuais quanto ao conteúdo bem como os meios de produção multimédia (Obj C1).*
- 2. A metodologia de ensino de natureza demonstrativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões (componente motora). Neste método, onde o professor faz uso da demonstração para ensinar e exemplificar a execução de um procedimento, serão utilizadas atividades assíncronas (via vídeo-screencasts) para que o estudante seja capaz de: construir estratégias narrativas que diferem em função do género, suporte, formato e plataforma (Obj Apt2); bem como manipular múltiplos recursos tecnológicos para produzir conteúdos e/ou produtos audiovisuais (Obj Apt3).*
- 3. A metodologia de ensino de natureza ativa também será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões. Neste método de ensino-aprendizagem, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o papel do professor é fundamentalmente de um dinamizador, serão utilizadas atividades síncronas como sessões de tutoria, e atividades assíncronas como fóruns virtuais, para que o estudante seja capaz de desenvolver conhecimentos teórico-práticos sobre os principais conceitos e elementos estruturantes da representação visual, bem como a expressão audiovisual (Obj Apt1).*
- 4. A metodologia de ensino de natureza interrogativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem associados à componente das atitudes (componente socio-afetiva). Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de: demonstrar competências de reflexão crítica na análise de peças audiovisuais, nos mais variados contextos da comunicação digital (Obj At1); bem como desenvolver maturidade estética e artística no tratamento de informação audiovisual (Obj At2).*

#### **4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:**

*Since this is a curricular unit (UC) of an applicative typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, demonstrative, active, as well as interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:*

- 1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons), the student should be able to demonstrate media literacy skills, by identifying the types of audiovisual products in terms of their content and means of multimedia production (Obj C1).*
- 2. The demonstrative teaching methodology will be used to help the student achieve the learning objectives pertaining to the skills domain (motor component). In this method, where the professor teaches and exemplifies the execution of a procedure, asynchronous activities will be used (via video-screencasts) so that the student is able to: build narratives that differ according to genre, medium, format and platform (Obj Apt2); as well as manipulate multiple technological resources to produce audiovisual content and/or products (Obj Apt3).*
- 3. The active teaching methodology will also be used to help the student achieve the skill-based learning objectives. In this teaching-learning method, where the student has an active role in the search for knowledge and the professor's role is fundamentally that of a facilitator/mediator, synchronous activities such as tutoring sessions and asynchronous activities such as virtual forums will be used, so that the student is able to develop theoretical and practical knowledge regarding the main concepts and structural elements of visual representation, as well as audiovisual expression (Obj Apt1).*
- 4. The interrogative teaching methodology will also be used to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous*

*format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to demonstrate critical reflectional skills in the analysis of audiovisual pieces, from various digital communication contexts (Obj At1); as well as develop creative thinking and artistic maturity in the treatment of audiovisual information (Obj At2).*

#### **4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

*Braha, Y. e Byrne, B. (2011). Creative Motion Graphic Titling for Film, Video and the Web. Focal Press, Elsevier*  
*Dondis, D. A. (2003). Sintaxe da linguagem visual. Livraria Martins Fontes Editora.*  
*Kellison, C. (2009). Producing for tv and new media. Boston: Focal Press.*  
*Kuperberg, M. (2002). A Guide to Computer Animation for tv, games, multimedia and web. Boston: Focal Press.*  
*Lancaster, K. (2013). Video Journalism for the Web: A Practical Introduction to Documentary Storytelling. Londres: Routledge.*  
*Manriquez, A. & McCluskey, T. (2015). Video production 101: Delivering the message. Peachpit Press.*  
*McLuhan, M. (2002). Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem, Cultrix, São Paulo.*  
*Musburger, R. & Kindem, G. (2009) Introduction to media production. Boston: Focal Press. Steven, A. & Pincus, E. (2012). The Filmmaker's Handbook. Nova Iorque: Plume.*

### **Mapa IV - Direção de arte para novos media**

#### **4.4.1.1. Designação da unidade curricular:**

*Direção de arte para novos media*

#### **4.4.1.1. Title of curricular unit:**

*Art Direction for New Media*

#### **4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:**

*Dsg*

#### **4.4.1.3. Duração(1):**

*Semestral*

#### **4.4.1.4. Horas de trabalho(2):**

*75*

#### **4.4.1.5.1 Horas de contacto assíncrono a distância(3):**

*T-10,5;*

#### **4.4.1.5.2 Horas de contacto síncrono a distância(3):**

*T-4,5; TP-8;*

#### **4.4.1.5.3 Horas de contacto presencial(3):**

*<sem resposta>*

#### **4.4.1.6. ECTS:**

*3*

#### **4.4.1.7. Observações(4):**

*Esta unidade curricular (UC) cumpre com os objetivos estruturais do ciclo de estudos, na medida em que procura promover uma reflexão geral sobre o papel da direção de arte em projetos de comunicação multimédia, nomeadamente a C1, C2, AT1 e AT2. Por conseguinte, cerca de 20% do tempo de trabalho da UC será dedicado a analisar os paradigmas socioculturais e respectivos modelos de comunicação inerentes aos novos média; 20% do tempo será dedicado a conceber e planejar as várias etapas e procedimentos dos processos de produção e pós-produção multimédia; 30% será dedicado a identificar o papel que os conteúdos audiovisuais assumem no panorama atual assente na disseminação digital; e 30% a ajudar o estudante a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC, do tipo conceptual, visa dotar os estudantes de conhecimentos teórico-práticos associados à coordenação artística de projetos audiovisuais.*

#### **4.4.1.7. Observations:**

*This curricular unit (UC) complies with the course's main objectives, as it seeks to promote a general reflection about the role of art direction in multimedia communication projects, i.e., C1, C2, AT1 and AT2. Thus, approximately 20% of the UC's work schedule will be dedicated to analyzing the sociocultural paradigms and respective communication models inherent to the new media; 20% will be dedicated to designing and planning the various stages and procedures of multimedia production and its post-production processes; 30% will be dedicated to identifying the role that audiovisual contents plays in the current digital-based dissemination landscape; and 30% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or*

*management of multimedia information. This UC, of the conceptual type, aims to provide students with theoretical and practical knowledge regarding the artistic coordination of audiovisual projects.*

#### **4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):**

*António Carvalho Maneira; 12,5h*

#### **4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**

*<sem resposta>*

#### **4.4.4.Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Analisar criticamente exemplos práticos (históricos e contemporâneos) de direção artística, relativos a projetos de comunicação audiovisual;*

*C2. Conceber, desenvolver e coordenar um projeto multimédia coerente;*

*At1. Desenvolver maturidade criativa, artística e estratégica no tratamento e/ou direção de projetos audiovisuais, para diferentes contextos comunicacionais;*

*At2. Demonstrar competências de literacia mediática, abordando os principais conceitos e características estruturantes das diferentes culturas digitais e tendências emergentes;*

*At3. Demonstrar capacidade reflexiva e crítica sobre o papel da direção de arte no panorama atual assente na comunicação e disseminação digital.*

#### **4.4.4.Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):**

*The student must be able to:*

*C1. Critically analyze practical examples (historical and contemporary) of artistic direction, related to audiovisual communication projects;*

*C2. Design, develop and coordinate a coherent multimedia project;*

*At1. Develop creative, artistic and strategic maturity in the treatment and/or direction of audiovisual projects, for different communication contexts;*

*At2. Demonstrate media literacy skills, by addressing the main concepts and structuring characteristics of different digital cultures and emerging trends;*

*At3. Demonstrate the capacity to critically reflect about the role of art direction in the current digital-based communication and dissemination landscape*

#### **4.4.5.Conteúdos programáticos:**

*1. Enquadramento:*

*1.1. História e evolução da direção de arte*

*1.2. Funções e características de um Diretor de Arte*

*2. Matrizes de linguagens e pensamento:*

*2.1. Imagem e imaginário*

*2.2. A semiótica*

*2.3. Epistemologia das imagens*

*2.4. Referências estéticas*

*3. Estratégias de disseminação digital*

*3.1. Públicos-alvo e contextos comunicacionais*

*3.2. Processos criativos de ideação e conceitualização*

*3.3. Design de comunicação audiovisual*

*3.4. User experience*

*4. O papel da direção de arte*

*4.1. Mercado multimédia para os setores público e privado*

*4.2. Conceitos fundamentais para a abordagem das organizações culturais*

*4.3. Relações dos diretores de arte com os clientes e os públicos*

*4.4. Lógicas subjacentes ao consumo de conteúdos multimédia*

#### **4.4.5.Syllabus:**

*1. Framework:*

*1.1. History and evolution of art direction*

*1.2. Roles and characteristics of an Art Director*

*2. Language and thought matrices:*

*2.1. image and imagery*

*2.2. semiotics*

*2.3. Epistemology of images*

*2.4. Aesthetic references*



### 3. Digital dissemination strategies

#### 3.1. Target audiences and communication contexts

#### 3.2. Creative processes of ideation and conceptualization

#### 3.3. audiovisual communication design

#### 3.4. user experience

### 4. The role of art direction

#### 4.1. Multimedia market for the public and private sectors

#### 4.2. Fundamental concepts for approaching cultural organizations

#### 4.3. Art directors' relations with clients and audiences

#### 4.4. Logic underlying the consumption of multimedia content

#### 4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*De uma forma geral, os objetivos de aprendizagem (Objs) desta unidade curricular, não só estão espelhados pelos conteúdos programáticos, como servem também de eixo organizador dos mesmos.*

*Assim, para que o estudante seja capaz de compreender o papel integrador que a direção de arte tem na mediação de projetos multimédia (Objs C1, At2 e At3), os pontos 1 e 4 do plano de estudos promovem uma pesquisa e análise crítica sobre as funções e responsabilidades de um diretor de arte, com um enfoque nas práticas digitais que mais dinamizam o mercado e/ou cultura dos novos media.*

*Para que o estudante seja capaz de adquirir competências de conceção, execução e coordenação artística de projetos audiovisuais (Objs C2, At1 e At3) para diferentes contextos comunicacionais, os pontos 2 e 3 do programa procuram enquadrar os principais conceitos e características estruturantes associados ao desenvolvimento de projetos multimédia.*

#### 4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

*Overall, the intended learning objectives (Objs) of this curricular unit are not only mirrored by the syllabus, but also serve as an organizing axis.*

*Thus, in order for the student to be able to understand the integrative role that art direction plays in the mediation of multimedia projects (Objs C1, At2 and At3), points 1 and 4 of the syllabus promote research and a critical analysis of the art director's roles and responsibilities, with a focus on the digital practices that most streamline the market and/or new media culture.*

*In order for the student to be able to acquire skills in the design, execution and artistic coordination of audiovisual projects (Objs C2, At1 and At3) for different communication contexts, points 2 and 3 of the program seek to frame the main concepts and structural characteristics that are associated to the development of multimedia projects.*

#### 4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades síncronas e assíncronas que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC tem uma duração de 7 semanas:*

##### 1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expor os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões são gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possa assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*

##### 2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:

- *Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- *Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das cinco etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efectuada através das aulas virtuais e vídeo-lições; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações orais e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

#### 4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC has a duration of 7 weeks:*

**1. The chosen formative activities for the synchronous format are:**

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*

**2. The chosen formative activities for the asynchronous format are:**

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes and video-lessons; the construction of knowledge will be carried out through discussions, oral presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

**4.4.8.Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

- i) *Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*
- ii) *Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*
  - a) *Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
  - b) *Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
  - c) *Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
  - d) *Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*
- iii) *Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*
  - a) *uma prova escrita e/ou teórica*
  - b) *e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das resposta será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- a) *uma prova escrita e/ou teórica;*
- b) *e/ou uma prova oral e/ou prática.*

**4.4.8.Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade. ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- a) *Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*

- b) Assessments, which aim to validate the student's knowledge
  - c) Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)
  - d) Case studies, which study examples will be analyzed/discussed
- iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:
- a) a written and/or theoretical test
  - b) and/or an oral and/or practical test.
- The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:
- a) a written and/or theoretical test;
  - b) and/or an oral and/or practical test.

#### 4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo conceptual, serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de caráter expositivo, bem como ativos e interrogativos, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:

1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições), o estudante deverá ser capaz de: analisar criticamente exemplos práticos (históricos e contemporâneos) de direção artística, relativos a projetos de comunicação audiovisual (Obj C1); bem como conceber, desenvolver e coordenar um projeto multimédia coerente (Obj C2).
2. A metodologia de ensino de natureza ativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das atitudes (componente socio-afetiva). Neste método de ensino-aprendizagem, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o papel do professor é fundamentalmente de um dinamizador, serão utilizadas atividades síncronas como sessões de tutoria, e atividades assíncronas como fóruns virtuais, para que o estudante seja capaz de desenvolver maturidade criativa, artística e estratégica no tratamento e/ou direção de projetos audiovisuais, para diferentes contextos comunicacionais (Obj At1).
3. A metodologia de ensino de natureza interrogativa também será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem relativos à componente das atitudes. Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de: demonstrar competências de literacia mediática, abordando os principais conceitos e características estruturantes das diferentes culturas digitais e tendências emergentes (Obj At2); bem como demonstrar capacidade reflexiva e crítica sobre o papel da direção de arte no panorama atual assente na comunicação e disseminação digital (Obj At3).

#### 4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this is a curricular unit (UC) of a conceptual typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, as well as active and interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:

1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons), the student should be able to: critically analyze practical examples (historical and contemporary) of artistic direction, related to audiovisual communication projects (Obj C1); as well as design, develop and coordinate a coherent multimedia project (Obj C2).
2. The active teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). In this teaching-learning method, where the student has an active role in the search for knowledge and the professor's role is fundamentally that of a facilitator/mediator, synchronous activities such as tutoring sessions and asynchronous activities such as virtual forums will be used, so that the student is able to develop creative, artistic and strategic maturity in the treatment and/or direction of audiovisual projects, for different communication contexts (Obj At1).
3. The interrogative teaching methodology will also be used in order to help the student achieve the attitude-related learning objectives. This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to: demonstrate media literacy skills, by addressing the main concepts and structuring characteristics of different digital cultures and emerging trends (Obj At2); as well as demonstrate the capacity to critically reflect about the role of art direction in the current digital-based communication and dissemination landscape (Obj At3).

**4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

*Arnold, B.; Eddy, B. (2007). Exploring visual storytelling. Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning.*  
*Baker S. (1956). Advertising Layout and Art Direction, McGraw-Hill.*  
*Bishop, L. (1996). The Art Direction Book, British Design and Art Direction in collaboration with Rotovision S.A.*  
*Heller, S.; Vienne, V. (2009). Art direction explained, at last! London: Paperback.*  
*Heller, S. (2012). The Education of an Art Director, Allworth Press.*  
*Ingledew, J. (2011). The A-Z of visual ideas: how to solve any creative brief. London: Laurence King.*  
*Pârlog, A. (2019). Intersemiotic translation: literary and linguistic multimodality. Cham: Palgrave Macmillan.*  
*Preston, W. (1994 print | 2015 ebook). What an art director does: an introduction to motion picture production design. Los Angeles Hollywood, CA: Silman-James Press.*

**Mapa IV - Gestão Estratégica****4.4.1.1. Designação da unidade curricular:**

*Gestão Estratégica*

**4.4.1.1. Title of curricular unit:**

*Business design*

**4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:**

*CEmp*

**4.4.1.3. Duração(1):**

*Semestral*

**4.4.1.4. Horas de trabalho(2):**

*75*

**4.4.1.5.1 Horas de contacto assíncrono a distância(3):**

*T-10,5;*

**4.4.1.5.2 Horas de contacto síncrono a distância(3):**

*T-1,5; TP-11;*

**4.4.1.5.3 Horas de contacto presencial(3):**

*<sem resposta>*

**4.4.1.6. ECTS:**

*3*

**4.4.1.7. Observações(4):**

*Esta unidade curricular (UC) procura cumprir com os objetivos estruturais do ciclo de estudos relativos à conceção de projetos empreendedores no atual mercado digital, nomeadamente a C1, C2, AT1 e AT2. Por conseguinte, cerca de 30% do tempo de trabalho da UC será dedicado a analisar os paradigmas socioculturais e respetivos modelos de comunicação inerentes aos novos média; 30% do tempo de trabalho será dedicado a conceber e planear as várias etapas e procedimentos dos processos de produção e pós-produção multimédia; 20% do tempo de trabalho será dedicado a identificar o papel que os conteúdos audiovisuais assumem no panorama atual assente na disseminação digital; e 20% do tempo a ajudar o estudante a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC, do tipo aplicativa, visa dotar os estudantes de conhecimentos teórico-práticos que lhes permitam definir planos de negócio inovadores.*

**4.4.1.7. Observations:**

*This curricular unit (UC) seeks to comply with the course's structural objectives that are related to designing entrepreneurial projects in the current digital market, namely C1, C2, AT1 and AT2. Therefore, approximately 30% of the UC's work schedule will be dedicated to analyzing the sociocultural paradigms and respective communication models inherent to the new media; 30% will be dedicated to designing and planning the various stages and procedures of multimedia production and its post-production processes; 20% will be dedicated to identifying the role that audiovisual contents plays in the current digital-based dissemination landscape; and 20% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC, of an applicative type, seeks to provide students with theoretical and practical knowledge that will enable them to define innovative business plans.*

**4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):***José Manuel Pereira Ferro Camacho; 12,5h***4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:***<sem resposta>***4.4.4.Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):***O estudante deve ser capaz de:**C1. Discutir a importância da inovação e do empreendedorismo, bem como o surgimento da comunicação digital no atual contexto económico;**C2. Distinguir as diferentes ferramentas e técnicas para a conceção de modelos de negócios novos e inovadores na economia digital, nomeadamente nos segmentos multimédia e informação;**C3. Formular oportunidades de negócios inovadores, para o atual panorama digital;**C4. Conceber um modelo de negócio para um produto/serviço inovador, identificando e planeando os recursos necessários;**At1. Demonstrar capacidade reflexiva quanto à problemática do empreendedorismo, particularmente da sua conjuntura legal e os incentivos existentes para a prática do mesmo;**At2. Demonstrar conhecer e compreender as principais funções e atividades a desempenhar por um empreendedor.***4.4.4.Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):***The student must be able to:**C1. Discuss the significance of innovation and entrepreneurship, as well as the emergence of digital communication in the current economic context;**C2. Distinguish the different tools and techniques for designing new and innovative business models for this digital economy, namely in the multimedia and information segments;**C3. Formulate innovative business opportunities for the current digital landscape;**C4. Design a business model for an innovative product/service, by identifying and planning the necessary resources;**At1. Demonstrate the capacity to critically reflect about the issues around entrepreneurship, particularly its legal situation and the existing incentives for its practice;**At2. Demonstrate knowledge and understanding of the main functions and activities to be performed by an entrepreneur.***4.4.5.Conteúdos programáticos:***1. Contexto do Empreendedorismo:**1.1.GEM e Portugal National Report**1.2. A natureza e importância dos empreendedores**1.3. Inovação**2. Criação e Estrutura do projeto empresarial:**2.1. Identificação e definição de um negócio (criatividade e ideia de empresa; oportunidade e viabilidade de negócio)**2.2. Definição e estrutura do plano de negócios**2.3. Aspectos legais (formas jurídicas das empresas e propriedade intelectual)**2.4. Estudos e análise de mercado**2.5. Identificação (CAE) e análise de setor**2.6. Dinâmica competitiva e estratégias empreendedoras**2.7. Plano de marketing (SWOT, segmentação, target, posicionamento e marketing-mix)**2.8. Plano de operações (Canvas, localização, layout e equipamentos, stocks)**2.9. Plano de pessoal**2.10. Plano financeiro e gestão do empreendimento**3. Financiamento:**3.1. Fontes de financiamento**3.2. Financiamento específico para start ups (Capital de risco, Business Angels, Crowdfunding)**3.3. Fluxos de receita, custos e planeamento***4.4.5.Syllabus:***1. Context of Entrepreneurship:**1.1.GEM and Portugal National Report**1.2. The nature and importance of entrepreneurs**1.3. Innovation**2. Creation and Structure of the business project:**2.1. Identification and definition of a business (creativity and business idea; business opportunity and viability)**2.2. Definition and structure of the business plan**2.3. Legal aspects (legal forms for companies and intellectual property)**2.4. Market studies and analysis**2.5. Identification (CAE) and sector analysis*

- 2.6. *Competitive dynamics and entrepreneurial strategies*
- 2.7. *Marketing plan (SWOT, segmentation, target, positioning and marketing-mix)*
- 2.8. *Operations plan (Canvas, location, layout and equipment, stocks)*
- 2.9. *Personnel/Staff plan*
- 2.10. *Financial plan and project management*

### 3. *Financing:*

- 3.1. *Financing resources*
- 3.2. *Specific financing for start ups (Venture Capital, Business Angels, Crowdfunding)*
- 3.3. *Revenue, cost and planning streams*

#### 4.4.6. **Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta unidade curricular (UC), os conteúdos programáticos estão organizados de forma a providenciar ao estudante um enquadramento metodológico alargado e específico quanto à conceção, bem como gestão estratégica de projetos empreendedores nas indústrias criativas (Objs C1, At1 e At2).*

*Assim, para que o estudante seja capaz de desenhar e projetar modelos de negócio inovadores, na área da comunicação multimédia (Objs C2, C3 e C4), os tópicos programáticos: no ponto 1, procuram enquadrar os principais conceitos e aspectos legais envolvidos na prática empreendedora, para o atual contexto digital (Objs C1, At1 e At2); o ponto 2 tem como objetivo apresentar e aprofundar os instrumentos necessários para o desenvolvimento de um projeto inovador (Objs C2, C3 e C4); e o ponto 3 aborda o acesso a diferentes tipos de recursos financeiros que se possam recorrer nas várias etapas de desenvolvimento (Objs C1, C2 e At1).*

#### 4.4.6. **Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:**

*In order to comply with this curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus is organized to provide the student with a broad and specific methodological framework regarding the design, as well as strategic management of entrepreneurial projects in the creative industries (Objs C1, At1 and At2).*

*Thus, for the student to be able to design and project innovative business models, in the multimedia communication area (Objects C2, C3 and C4), the syllabus topics: in point 1, seek to frame the main legal concepts and aspects involved in the entrepreneurial practice, for the current digital context (Objs C1, At1 and At2); point 2 aims to present and provide the necessary instruments for developing an innovative project (Objs C2, C3 and C4); and point 3 addresses the access to different types of financial resources that can be used in the various development stages (Objs C1, C2 and At1).*

#### 4.4.7. **Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):**

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades síncronas e assíncronas que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC tem uma duração de 7 semanas:*

##### 1. *As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:*

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expôr os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões são gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possam assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*

##### 2. *As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:*

- *Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- *Obras científicas, onde o estudante terá de analisar um artigo científico fornecido pelo professor, para a aquisição de conhecimento e/ou aprofundamento sobre um determinado tema.*
- *Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efectuada através das aulas virtuais, vídeo-lições e leitura de obras científicas; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações orais e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

#### 4.4.7. **Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):**

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC has a duration of 7 weeks:*

**1. The chosen formative activities for the synchronous format are:**

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*

**2. The chosen evaluative activities for the synchronous format are:**

- *Oral presentations, where the student will have to present and speak about a theme/content.*
- *Assessments (tests), which aim to validate the student's knowledge and thereby certify his/her skills.*

**2. The chosen formative activities for the asynchronous format are:**

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Scientific documents, where the student will have to analyze a scientific article provided by the professor, in order to acquire knowledge and/or further explore/study on a certain topic.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

**2.2. The chosen evaluative activities for the asynchronous format are:**

- *Quizzes, in which questionnaires are presented in an interactive game format (with prizes, levels, scores, classification, etc.), in order to motivate the student to excel in the search for new information and/or basic knowledge of the UC.*
- *Case studies, which consists in the analysis and discussion of study examples that are related to the contents exposed throughout the UC.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes, video lessons and reading of scientific documents; the construction of knowledge will be carried out through discussions, oral presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

**4.4.8. Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS.*

*A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
- b) Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
- c) Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
- d) Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica;*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática.*

**4.4.8. Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued*

throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade. ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:

a) Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content

b) Assessments, which aim to validate the student's knowledge

c) Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)

d) Case studies, which study examples will be analyzed/discussed

iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:

a) a written and/or theoretical test

b) and/or an oral and/or practical test.

The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:

a) a written and/or theoretical test;

b) and/or an oral and/or practical test.

#### 4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo aplicativa, serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de caráter expositiva, bem como ativa e interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:

1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-aulas e análise de obras científicas), o estudante deverá ser capaz de: discutir a importância da inovação e do empreendedorismo, bem como o surgimento da comunicação digital no atual contexto económico (Obj C1); distinguir as diferentes ferramentas e técnicas para a conceção de modelos de negócios novos e inovadores na economia digital, nomeadamente nos segmentos multimédia e informação (Obj C2); formular oportunidades de negócios inovadores, para o atual panorama digital (Obj C3); e por último, conceber um modelo de negócio para um produto/serviço inovador, identificando e planeando os recursos necessários (Obj C4).

2. A metodologia de ensino de natureza ativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das atitudes (componente socio-afetiva). Neste método de ensino-aprendizagem, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o papel do professor é fundamentalmente de um dinamizador, serão utilizadas atividades síncronas como sessões de tutoria, e atividades assíncronas como fóruns virtuais, para que o estudante seja capaz de demonstrar conhecer e compreender as principais funções e atividades a desempenhar por um empreendedor (Obj At2).

3. A metodologia de ensino de natureza interrogativa também será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem relativos à componente das atitudes. Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de demonstrar capacidade reflexiva quanto à problemática do empreendedorismo, particularmente da sua conjuntura legal e os incentivos existentes para a prática do mesmo (Obj At1).

#### 4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this is a curricular unit (UC) of an applicative typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, as well as active and interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Namely:

1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons and the analysis of scientific documents), the student should be able to: discuss the significance of innovation and entrepreneurship, as well as the emergence of digital communication in the current economic context (Obj C1); distinguish the different tools and techniques for designing new and innovative business models for this digital economy, namely in the multimedia and information segments (Obj C2); formulate innovative business opportunities for the current digital landscape (Obj C3); and lastly, design a business model for an innovative product/service, by identifying and planning the necessary resources (Obj C4).

2. The active teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that



*pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). In this teaching-learning method, where the student has an active role in the search for knowledge and the professor's role is fundamentally that of a facilitator/mediator, synchronous activities such as tutoring sessions and asynchronous activities such as virtual forums will be used, so that the student is able to demonstrate knowledge and understanding of the main functions and activities to be performed by an entrepreneur (Obj At2).*

*3. The interrogative teaching methodology will also be used in order to help the student achieve the attitude-related learning objectives. This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to demonstrate the capacity to critically reflect about the issues around entrepreneurship, particularly its legal situation and the existing incentives for its practice (Obj At1).*

#### **4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

*GEM Portugal (2013), 2004-2013: uma década de Empreendedorismo em Portugal, Global Entrepreneurship Monitor 2018-19 Global Report (2019), GERA, Global Entrepreneurship Monitor, Ed. Andes, Chile*  
*Greene, C. L. (2009), Entrepreneurship: ideas in action, 4th edition, South-Western Cengage Learning*  
*INE (2019), Estatísticas das empresas 2017, Instituto Nacional de Estatística, Lisboa*  
*Kaplan, J. (2006), Patterns of Entrepreneurship, 2nd edition, John Wiley & Sons*  
*Kuratko, D. F. (2009), Introduction to entrepreneurship, 8th edition, South-Western Cengage Learning 8/ Mariotti, S. (2007), Entrepreneurship: starting and operating a small business, 1st edition, Prentice Hall 9/ Osterwalder, A. e Pigneur, Y. (2012), Criar Modelos de Negócio, 3ª edição, D. Quixote*  
*Sarkar, S. (2007), Empreendedorismo e Inovação, Escolar Editora*  
*Timmons, J. e Spinelli, S. (2008), New Venture Creation: Entrepreneurship for the 21st Century, 8th edition, McGraw Hill-Irwin*

### **Mapa IV - Projeto Profissional**

#### **4.4.1.1. Designação da unidade curricular:**

*Projeto Profissional*

#### **4.4.1.1. Title of curricular unit:**

*Professional project*

#### **4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:**

*AVPM*

#### **4.4.1.3. Duração(1):**

*Semestral*

#### **4.4.1.4. Horas de trabalho(2):**

*750*

#### **4.4.1.5.1 Horas de contacto assíncrono a distância(3):**

*<sem resposta>*

#### **4.4.1.5.2 Horas de contacto síncrono a distância(3):**

*OT-30;*

#### **4.4.1.5.3 Horas de contacto presencial(3):**

*<sem resposta>*

#### **4.4.1.6. ECTS:**

*30*

#### **4.4.1.7. Observações(4):**

*Esta unidade curricular (UC) procura cumprir com os objetivos estruturais do ciclo de estudos relativos à prática projetual na área da comunicação multimédia, nomeadamente a C2, APT1, APT2 e AT2. Por conseguinte, cerca de 25% do tempo de trabalho da UC será dedicado a conceber e planear as várias etapas e procedimentos dos processos de produção e pós-produção multimédia; 25% do tempo de trabalho será dedicado a desenvolver narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação; 25% do tempo será dedicado a produzir conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais; e 25% a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC, do tipo profissional, visa dotar os estudantes de uma metodologia projetual capaz de dar resposta à conceção e desenvolvimento de conteúdos e/ou produtos audiovisuais, que advêm de briefings distintos.*

**4.4.1.7.Observations:**

*This curricular unit (UC) seeks to comply with the course's structural objectives that are related to the practice of design in the field of multimedia communication, namely C2, APT1, APT2 and AT2. Therefore, approximately 25% of the UC's work schedule will be dedicated to designing and planning the various stages and procedures of multimedia production and its post-production processes; 25% will be dedicated to developing multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories; 25% will be dedicated to producing audiovisual content and/or interactive products, using digital tools; and 25% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC, of a professional type, aims to provide students with a project methodology which will help them design and develop audiovisual contents/products, from distinct briefings.*

**4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):**

*Pedro Miguel Gonçalves Alegria Duarte; 9h*

**4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**

*Maria José Cadarso Batalha ; 7h*

*Lara Maia Reis de Amaral; 7h*

*Ana Sofia Lopes da Ponte; 7h*

**4.4.4.Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Conceber um plano de produção (pipeline) adequado ao tipo de projeto de comunicação multimédia proposto, com suporte para múltiplas plataformas digitais;*

*C2. Avaliar os custos e os modelos de financiamento aplicáveis ao tipo de projeto proposto;*

*Apt1. Construir uma estratégia narrativa em função do contexto, género, suporte, formato e/ou plataforma proposto;*

*Apt2. Criar, desenvolver, produzir e gerir as várias etapas dos processos de produção e pós-produção audiovisuais do projeto proposto,*

*Apt3. Manipular os recursos tecnológicos mais adequados para a convergência de áudio, vídeo, tipografia e imagens;*

*At1. Demonstrar competências de reflexão crítica quanto à natureza e as especificidades do projecto do proposto, bem como ao contexto digital no qual se insere;*

*At2. Desenvolver pensamento criativo e maturidade artística no tratamento e gestão de informações audiovisuais.*

**4.4.4.Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):**

*The student must be able to:*

*C1. Design a production plan (pipeline) that is suitable for the type of multimedia communication project being proposed, as well as resorts to multiple digital platforms;*

*C2. Evaluate the costs and finance models that can be applied to the type of project that is being proposed;*

*Apt1. Build a storytelling strategy according to the context, gender, support, format and/or platform proposed;*

*Apt2. Create, develop, produce and manage the various stages of the audiovisual production and post-production processes of the proposed project;*

*Apt3. Manipulate the most suitable technological resources which converge audio, video, typography and images;*

*At1. Demonstrate the capacity to critically reflect about the nature and specific details of the project that is being proposed, as well as the digital context in which it is inserted;*

*At2. Develop creative thinking and artistic maturity in the treatment and management of audiovisual information.*

**4.4.5.Conteúdos programáticos:****1. Imersão:**

*1.1. Enquadramento: problema, objetivo, contexto, requisitos, constrangimentos/limitações, recursos, etc.*

*1.2. Pipeline de produção: lições das indústrias criativas (por exemplo: animação, cinematografia, videojogos, engenharia, e design de interfaces)*

*1.3. Gestão de projeto: de equipas, dados, conteúdos, comunicação, produção e planeamentos, metodologias e ferramentas*

*1.4. Gestão financeira: orçamentos, financiamentos, e estratégias de marketing*

**2. Pesquisa**

*2.1. Levantamento do estado da arte*

*2.2. Análise competitiva*

*2.3. Definição do público-alvo*

**3. Ideação**

*3.1. Brainstorming*

*3.2. Sketching exploratório*

*3.3. Matriz de proposta e posicionamento*

**4. Desenvolvimento e produção**

*4.1. Protótipagem de baixa fidelidade*

*4.2. Protótipagem de alta fidelidade*

**5. Avaliação****5.1. Testes com utilizadores****5.2. Usabilidade****5.3. Ajustes/re-design****6. Apresentação****6.1. Entrega****6.2. Pitch final****6.3. Feedback****4.4.5. Syllabus:****1. Immersion:**

**1.1. Framework: problem, objective, context, requirements, constraints/limitations, resources, etc.**

**1.2. Production pipeline: lessons from the creative industries (for example: animation, cinematography, video games, engineering, and interface design)**

**1.3. Project management: teams, data, content, communication, production and planning, methodologies and tools**

**1.4. Financial management: budgets, financing, and marketing strategies**

**2. Research**

**2.1. State of the art survey**

**2.2. Competitive analysis**

**2.3. Target audience definition**

**3. Ideation**

**3.1. Brainstorming**

**3.2. Exploratory sketching**

**3.3. Proposal and positioning matrix**

**4. Development and production**

**4.1. Low fidelity prototyping**

**4.2. High fidelity prototyping**

**5. Evaluation**

**5.1. User tests**

**5.2. Usability**

**5.3. Adjustments/re-design**

**6. Presentation**

**6.1. Delivery**

**6.2. Final pitch**

**6.3. Feedback**

**4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta unidade curricular, os conteúdos programáticos servem como eixo organizador dos mesmos, concretamente:*

*Para que o estudante seja capaz de conceber um plano de produção adequado ao tipo de projeto de comunicação multimédia proposto, bem como avaliar os custos e modelos de financiamento aplicáveis (Objs C1 e C2): ver ponto 1.*

*Para que o estudante seja capaz de construir uma estratégia narrativa em função do projeto proposto (Obj Apt1): ver pontos 2 e 3*

*Para que o estudante seja capaz de criar, desenvolver, produzir e gerir as várias etapas de produção do projeto proposto (Objs Apt2 e Apt3): ver ponto 4*

*Para que o estudante seja capaz de demonstrar competências de reflexão crítica quanto à natureza e as especificidades do projecto do proposto (Obj At1): ver ponto 5*

*Para que o estudante seja capaz de desenvolver pensamento criativo e maturidade artística no tratamento e gestão de informação audiovisual (Obj At2): ver ponto 6*

**4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:**

*In order to comply with the curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus serves as an organizing axis, namely:*

*In order for the student to be able to design a production plan that is suitable for the type of multimedia communication project being proposed, as well as evaluate the applicable costs and financing models (Objs C1 and C2): see point 1*

*In order for the student to be able to build an adequate narrative strategy for the proposed project (Obj Apt1): see points 2 and 3*

*In order for the student to be able to create, develop, produce and manage the various production stages of the proposed project (Objs Apt2 and Apt3): see point 4*

*In order for the student to be able to demonstrate critical reflection skills regarding the nature and specific details of the project being proposed (Obj At1): see point 5*

*In order for the student to be able to develop creative thinking and artistic maturity in the treatment and management of audiovisual information (Obj At2): see point 6*

**4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):**

*Uma vez que esta Unidade Curricular (UC) é do tipo profissional e decorre ao longo do semestre, a interação entre o professor e o estudante durante a mesma será realizada exclusivamente através de atividades síncronas. Assim sendo, esta modalidade síncrona terá 30 horas de contato, das quais 24h serão de natureza formativa e 6h de natureza avaliativa.*

*1. Para esta UC, as atividades de natureza formativa elegidas são:*

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expôr os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões serão gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possam assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*
- *Laboratórios virtuais, onde o professor e o estudante estarão a trabalhar no projeto proposto, numa aplicação ou software partilhado.*

*De forma a cumprir com as cinco etapas de aprendizagem do modelo pedagógico proposto para o Ensino à Distância da Universidade Europeia (UE), nesta UC: o acesso e motivação será realizado através de sessões de tutoria; a socialização online dar-se-á através do próprio desenvolvimento e realização do projeto proposto; a troca de informação será efectuada através das aulas virtuais; a construção do conhecimento será realizada através da resolução de problemas/exercícios em ambiente de laboratório virtual, e/ou consolidado através de apresentações orais; e por último, a etapa de desenvolvimento será cumprido através da elaboração do trabalho final.*

**4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):**

*Since this curricular unit (UC) has a professional nature and it runs throughout the semester, interaction between the professor and the student will take place via synchronous activities, exclusively. Therefore, this synchronous modality will have 30 hours of contact, of which 24 hours will be of a formative nature and 6 hours of an evaluative nature.*

*1. For this UC, the chosen formative activities are:*

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*
- *Virtual laboratories, where the professor and the student will be working on the proposed project, via a shared application or software.*

*In order to comply with the 5 learning stages of the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, in this UC: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions; the online socialization will take place through the actual development and implementation of the proposed project; the exchange of information will be carried out through virtual classes; the construction of knowledge will be carried out through problem solving/exercises in a virtual laboratory environment, and/or consolidated through oral presentations; and finally, the development stage will be accomplished with the elaboration of the final project.*

**4.4.8. Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla apenas o regime de avaliação contínua. O estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas.*

*A avaliação contínua pressupõe dois elementos:*

- i) Avaliação sumativa intermédia, composta por uma análise do contexto de atividade da entidade profissional proponente, problematização, revisão de literatura e metodologia. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 25% da nota final. Este elemento será composto por um trabalho escrito.*
- ii) Avaliação sumativa final, onde o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores, contabilizando 75% da nota final. Este elemento será composto por:*
  - a) Trabalho escrito (Relatório), contabilizando 80% da nota.*
  - b) Apresentação oral, contabilizando 20% da nota.*

**4.4.8. Assessment:**

*The assessment methods includes solely the continuous assessment regime. Students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process.*

*In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's*

*objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory. Continuous assessment presupposes two elements:*

- i) Intermediate summative assessment, consisting of an contextual analysis of the proposing professional entity, problem, literature review and methodology. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 25% of the final grade. This element will consist of a written work.*
- ii) Final summative assessment, where the student must have a minimum average grade of 10 points, accounting for 75% of the final grade. This element will consist of:*
  - a) Written work (Report), accounting for 80% of the grade.*
  - b) Oral presentation, accounting for 20% of the grade.*

#### **4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo profissional, serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de caráter expositiva, bem como ativa e interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

*1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) o estudante deverá ser capaz de: conceber um plano de produção (pipeline) adequado ao tipo de projeto de comunicação multimédia proposto, com suporte para múltiplas plataformas digitais (Obj C1); e avaliar os custos e os modelos de financiamento aplicáveis ao tipo de projeto proposto (Obj C2).*

*2. A metodologia de ensino de natureza ativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões (componente motora). Neste método de ensino-aprendizagem, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o papel do professor é fundamentalmente de um dinamizador, serão utilizadas atividades síncronas como sessões de tutoria em ambiente de laboratório virtual, para que o estudante seja capaz de: construir uma estratégia narrativa em função do contexto, género, suporte, formato e/ou plataforma proposto (Obj Apt1); criar, desenvolver, produzir e gerir as várias etapas dos processos de produção e pós-produção audiovisuais do projeto proposto (Obj Apt2); e manipular os recursos tecnológicos mais adequados para a convergência de áudio, vídeo, tipografia e imagens (Obj Apt3).*

*4. A metodologia de ensino de natureza interrogativa será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem associados à componente das atitudes (componente socio-afetiva). Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria para que o estudante seja capaz de: demonstrar competências de reflexão crítica quanto à natureza e as especificidades do projecto do proposto, bem como ao contexto digital no qual se insere (Obj At1); e desenvolver pensamento criativo e maturidade artística no tratamento e gestão de informação audiovisual (Obj At2).*

#### **4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:**

*Since this is a curricular unit (UC) of a professional typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, as well as active and interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:*

*1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous activities (such as virtual classes and tutoring sessions), the student should be able to: design a production plan (pipeline) that is suitable for the type of multimedia communication project being proposed, as well as resorts to multiple digital platforms (Obj C1); as well as evaluate the costs and finance models that can be applied to the type of project that is being proposed (Obj C2).*

*2. The active teaching methodology will be used to help the student achieve the learning objectives pertaining to the skills domain (motor component). In this teaching-learning method, where the student has an active role in the search for knowledge and the professor's role is fundamentally that of a facilitator/mediator, synchronous activities, such as tutoring sessions in a virtual laboratory environment, will be used so that the student is able to: build a storytelling strategy according to the context, gender, support, format and/or platform proposed (Obj Apt1); create, develop, produce and manage the various stages of the audiovisual production and post-production processes of the proposed project (Obj Apt2); and lastly, manipulate the most suitable technological resources which converge audio, video, typography and images (Obj Apt3).*

*3. The interrogative teaching methodology will be used to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions so that the student is able to: demonstrate the capacity to critically reflect about the nature and specific details of the project that is being proposed, as well as the digital context in which it is inserted (Obj At1); and develop creative thinking and artistic maturity in the treatment and management of audiovisual information (Obj At2).*

#### **4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

- Berkun, S. (2008). Making things happen: mastering project management. Sebastopol: O'Reilly.*
- Berkun, S. (2005). The art of project management. Sebastopol: O'Reilly.*
- Clinton Keith (2010). Agile Game Development with Scrum. 3.ª ed., McGraw Hill.*
- Dunlop, Renee, ed. (2014). Production Pipeline Fundamentals for Film and Games. New York: Focal Press.*
- Harned, B. (2017). Project management for humans: helping people get things done. New York: Rosenfeld Media.*

Kogon, K. (2015). *Project management for the unofficial project manager*. Texas: BenBella Books.

Schmidt, T. (2009). *Strategic project management made simple: practical tools for leaders and teams*. Hoboken: John Wiley & Sons.

#### Mapa IV - Animação 3D

##### 4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

*Animação 3D*

##### 4.4.1.1.Title of curricular unit:

*3D Animation*

##### 4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

*AVPM*

##### 4.4.1.3.Duração(1):

*Semestral*

##### 4.4.1.4.Horas de trabalho(2):

*150*

##### 4.4.1.5.1Horas de contacto assíncrono a distância(3):

*T-21;*

##### 4.4.1.5.2Horas de contacto síncrono a distância(3):

*TP-23;*

##### 4.4.1.5.3Horas de contacto presencial(3):

*<sem resposta>*

##### 4.4.1.6.ECTS:

*6*

##### 4.4.1.7.Observações(4):

*Esta unidade curricular (UC) procura cumprir com os objetivos estruturais do ciclo de estudos associados à modelação e animação 3D, nomeadamente a C2, APT1, APT2 e AT2. Concretamente, cerca de 30% do tempo de trabalho da UC será dedicado a conceber e planear as várias etapas e procedimentos dos processos de produção e pós-produção multimédia; 20% do tempo de trabalho será dedicado a desenvolver narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação; 30% do tempo será dedicado à produção de conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais; e 20% do tempo será dedicado a ajudar o estudante a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC optativa visa dotar os estudantes de valências técnicas e práticas que lhes permitirá modelar e animar diferentes tipos de artefatos e cenários em três dimensões.*

##### 4.4.1.7.Observations:

*This curricular unit (UC) seeks to comply with the course's structural objectives that are associated to 3D modeling and animation, namely C2, APT1, APT2 and AT2. Therefore, approximately 30% of the UC's work schedule will be dedicated to designing and planning the various stages and procedures of multimedia production and its post-production processes; 20% will be dedicated to developing multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories; 30% will be dedicated to producing audiovisual content and/or interactive products, using digital tools; and 20% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC minor aims to provide students with technical and practical skills that will allow them to create and animate different types of artifacts and scenarios in three dimensions.*

##### 4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

*Pedro Rodrigo Lopes Teixeira Rodrigues Costa; 23h*

##### 4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

*<sem resposta>*

##### 4.4.4.Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e

**competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Analisar formas 2D e 3D, bem como a transferência dos processos de representação analógica (tradicional) para o meio digital;*

*C2. Distinguir os conceitos de polígono e de malha poligonal;*

*C3. Analisar e discutir a linguagem básica das narrativas audiovisuais, com base nos fundamentos da animação digital;*

*Apt1. Formalizar ideias através da utilização de ferramentas digitais de representação e animação 3D;*

*Apt2. Manipular o conceito de malha poligonal para a obtenção da expressão gráfica digital (volumetria digital; reprodução 3D; escultura digital; texturização);*

*Apt3. Construir narrativas criativas para produzir conteúdos e/ou artefatos animados;*

*At1. Demonstrar compreender as particularidades do desenho poligonal 3D e da sua aplicação, no âmbito da comunicação multimédia.*

**4.4.4. Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):**

*The student must be able to:*

*C1. Analyze 2D and 3D shapes, as well as how the analog (traditional) representation processes are transferred to digital environment;*

*C2. Distinguish between the concepts of polygon and polygonal mesh;*

*C3. Analyze and discuss the basic language of audiovisual narratives, based on the fundamentals of digital animation;*

*Apt1. Formalize ideas through the use of digital representation and 3D animation tools;*

*Apt2. Manipulate the concept of polygonal mesh in order to obtain a digital graphic expression (digital volume; 3D reproduction; digital sculpture; texturing);*

*Apt3. Build creative narratives in order to produce animated contents and/or artifacts;*

*At1. Demonstrate an understanding of the particularities regarding 3D polygonal design, as well as its application in multimedia communication.*

**4.4.5. Conteúdos programáticos:**

**1. Enquadramento da animação 3D:**

**1.1. Contextualização teórica das artes audiovisuais na contemporaneidade**

**1.2. Processos de autoria**

**1.3. Representação e perceção de formas bi- e tridimensionais**

**1.4. Conceito de malha poligonal, superfície e geometria sólida**

**1.5. Linguagens visuais e técnicas de animação**

**2. Modelação:**

**2.1. Fornecimento de instruções para uso de ferramentas e software de modelação 3D**

**2.2. Modelação de estruturas simples e complexas**

**3. Texturas e iluminação:**

**3.1. Uso apropriado de modos de texturas e materiais**

**3.2. Aplicação de iluminação realista e iluminação criativa**

**4. Animação:**

**4.1. Animação de objectos simples, tendo em consideração a sua especificidade estrutural**

**4.2. Animação de câmaras: simulação de movimentos de câmara e sequências**

**4.4.5. Syllabus:**

**1. Framing 3D animation:**

**1.1. Theoretical context of contemporary audiovisual arts**

**1.2. Authoring processes**

**1.3. Representation and perception of two- and three-dimensional shapes**

**1.4. Concept of polygonal mesh, surface and solid geomethism**

**1.5. Visual languages and animation techniques**

**2. Modelling:**

**2.1. Instructions on using 3D Modelling tools and software**

**2.2. Modeling simple and complex structures**

**3. Textures and lighting:**

**3.1. Proper use of texture and material modes**

**3.2. Applying realistic lighting and creative lighting**

**4. Animation:**

**4.1. Animation of simple objects, taking into account their structural specificity**

**4.2. Camera animation: simulation of camera movements and sequences**

**4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta unidade curricular, os conteúdos programáticos servem como eixo organizador dos mesmos. Assim, o estudante deverá:*

*Ver o ponto 1 para se tornar capaz de: analisar formas 2D e 3D, bem como a transferência dos processos de representação analógica para o meio digital (Obj C1); distinguir os conceitos de polígono e de malha poligonal (Obj C2); analisar e discutir a linguagem básica das narrativas audiovisuais, com base nos fundamentos da animação digital (Obj C3); e demonstrar compreender as particularidades do desenho poligonal 3D e da sua aplicação (Obj At1). Ver os pontos 2 e 3 para se tornar capaz de: formalizar ideias através da utilização de ferramentas digitais de representação e animação 3D (Obj Apt1); manipular o conceito de malha poligonal para a obtenção da expressão gráfica digital (Obj Apt2); e construir narrativas criativas para produzir conteúdos e/ou artefatos animados (Obj Apt3).*

**4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:**

*In order to comply with the curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus serves as an organizing axis. Thus, the student must:*

*See point 1 in order to be able to: analyze 2D and 3D shapes, as well as how the analog representation processes are transferred to digital mediums (Obj C1); distinguish between the concepts of polygon and polygonal mesh (Obj C2); analyze and discuss the basic language of audiovisual narratives, based on the fundamentals of digital animation (Obj C3); as well as demonstrate an understanding of the particularities regarding 3D polygonal design and its application (Obj At1).*

*See points 2 and 3 in order to be able to: formalize ideas through the use of digital representation and 3D animation tools (Obj Apt1); manipulate the concept of polygonal mesh in order to obtain a digital graphic expression (Obj Apt2); and build creative narratives in order to produce animated contents and/or artifacts (Obj Apt3).*

**4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):**

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC optativa tem a duração de 14 semanas:*

*1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:*

- Aulas virtuais, onde o professor irá expor os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões serão gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possam assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*
- Laboratórios virtuais, onde o professor e o estudante estarão a trabalhar no projeto proposto, numa aplicação ou software partilhado.*

*2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:*

- Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- Vídeo-screencasts, onde o professor fará uma demonstração de um processo e/ou funcionamento de uma ferramenta digital.*
- Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efetuada através das aulas virtuais, vídeo-lições e screencasts; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

**4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):**

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC minor has a duration of 14 weeks:*

*1. This UC's synchronous modality will consist of 23 contact hours, of which: 18 hours will be of a formative nature; and 5h of an evaluative nature.*

- Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*
- Virtual laboratories, where the professor and the student will be working on the proposed project, via a shared application or software.*

*2. This UC's asynchronous modality will consist of 21 contact hours, of which: 10.5 hours will be of a formative nature; and 10.5h of an evaluative nature.*



2.1. *The chosen formative activities for the asynchronous format are:*

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Video-screencasts, where the professor will demonstrate a process and/or functioning of a digital tool.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes, video-lessons and screencasts; the construction of knowledge will be carried out through discussions, presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

#### 4.4.8. Avaliação:

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
- b) Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
- c) Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
- d) Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica;*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática.*

#### 4.4.8. Assessment:

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade. ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

*ii.a) Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*

*ii.b) Assessments, which aim to validate the student's knowledge*

*ii.c) Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)*

*ii.d) Case studies, which study examples will be analyzed/discussed*

*iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

*iii.a) a written and/or theoretical test*

*iii.b) and/or an oral and/or practical test.*

*The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:*

*a) a written and/or theoretical test;*

*b) and/or an oral and/or practical test.*

#### **4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo optativa-aplicativa serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de carácter expositiva, demonstrativa, bem como interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

*1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições), o estudante deverá ser capaz de: analisar formas 2D e 3D, bem como a transferência dos processos de representação analógica (tradicional) para o meio digital (Obj C1); distinguir os conceitos de polígono e de malha poligonal (Obj C2); bem como analisar e discutir a linguagem básica das narrativas audiovisuais, com base nos fundamentos da animação digital (Obj C3).*

*2. A metodologia de ensino, de natureza demonstrativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões (componente motora). Neste método, onde o professor faz uso da demonstração para ensinar e exemplificar a execução de um procedimento, serão utilizadas atividades formativas síncronas (em ambiente de laboratório virtual) e atividades formativas assíncronas (via vídeo-screencasts), para que o estudante seja capaz de: formalizar ideias através da utilização de ferramentas digitais de representação e animação 3D (Obj Apt1); manipular o conceito de malha poligonal para a obtenção da expressão gráfica digital (volumetria digital; reprodução 3D; escultura digital; texturização) (Obj Apt2); e por último, construir narrativas criativas para produzir conteúdos e/ou artefatos animados (Obj Apt3).*

*3. A metodologia de ensino, de natureza interrogativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem associados à componente das atitudes (componente socio-afetiva). Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de demonstrar compreender as particularidades do desenho poligonal 3D e da sua aplicação, no âmbito da comunicação multimédia (Obj At1).*

#### **4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:**

*Since this is minor of an applicative typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, demonstrative, as well as interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:*

*1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons), the student should be able to: analyze 2D and 3D shapes, as well as how the analog (traditional) representation processes are transferred to digital mediums (Obj C1); distinguish between the concepts of polygon and polygonal mesh (Obj C2); as well as analyze and discuss the basic language of audiovisual narratives, based on the fundamentals of digital animation (Obj C3).*

*2. The demonstrative teaching methodology will be used to help the student achieve the learning objectives pertaining to the skills domain (motor component). In this method, where the professor teaches and exemplifies the execution of a procedure, both synchronous (sessions in a virtual laboratory environment) and asynchronous activities will be used (via video-screencasts) so that the student is able to: formalize ideas through the use of digital representation and 3D animation tools (Obj Apt1); manipulate the concept of polygonal mesh in order to obtain a digital graphic expression (digital volume; 3D reproduction; digital sculpture; texturing) (Obj Apt2); and lastly, build creative narratives in order to produce animated contents and/or artifacts (Obj Apt3).*

*3. The interrogative teaching methodology will also be used to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to demonstrate an understanding of the particularities regarding 3D polygonal design, as well as its application in multimedia communication (Obj At1).*

#### **4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

*Daglow, D. (2018). Indie games: From dream to delivery. Sausalito Media LLC.*

*Daniele, T. (2013). Poly-Modeling with 3ds Max: Thinking Outside of the Box. Focal Press.*

*Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). Values at play in digital games. MIT Press.*

*Holmes, M. T. (2016). Designing creatures and characters: How to build an artist's portfolio for video games, film,*

*animation and more. Penguin.*

*Legaspi, C. (2015). Anatomy for 3D artists: The essential guide for CG professionals. 3Dtotal Pub.*

*Lord, P. & Sibley, B. (2004). The Art of 3D Computer Animation and Effects. New Jersey: John Wiley & Sons.*

*Osipa, J. (2010). Stop staring: Facial modeling and animation done right (2nd ed.). John Wiley & Sons.*

*Vaughan, W. C. (2018). The pushing points topology workbook: Volume 01. CreateSpace Independent Publishing Platform.*

*Williams, R. (2001.) The Animator's Survival Kit: A Working Manual. London: Faber & Faber.*

#### **Mapa IV - Motion graphics design**

##### **4.4.1.1.Designação da unidade curricular:**

*Motion graphics design*

##### **4.4.1.1.Title of curricular unit:**

*Motion graphics*

##### **4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:**

*Dsg*

##### **4.4.1.3.Duração(1):**

*Semestral*

##### **4.4.1.4.Horas de trabalho(2):**

*150*

##### **4.4.1.5.1Horas de contacto assíncrono a distância(3):**

*T-21;*

##### **4.4.1.5.2Horas de contacto síncrono a distância(3):**

*TP-23;*

##### **4.4.1.5.3Horas de contacto presencial(3):**

*<sem resposta>*

##### **4.4.1.6.ECTS:**

*6*

##### **4.4.1.7.Observações(4):**

*Esta unidade curricular (UC) procura cumprir com os objetivos estruturais do ciclo de estudos associados à manipulação e animação digital de objetos gráficos, nomeadamente a C2, APT1, APT2 e AT2. Concretamente, cerca de 20% do tempo de trabalho da UC será dedicado a conceber e planear as várias etapas e procedimentos dos processos de produção e pós-produção multimédia; 30% do tempo será dedicado a desenvolver narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação; 30% será dedicado à produção de conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais; e 20% será dedicado a ajudar o estudante a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC optativa visa dotar os estudantes de valências técnicas e práticas que lhes permitirá criar e animar imagens, bem como texto em movimento (animação em duas dimensões).*

##### **4.4.1.7.Observations:**

*This curricular unit (UC) seeks to comply with the course's structural objectives that are associated with the manipulation and digital animation of graphic objects, namely C2, APT1, APT2 and AT2. Therefore, approximately 20% of the UC's work schedule will be dedicated to designing and planning the various stages and procedures of multimedia production and its post-production processes; 30% will be dedicated to developing multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories; 30% will be dedicated to producing audiovisual content and/or interactive products, using digital tools; and 20% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC minor aims to provide students with technical and practical skills that will allow them to create and animate moving images, as well as text (animation in two dimensions).*

##### **4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):**

*Flávio Henrique de Almeida Hobo; 23h*

**4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:***<sem resposta>***4.4.4.Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):***O estudante deve ser capaz de:**C1. Analisar formas 2D, bem como a transferência dos processos de representação analógica (tradicional) para o meio digital;**C2. Analisar e discutir a linguagem básica das narrativas audiovisuais, com base nos fundamentos da animação digital;**Apt1. Identificar e manipular os princípios, modelos e técnicas da comunicação visual para criar diversos tipos de conteúdos audiovisuais;**Apt2. Construir narrativas criativas e produzir edições não lineares para diferentes artefatos;**Apt3. Formalizar ideias através da utilização de ferramentas digitais de representação e animação 2D;**At1. Identificar os aspectos perceptuais e cognitivos envolvidos na construção de imagens em movimento;**At2. Demonstrar compreender a importância e particularidades do design 2D e da sua aplicação, no âmbito da comunicação multimédia.***4.4.4.Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):***The student must be able to:**C1. Analyze 2D shapes, as well as how the analog (traditional) representation processes are transferred to digital mediums;**C2. Analyze and discuss the basic language of audiovisual narratives, based on the fundamentals of digital animation;**Apt1. Identify and manipulate the visual communication principles, models and techniques in order to create different types of audiovisual content;**Apt2. Build creative narratives and produce non-linear edits for different artifacts;**Apt3. Formalize ideas through the use of digital representation and 3D animation tools;**At1. Identify the perceptual and cognitive aspects that are involved in the construction of moving images;**At2. Demonstrate an understanding of the particularities regarding 2D design and its application in multimedia communication.***4.4.5.Conteúdos programáticos:****1. Enquadramento:****1.1. Tecnologias do Cinema e Animação: evolução e história****1.2. Fundamentos da animação****1.3. Tipografia, infografia e cor****1.4. Literacia: espaço e tempo, credibilidade do movimento****2. Prática projetual:****2.1. Composição visual: princípios e técnicas****2.2. Storyboarding: planeamento e organização do processo criativo****2.3. Edição não linear: processos de edição digital****2.4. Correção de cor: propriedades e usos da cor****3. Produção e edição digital:****3.1. Ferramentas de representação e animação 2D****3.2. Camadas e propriedades****3.3. Frames, keyframes e animação****3.4. Graph editor****3.5. Transparência, máscaras e mattes****3.6. Efeitos e espaço 3D****3.7. Tracking e estabilização de vídeo****3.8. Rotoscopia e volumetria****4.4.5.Syllabus:****1. Framework:****1.1. Film and Animation technologies: evolution and history****1.2. Animation fundamentals****1.3. Typography, infographics and color****1.4. Literacy: space and time, credibility of the movement****2. Design practice:****2.1. Visual composition: principles and techniques****2.2. Storyboarding: planning and organizing the creative process****2.3. Nonlinear Editing: digital editing processes****2.4. Color correction: properties and uses of color****3. Digital production and editing:**

- 3.1. 2D representation and animation tools
- 3.2. Layers and properties
- 3.3. Frames, keyframes and animation
- 3.4. Graph editor
- 3.5. Transparency, Masks and Mattes
- 3.6. 3D effects and space
- 3.7. Tracking and video stabilization
- 3.8. Rotoscopy and volumetry

#### 4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta unidade curricular, os conteúdos programáticos servem como eixo organizador dos mesmos. Assim, o estudante deverá:*

*Ver o ponto 1 para se tornar capaz de: analisar e discutir a linguagem básica das narrativas audiovisuais (Obj C2); identificar os aspectos perceptuais e cognitivos envolvidos na construção de imagens em movimento (Obj At1); e demonstrar compreender a importância e particularidades do design 2D (Obj At2)*

*Ver o ponto 2 para se tornar capaz de: identificar e manipular os princípios, modelos e técnicas da comunicação visual para criar diversos conteúdos audiovisuais (Obj Apt1); bem como construir narrativas criativas e produzir edições não lineares para diferentes artefatos (Obj Apt2)*

*Ver ponto 3 para se tornar capaz de: analisar formas 2D e a transferência dos processos de representação analógica para o meio digital (Obj C1); e formalizar ideias através da utilização de ferramentas digitais de animação 2D (Obj Apt3)*

#### 4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

*In order to comply with the curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus serves as an organizing axis. Thus, the student must:*

*See point 1 in order to be able to: analyze and discuss the basic language of audiovisual narratives (Obj C2); identify the perceptual and cognitive aspects that are involved in the construction of moving images (Obj At1); and demonstrate an understanding of the particularities regarding 2D design (Obj At2).*

*See point 2 in order to be able to: identify and manipulate the visual communication principles, models and techniques in order to create different types of audiovisual content (Obj Apt1); as well as build creative narratives and produce non-linear edits for different artifacts (Obj Apt2).*

*See point 3 in order to be able to: analyze 2D shapes, as well as how the analog representation processes are transferred to digital mediums (Obj C1); and formalize ideas through the use of digital representation and 3D animation tools (Obj Apt3).*

#### 4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC optativa tem a duração de 14 semanas:*

*1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:*

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expor os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões serão gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possam assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*
- *Laboratórios virtuais, onde o professor e o estudante estarão a trabalhar no projeto proposto, numa aplicação ou software partilhado.*

*2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:*

- *Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- *Vídeo-screencasts, onde o professor fará uma demonstração de um processo e/ou funcionamento de uma ferramenta digital.*
- *Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efetuada através das aulas virtuais, vídeo-lições e screencasts; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

#### 4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the

**number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):**

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC minor has a duration of 14 weeks:*

**1. This UC's synchronous modality will consist of:**

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*
- *Virtual laboratories, where the professor and the student will be working on the proposed project, via a shared application or software.*

**2. The chosen formative activities for the asynchronous format are:**

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Video-screencasts, where the professor will demonstrate a process and/or functioning of a digital tool.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes, video-lessons and screencasts; the construction of knowledge will be carried out through discussions, presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

**4.4.8.Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
- b) Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
- c) Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
- d) Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser.*

*Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das resposta será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica;*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática.*

**4.4.8.Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified*

*directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade. ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- a) Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*
- b) Assessments, which aim to validate the student's knowledge*
- c) Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)*
- d) Case studies, which study examples will be analyzed/discussed*

*iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- a) a written and/or theoretical test*
- b) and/or an oral and/or practical test.*

*The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:*

- a) a written and/or theoretical test;*
- b) and/or an oral and/or practical test.*

#### **4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo optativa-aplicativa serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de carácter expositiva, demonstrativa, bem como interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

*1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições), o estudante deverá ser capaz de: analisar formas 2D, bem como a transferência dos processos de representação analógica (tradicional) para o meio digital (Obj C1); bem como analisar e discutir a linguagem básica das narrativas audiovisuais, com base nos fundamentos da animação digital (Obj C2).*

*2. A metodologia de ensino, de natureza demonstrativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões (componente motora). Neste método, onde o professor faz uso da demonstração para ensinar e exemplificar a execução de um procedimento, serão utilizadas atividades formativas síncronas (em ambiente de laboratório virtual) e atividades formativas assíncronas (via vídeo-screencasts), para que o estudante seja capaz de: identificar e manipular os princípios, modelos e técnicas da comunicação visual para criar diversos tipos de conteúdos audiovisuais (Obj Apt1); construir narrativas criativas e produzir edições não lineares para diferentes artefatos (Obj Apt2); e formalizar ideias através da utilização de ferramentas digitais de representação e animação 2D (Obj Apt3).*

*3. A metodologia de ensino, de natureza interrogativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem associados à componente das atitudes (componente socio-afetiva). Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de: identificar os aspectos perceptuais e cognitivos envolvidos na construção de imagens em movimento (Obj At1); e demonstrar compreender a importância e particularidades do design 2D e da sua aplicação, no âmbito da comunicação multimédia (Obj At2).*

#### **4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:**

*Since this is minor of an applicative typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, demonstrative, as well as interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:*

*1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons), the student should be able to: analyze 2D shapes, as well as how the analog (traditional) representation processes are transferred to digital mediums (Obj C1); as well as analyze and discuss the basic language of audiovisual narratives, based on the fundamentals of digital animation (Obj C2).*

*2. The demonstrative teaching methodology will be used to help the student achieve the learning objectives pertaining to the skills domain (motor component). In this method, where the professor teaches and exemplifies the execution of a procedure, both synchronous (sessions in a virtual laboratory environment) and asynchronous activities will be used (via video-screencasts) so that the student is able to: identify and manipulate the visual communication principles, models and techniques in order to create different types of audiovisual content (Obj Apt1); build creative narratives and produce non-linear edits for different artifacts (Obj Apt2); and formalize ideas through the use of digital representation and 3D animation tools (Obj Apt3).*

3. *The interrogative teaching methodology will also be used to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to identify the perceptual and cognitive aspects that are involved in the construction of moving images (Obj At1); Demonstrate an understanding of the particularities regarding 2D design and its application in multimedia communication (Obj At2).*

#### 4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:

*Block, B. (2013). The visual story: Creating the visual structure of film, TV and digital media. Routledge.*  
*Jackson, C. (2018). After Effects for Designers: Graphic and Interactive Design in Motion.*  
*Johnston, Ollie, Thomas, Frank, (1981). "The illusion of life - Disney Animation". USA: Disney productions.*  
*Josephson, S., Kelly, J., & Smith, K. (Eds.). (2020). Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media. routledge.*  
*Krasner, Jon, (2008). "Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics", Focal Press.*  
*Stone, R. Brian. Wahlin, Leah (2018). The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice. Focal Press.*  
*Vernallis, C., Rogers, H., & Perrott, L. (Eds.). (2020). Transmedia Directors: Artistry, Industry and New Audiovisual Aesthetics. Bloomsbury Publishing USA.*  
*Williams, R. (2001.) The Animator's Survival Kit: A Working Manual. London: Faber & Faber.*

### Mapa IV - Edição e pós-produção de vídeo

#### 4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

*Edição e pós-produção de vídeo*

#### 4.4.1.1. Title of curricular unit:

*Video editing and post-production*

#### 4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:

*AVPM*

#### 4.4.1.3. Duração(1):

*Semestral*

#### 4.4.1.4. Horas de trabalho(2):

*150*

#### 4.4.1.5.1 Horas de contacto assíncrono a distância(3):

*T-21;*

#### 4.4.1.5.2 Horas de contacto síncrono a distância(3):

*TP-23;*

#### 4.4.1.5.3 Horas de contacto presencial(3):

*<sem resposta>*

#### 4.4.1.6. ECTS:

*6*

#### 4.4.1.7. Observações(4):

*Esta unidade curricular (UC) procura cumprir com os objetivos estruturais do ciclo de estudos associados à realização e produção de obras cinematográficas, nomeadamente a C2, APT1, APT2 e AT2. Concretamente, cerca de 30% do tempo de trabalho da UC será dedicado a conceber e planear as várias etapas e procedimentos dos processos de produção e pós-produção multimédia; 20% do tempo de trabalho será dedicado a ajudar o estudante a desenvolver narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação; 30% do tempo será dedicado à produção de conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais; e 20% será dedicado a ajudar o estudante a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC optativa visa dotar os estudantes de fundamentos teórico-práticos quanto aos processos de edição e produção de vídeos no âmbito da comunicação multimédia.*

#### 4.4.1.7. Observations:

*This curricular unit (UC) seeks to comply with the course's structural objectives that are associated with the realization and production of cinematographic works, namely C2, APT1, APT2 and AT2. Therefore, approximately 30% of the UC's work schedule will be dedicated to designing and planning the various stages and procedures of multimedia*



*production and its post-production processes; 20% will be dedicated to developing multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories; 30% will be dedicated to producing audiovisual content and/or interactive products, using digital tools; and 20% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC minor aims to provide students with theoretical and practical foundations regarding the processes of editing and production videos in the field of multimedia communication.*

#### **4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):**

*Marina João Santos Pinto Lobo; 23h*

#### **4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**

*<sem resposta>*

#### **4.4.4.Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Analisar e compreender as especificidades, etapas, procedimentos e atuais tendências dos processos de pré-produção, produção e pós-produção de vídeos;*

*C2. Planear (conceptualmente enquadrado numa equipa de produção) e produzir conteúdos audiovisuais para os novos média;*

*Apt1. Demonstrar saber tratar diferentes tipos de imagens (tanto estáticas como em movimento) quanto ao equilíbrio de níveis, balanço de branco e ajustes de contraste;*

*Apt2. Desenvolver expressão criativa na composição de cores (color grading), no momento da pós-produção;*

*Apt3. Integrar conhecimentos de cariz teórico-prático sobre os principais equipamentos utilizados na produção audiovisual;*

*At1. Demonstrar compreender como a edição de imagens influencia a narrativa em termos de ritmo, compreensão e eficácia da mensagem.*

#### **4.4.4.Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):**

*The student must be able to:*

*C1. Analyze and understand the details, steps, procedures and current trends in the pre-production, production and post-production processes of videos;*

*C2. Plan (conceptually framed in a production team) and produce audiovisual content for new media;*

*Apt1. Demonstrate knowledge on how to edit different types of images (both static and moving) in terms of their level and white balance, as well as contrast adjustments;*

*Apt2. Develop creative expression in color grading, during post-production;*

*Apt3. Integrate theoretical and practical knowledge about the main equipment used in audiovisual production;*

*At1. Demonstrate an understanding of how image editing influences the video's narrative in terms of its timing, comprehension and effectiveness.*

#### **4.4.5.Conteúdos programáticos:**

##### **1. Enquadramento:**

*1.1. História da edição audiovisual: do cinema mudo e animação tradicional aos estilos contemporâneos*

*1.2. Principais etapas e tendências atuais nos processos de criação, produção, difusão e consumo de conteúdos audiovisuais*

*1.3. Principais equipamentos utilizados na produção audiovisual*

*1.4. Análise narrativa de peças audiovisuais*

##### **2. Edição digital:**

*2.1. Softwares de edição digital (Adobe Premiere)*

*2.2. Integração de motion design (Adobe After effects) na edição audiovisual*

*2.3. Fluxo organizacional na pós-produção*

*2.4. Formato de vídeos, codecs e definições de exportação para diversas plataformas*

##### **3. Produção digital:**

*3.1. Correção de cor e utilização de LUTs*

*3.2. Utilização criativa do som no momento de edição (Som diegético, não diegético, J-cut, L-cut)*

*3.3. Teoria das cores e color grading aplicado*

#### **4.4.5.Syllabus:**

##### **1. Framework:**

*1.1. History of audiovisual editing: from silent movies and traditional animation to contemporary styles*

*1.2. Main steps and current trends in the creation, production, dissemination and consumption of audiovisual content processes*

*1.3. Main equipment used in audiovisual production*

*1.4. Narrative analysis of audiovisual works*

##### **2. Digital edition:**

- 2.1. *Digital editing software (Adobe Premiere)*
- 2.2. *Integration of motion design (Adobe After effects) in audiovisual editing*
- 2.3. *Organizational flow in post-production*
- 2.4. *Video formats, codecs and export settings for multiple platforms*

### 3. *Digital production:*

- 3.1. *Color correction and use of LUTs*
- 3.2. *Creative use of sound during editing (diegetic, non-diegetic, J-cut, L-cut sounds)*
- 3.3. *Color theory and applied color grading*

#### 4.4.6. **Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta unidade curricular, os conteúdos programáticos servem como eixo organizador dos mesmos. Assim, o estudante deverá:*

*Ver o ponto 1 para se tornar capaz de: analisar e compreender as especificidades, etapas, procedimentos e atuais tendências dos processos de pré-produção, produção e pós-produção de vídeos (Obj C1); e demonstrar compreender como a edição de imagens influencia a narrativa em termos de ritmo, compreensão e eficácia da mensagem (Obj At1).*

*Ver o ponto 2 para se tornar capaz de: planejar e produzir conteúdos audiovisuais para os novos média (Obj C2); e integrar conhecimentos de cariz teórico-prático sobre os principais equipamentos utilizados na produção audiovisual (Obj Apt3).*

*Ver ponto 3 para se tornar capaz de: demonstrar saber tratar diferentes tipos de imagens (tanto estáticas como em movimento) (Obj Apt1); e desenvolver expressão criativa na composição de cores, no momento da pós-produção (Obj Apt2).*

#### 4.4.6. **Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:**

*In order to comply with the curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus serves as an organizing axis. Thus, the student must:*

*See point 1 in order to be able to: analyze and understand the details, steps, procedures and current trends in the pre-production, production and post-production processes of videos (Obj C1); and demonstrate an understanding of how image editing influences the video's narrative in terms of its timing, comprehension and effectiveness (Obj At1).*

*See point 2 in order to be able to: plan and produce audiovisual content for new media (Obj C2); as well as integrate theoretical and practical knowledge about the main equipment used in audiovisual production (Obj Apt3).*

*See point 3 in order to be able to: demonstrate knowledge on how to edit different types of images (both static and moving) (Obj Apt1); and develop creative expression in color grading, during post-production (Obj Apt2).*

#### 4.4.7. **Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):**

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC optativa tem a duração de 14 semanas:*

##### *1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:*

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expor os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões serão gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possam assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*
- *Laboratórios virtuais, onde o professor e o estudante estarão a trabalhar no projeto proposto, numa aplicação ou software partilhado.*

##### *2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:*

- *Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- *Vídeo-screencasts, onde o professor fará uma demonstração de um processo e/ou funcionamento de uma ferramenta digital.*
- *Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efetuada através das aulas virtuais, vídeo-lições e screencasts; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

#### 4.4.7. **Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the**

**number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):**

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC minor has a duration of 14 weeks:*

**1. The chosen evaluative activities for the asynchronous format are.**

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*
- *Virtual laboratories, where the professor and the student will be working on the proposed project, via a shared application or software.*

**2. The chosen formative activities for the asynchronous format are:**

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Video-screencasts, where the professor will demonstrate a process and/or functioning of a digital tool.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes, video-lessons and screencasts; the construction of knowledge will be carried out through discussions, presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

**4.4.8.Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
- b) Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
- c) Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
- d) Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser.*

*Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das resposta será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica;*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática.*

**4.4.8.Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified*

*directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade.ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- a) Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*
- b) Assessments, which aim to validate the student's knowledge*
- c) Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)*
- d) Case studies, which study examples will be analyzed/discussed*

*iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- a) a written and/or theoretical test*
- b) and/or an oral and/or practical test.*

*The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:*

- a) a written and/or theoretical test;*
- b) and/or an oral and/or practical test.*

#### **4.4.9.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo optativa-aplicativa serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de carácter expositiva, demonstrativa, bem como interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

*1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições), o estudante deverá ser capaz de: analisar e compreender as especificidades, etapas, procedimentos e atuais tendências dos processos de pré-produção, produção e pós-produção de vídeos (Obj C1); bem como planear (conceptualmente enquadrado numa equipa de produção) e produzir conteúdos audiovisuais para os novos média (Obj C2).*

*2. A metodologia de ensino, de natureza demonstrativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões (componente motora). Neste método, onde o professor faz uso da demonstração para ensinar e exemplificar a execução de um procedimento, serão utilizadas atividades formativas síncronas (em ambiente de laboratório virtual) e atividades formativas assíncronas (via vídeo-screencasts), para que o estudante seja capaz de: demonstrar saber tratar diferentes tipos de imagens (tanto estáticas como em movimento) quanto ao equilíbrio de níveis, balanço de branco e ajustes de contraste (Obj Apt1); desenvolver expressão criativa na composição de cores (color grading), no momento da pós-produção (Obj Apt2); e integrar conhecimentos de cariz teórico-prático sobre os principais equipamentos utilizados na produção audiovisual (Obj Apt3).*

*3. A metodologia de ensino, de natureza interrogativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem associados à componente das atitudes (componente socio-afetiva). Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de demonstrar compreender como a edição de imagens influencia a narrativa em termos de ritmo, compreensão e eficácia da mensagem (Obj At1).*

#### **4.4.9.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:**

*Since this is minor of an applicative typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, demonstrative, as well as interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:*

*1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons), the student should be able to: analyze and understand the details, steps, procedures and current trends in the pre-production, production and post-production processes of videos (Obj C1); as well as plan (conceptually framed in a production team) and produce audiovisual content for new media (Obj C2).*

*2. The demonstrative teaching methodology will be used to help the student achieve the learning objectives pertaining to the skills domain (motor component). In this method, where the professor teaches and exemplifies the execution of a procedure, both synchronous (sessions in a virtual laboratory environment) and asynchronous activities will be used (via video-screencasts) so that the student is able to: demonstrate knowledge on how to edit different types of images (both static and moving) in terms of their level and white balance, as well as contrast adjustments (Obj Apt1); develop creative expression in color grading, during post-production (Obj Apt2); integrate theoretical and practical knowledge about the main equipment used in audiovisual production (Obj Apt3).*

*3. The interrogative teaching methodology will also be used to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to demonstrate an understanding of how image editing influences the video's narrative in terms of its timing, comprehension and effectiveness (Obj At1).*

#### **4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

*Dancyger, K. (2011). The Technique of Film and Video Editing. History, Theory, and Practice. Focal Press.*  
*Hilton, P. (2020). Design in Motion: Applying Design Principles to filmmaking. Bloomsbury*  
*Hurkman, A. (2014). Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema (2nd Edition). Peachpit Press.*  
*Mamer, Bruce, (2009). Film Production Technique: Creating the Accomplished Image, Wadsworth Cengage Learning.*  
*Martin, J. (2010). Create Documentary Films, Videos, and Multimedia: A Comprehensive Guide to Using Documentary Storytelling Techniques for Film, Video, the Internet and Digital Media Nonfiction Projects, Real Deal Press.*  
*McKernan, B. (2005). Digital Cinema : The Revolution in Cinematography, Post-Production, and Distribution. McGraw-Hill.*  
*Murch, W. (2001), In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing, 2nd Edition, Silman-James Press*  
*Wallace, J. (2016). Digital Video Editing Fundamentals. Apress.*

### **Mapa IV - Linguagens cinematográficas**

#### **4.4.1.1. Designação da unidade curricular:**

*Linguagens cinematográficas*

#### **4.4.1.1. Title of curricular unit:**

*Cinematographic languages*

#### **4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:**

*Dsg*

#### **4.4.1.3. Duração(1):**

*Semestral*

#### **4.4.1.4. Horas de trabalho(2):**

*150*

#### **4.4.1.5.1 Horas de contacto assíncrono a distância(3):**

*T-21;*

#### **4.4.1.5.2 Horas de contacto síncrono a distância(3):**

*TP-23;*

#### **4.4.1.5.3 Horas de contacto presencial(3):**

*<sem resposta>*

#### **4.4.1.6. ECTS:**

*6*

#### **4.4.1.7. Observações(4):**

*Esta unidade curricular (UC) procura cumprir com os objetivos estruturais do ciclo de estudos associados à análise e estudo das sintaxes da comunicação cinematográfica, nomeadamente a C1, APT1, APT2 e AT1. Por conseguinte, cerca de 30% do tempo de trabalho da UC será dedicado a analisar os paradigmas socioculturais, bem como os modelos de comunicação inerentes aos novos media; 25% do tempo de trabalho será dedicado ao desenvolvimento de narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação; 25% do tempo de trabalho será dedicado à produção de conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais; e 20% será dedicado a ajudar o estudante a identificar o papel importante que a comunicação multimédia assume no panorama atual assente na disseminação digital. Esta UC optativa visa dotar os estudantes com conhecimentos teórico-práticos quanto à realização de narrativas cinematográficas nesta era digital.*

#### **4.4.1.7. Observations:**

*This curricular unit (UC) seeks to comply with the course's structural objectives that are associated to the analysis and study of cinematic communication syntaxes, namely C1, APT1, APT2 and AT1. Therefore, approximately 30% of the UC's work schedule will be dedicated to analyzing the sociocultural paradigms and communication models inherent to the new media; 25% of work time will be dedicated to developing multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by*

*the perception and communication theories; 25% of work time will be dedicated to identifying the role that audiovisual contents plays in the current digital-based dissemination landscape; and 20% will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC minor aims to provide students with theoretical and practical knowledge regarding the realization of cinematographic narratives in this digital era.*

#### 4.4.2. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

*José Filipe Moreira da Costa; 23h*

#### 4.4.3. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

*<sem resposta>*

#### 4.4.4. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Analisar e compreender os principais conceitos cinematográficos;*

*C2. Distinguir os diversos géneros e modalidades das imagens em movimento (do cinema ao vídeo);*

*Apt1. Integrar conhecimentos de cariz teórico-prático sobre os principais equipamentos utilizados na produção de conteúdos audiovisuais;*

*Apt2. Integrar os conceitos da linguagem cinematográfica na elaboração de projetos audiovisuais;*

*Apt3. Manipular práticas de conceção e construção de imagens em movimento, a nível técnico e estético;*

*At1. Desenvolver capacidades de análise e crítica de diversas peças cinematográficas.*

#### 4.4.4. Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

*The student must be able to:*

*C1. Analyze and understand the main cinematographic concepts;*

*C2. Distinguish the different genres and modalities of moving images (from the cinema to video);*

*Apt1. Integrate theoretical and practical knowledge about the main equipment used in the production of audiovisual content;*

*Apt2. Integrate cinematographic language concepts in the elaboration of audiovisual projects;*

*Apt3. Manipulate moving image design and construction practices, at a technical and aesthetic level;*

*At1. Develop the ability to analyze and criticize various cinematographic projects.*

#### 4.4.5. Conteúdos programáticos:

*1. Enquadramento:*

*1.1. Perspetivas históricas e estéticas sobre o cinema e o vídeo: montagem; unidade de ponto de vista/multiplicidade de ponto de vista; continuidade/descontinuidade, ritmos e tempos, etc.*

*1.2. Análise crítica de diversas peças*

*2. Principais conceitos:*

*2.1. O conceito de plano em todas as suas vertentes: composição, escalas, movimentos*

*2.2. Relações temporais e espaciais entre planos: montagem*

*2.3. A captação da imagem: operação da câmara e respetivos equipamentos de suporte/estabilização planos/enquadramentos, ângulos e movimentos*

*2.4. A iluminação: procedimentos, técnicas e equipamento*

*2.5. O trabalho de sonoplastia*

*2.6. A captação do som: procedimentos, técnicas e equipamento*

*3. Prática cinematográfica:*

*3.1. Modos de filmagem em cinema e vídeo: exercícios sobre movimento, escalas e composição do plano, iluminação, etc.*

*3.2. Modos de montagem: exercícios sobre as diversas formas de articulação de imagens e os seus efeitos temporais e estéticos*

#### 4.4.5. Syllabus:

*1. Framework:*

*1.1. Historical and aesthetic perspectives on cinema and video: editing; unity of viewpoint/multiplicity of viewpoint; continuity/discontinuity, rhythms and times, etc.*

*1.2. Critical analysis of several projects*

*2. Main concepts:*

*2.1. The concept of camera view in all of its aspects: composition, scales, movements*

*2.2. Temporal and spatial relationships between planes: assembly*

*2.3. Image capture: camera operation and respective support/stabilization equipment plans/frames, angles and movements*

*2.4. Lighting: procedures, techniques and equipment*

*2.5. The role of sound design*

*2.6. Sound capture: procedures, techniques and equipment*

### 3. Cinematographic practice:

- 3.1. *Filming modes in cinema and video: exercises on movement, scales and composition of the plane, lighting, etc.*  
 3.2. *Editing modes: exercises on the different ways of articulating images and their temporal and aesthetic effects*

#### 4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta unidade curricular, os conteúdos programáticos servem como eixo organizador dos mesmos. Assim, o estudante deverá:*

*Ver o ponto 1 para se tornar capaz de: distinguir os diversos géneros e modalidades das imagens em movimento: (do cinema ao vídeo) (Obj C2); bem como desenvolver capacidades de análise e crítica de diversas peças cinematográficas (Obj At1).*

*Ver o ponto 2 para se tornar capaz de: analisar e compreender os principais conceitos cinematográficos (Obj C1); integrar conhecimentos de cariz teórico-prático sobre os principais equipamentos utilizados na produção de conteúdos audiovisuais (Obj Apt1); e integrar os conceitos da linguagem cinematográfica na elaboração de peças audiovisuais (Obj Apt2).*

*Ver ponto 3 para se tornar capaz de manipular práticas de construção de imagens em movimento, a nível técnico e estético (Obj Apt3).*

#### 4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

*In order to comply with the curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus serves as an organizing axis. Thus, the student must:*

*See point 1 in order to be able to: distinguish the different genres and modalities of moving images (from the cinema to video) (Obj C2); as well as develop the ability to analyze and criticize various cinematographic projects (Obj At1).*

*See point 2 in order to be able to: analyze and understand the main cinematographic concepts (Obj C1); integrate theoretical and practical knowledge about the main equipment used in the production of audiovisual content (Obj Apt1); and integrate cinematographic language concepts in the elaboration of audiovisual projects (Obj Apt2).*

*See point 3 in order to be able to manipulate moving image design and construction practices, at a technical and aesthetic level (Obj Apt3).*

#### 4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC optativa tem a duração de 14 semanas:*

##### 1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expor os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões serão gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possa assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*

##### 2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:

- *Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- *Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efetuada através das aulas virtuais e vídeo-lições; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

#### 4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC minor has a duration of 14 weeks:*

##### 1. This UC's synchronous modality will consist of:

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later,*

*asynchronously.*

- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*

*2. The chosen formative activities for the asynchronous format are:*

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes and video-lessons; the construction of knowledge will be carried out through discussions, presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

#### **4.4.8.Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
- Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
- Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
- Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- uma prova escrita e/ou teórica*
- e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- uma prova escrita e/ou teórica;*
- e/ou uma prova oral e/ou prática.*

#### **4.4.8.Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade.ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*
  - Assessments, which aim to validate the student's knowledge*
  - Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)*
  - Case studies, which study examples will be analyzed/discussed*
- iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be*



*used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- a) a written and/or theoretical test*
- b) and/or an oral and/or practical test.*

*The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:*

- a) a written and/or theoretical test;*
- b) and/or an oral and/or practical test.*

#### **4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo optativa-conceitual serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de carácter expositiva, ativa, bem como interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

*1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições), o estudante deverá ser capaz de: analisar e compreender os principais conceitos cinematográficos (Obj C1); bem como distinguir os diversos géneros e modalidades das imagens em movimento (do cinema ao vídeo) (Obj C2).*

*2. A metodologia de ensino, de natureza ativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões (componente cognitiva). Neste método de ensino-aprendizagem, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o papel do professor é fundamentalmente de um dinamizador, serão utilizadas atividades formativas síncronas através de sessões de tutoria, bem como atividades assíncronas como fóruns virtuais, para que o estudante seja capaz de: integrar conhecimentos de cariz teórico-prático sobre os principais equipamentos utilizados na produção de conteúdos audiovisuais (Obj Apt1); integrar os conceitos da linguagem cinematográfica na elaboração de projetos audiovisuais (Obj Apt2); e manipular práticas de conceção e construção de imagens em movimento, a nível técnico e estético (Obj Apt3).*

*3. A metodologia de ensino, de natureza interrogativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem associados à componente das atitudes (componente socio-afetiva). Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de desenvolver capacidades de análise e crítica de diversas peças cinematográficas (Obj At1).*

#### **4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:**

*Since this is minor of a conceptual typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, active, as well as interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:*

*1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons), the student should be able to: analyze and understand the main cinematographic concepts (Obj C1); as well as distinguish the different genres and modalities of moving images (from the cinema to video) (Obj C2).*

*2. The active teaching methodology will be used to help the student achieve the learning objectives pertaining to the skills domain (motor component). In this teaching-learning method, where the student has an active role in the search for knowledge and the professor's role is fundamentally that of a facilitator/mediator, synchronous activities, such as tutoring sessions in a virtual laboratory environment, will be used so that the student is able to: integrate theoretical and practical knowledge about the main equipment used in the production of audiovisual content (Obj Apt1); integrate cinematographic language concepts in the elaboration of audiovisual projects (Obj Apt2); as well as manipulate moving image design and construction practices, at a technical and aesthetic level (Obj Apt3).*

*3. The interrogative teaching methodology will also be used to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to develop the ability to analyze and criticize various cinematographic projects (Obj At1).*

#### **4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

- Aumont, J. (2007). A estética do filme. Papyrus.*  
*Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). Film art: An introduction (10th ed., international ed). McGraw-Hill.*  
*Bresson, R., Mocarzel, E., & Riberolle, B. (2005). Notas sobre o cinematógrafo. Iluminuras.*  
*Brown, B. (2016). Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors. Routledge.*  
*Dubois, P., & Araújo Silva, M. (2014). Cinema, vídeo, Godard (A. Machado, Trans.). Cosac Naify.*  
*Katz, S. (1991). Shot by shot, visualizing from concept to screen. Michael Wiese productions: EUA.*

MacKendrick, A., & Cronin, P. (2006). *On film-making: An introduction to the craft of the director*. Faber and Faber.  
Mazzoleni, A. (2005). *O ABC da linguagem cinematográfica*. Edições Cine-club de Avanca: Avanca.  
Mercado, G. (2019). *The Filmmaker's Eye: The Language of the Lens: The Power of Lenses and the Expressive Cinematic Image*. Routledge.  
Rabiger, M. (2013). *Directing film techniques and aesthetics*. Focal Press.

#### Mapa IV - Visualização da informação

##### 4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

*Visualização da informação*

##### 4.4.1.1.Title of curricular unit:

*Information visualization*

##### 4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

*AVPM*

##### 4.4.1.3.Duração(1):

*Semestral*

##### 4.4.1.4.Horas de trabalho(2):

*150*

##### 4.4.1.5.1Horas de contacto assíncrono a distância(3):

*T-21;*

##### 4.4.1.5.2Horas de contacto síncrono a distância(3):

*TP-23;*

##### 4.4.1.5.3Horas de contacto presencial(3):

*<sem resposta>*

##### 4.4.1.6.ECTS:

*6*

##### 4.4.1.7.Observações(4):

*Esta unidade curricular (UC) procura cumprir com os objetivos estruturais do ciclo de estudos associados ao design de informação digital, nomeadamente a C1, APT1, APT2 e AT2. Por conseguinte, cerca de 30% do tempo de trabalho da UC será dedicado a analisar os paradigmas socioculturais, bem como os modelos de comunicação inerentes aos novos media.; 20% do tempo de trabalho será dedicado a ajudar o estudante a desenvolver narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação; 30% do tempo será dedicado à produção de conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais; e 20% do tempo será dedicado a ajudar o estudante a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC optativa visa dotar os estudantes de valências que lhes permitam criar interfaces interativas apelativas e intuitivas.*

##### 4.4.1.7.Observations:

*This curricular unit (UC) seeks to comply with the course's structural objectives that are associated to digital information design, namely C1, APT1, APT2 and AT2. Therefore, approximately 30% of the UC's work schedule will be dedicated to analyzing the sociocultural paradigms and respective communication models inherent to the new media; 20% of work time will be dedicated to developing multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories; 30% of work time will be dedicated to producing audiovisual content and/or interactive products, using digital tools; and 20% of work time will be focused on helping the student to demonstrate critical thinking, aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC minor aims to provide students with skills that will enable them to create appealing and intuitive interactive interfaces.*

##### 4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

*Ana Catarina de Oliveira Redol; 23h*

##### 4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

*<sem resposta>*

#### 4.4.4. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Analisar as principais teorias, práticas e tendências no design de interfaces gráficas;*

*C2. Comparar os diversos tipos de suportes, técnicas e aplicações possíveis, no âmbito do design de informação digital;*

*Apt1. Desenvolver interfaces digitais interativos, fáceis de utilizar e que estabeleçam uma boa comunicação com os seus utilizadores, tendo em conta fatores como usabilidade e experiência do utilizador;*

*Apt2. Manipular múltiplos recursos tecnológicos para produzir artefatos digitais que englobam conteúdos audiovisuais e de multimédia;*

*Apt3. Desenvolver e executar ciclos iterativos de testes com utilizadores, para validar os artefatos digitais produzidos/propostos;*

*At1. Desenvolver um sentido crítico e criativo que articule os conhecimentos adquiridos nos domínios do design de comunicação visual e da perceção sensorial.*

#### 4.4.4. Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

*The student must be able to:*

*C1. Analyze the main theories, practices and trends in user interface design;*

*C2. Compare the different types of platforms, techniques and possible applications, within the scope of digital information design;*

*Apt1. Develop interactive and easy-to-use digital interfaces that establish good communication with users, by taking into account factors such as usability and user experience;*

*Apt2. Manipulate multiple technological resources in order to produce digital artifacts that encompass audiovisual and multimedia content;*

*Apt3. Develop and run iterative test cycles with users, in order to validate the produced/proposed digital artifacts;*

*At1. Develop a critical and creative sense that articulates the knowledge acquired in the visual communication design and sensory perception domains.*

#### 4.4.5. Conteúdos programáticos:

##### 1. Contextualização:

1.1. O que é o Design de informação / Visualização da informação

1.2. Definição e enquadramento histórico

1.3. Contemporaneidade

##### 2. Função:

2.1. As linguagens tecnológicas

2.2. As teorias e princípios da perceção e composição visual

2.3. Estrutura e arquitectura de informação

##### 3. Forma, estrutura e plataformas:

3.1. Técnicas de representação visual da informação e plataformas de suporte

3.2. A gramática visual e os elementos componentes

3.3. Noções sobre estruturas tipográficas

3.4. Casos de Estudo

##### 4. Conceção:

4.1. A representação visual de informação quantitativa

4.2. A representação visual de informação qualitativa

4.3. Abordagem a processos de projeto

4.4. Testes de usabilidade

#### 4.4.5. Syllabus:

##### 1. Contextualization:

1.1. What is Information Design / Information Visualization

1.2. Definition and historical framework

1.3. Contemporaneity

##### 2. Function:

2.1. Technological languages

2.2. Theories and principles of visual perception and composition

2.3. Information structure and architecture

##### 3. Shape, structure and platforms:

3.1. Techniques on the visual representation of information and supporting platforms

3.2. Visual grammar and component elements

3.3. Notions about typographic structures

3.4. Case studies

##### 4. Conception:

- 4.1. *The visual representation of quantitative information*
- 4.2. *The visual representation of qualitative information*
- 4.3. *Approach to project processes*
- 4.4. *Usability Tests*

#### **4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta unidade curricular, os conteúdos programáticos servem como eixo organizador dos mesmos. Assim, o estudante deverá:*

*Ver pontos 1 e 2 para se tornar capaz de: analisar as principais teorias, práticas e tendências no design de interfaces gráficas (Obj C1); e comparar os diversos tipos de suportes, técnicas e aplicações possíveis, no âmbito do design de informação digital (Obj C2)*

*Ver ponto 3 para se tornar capaz de: manipular múltiplos recursos tecnológicos para produzir artefatos digitais (Obj Apt2); bem como desenvolver um sentido crítico e criativo que articule os conhecimentos adquiridos nos domínios do design de comunicação visual e da percepção sensorial (Obj At1)*

*Ver ponto 4 para se tornar capaz de: desenvolver interfaces digitais interativos, fáceis de utilizar e que estabeleçam uma boa comunicação com os seus utilizadores (Obj Apt1) bem como desenvolver e executar ciclos iterativos de testes com utilizadores (Obj Apt3)*

#### **4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:**

*In order to comply with the curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus serves as an organizing axis. Thus, the student must:*

*See points 1 and 2 in order to be able to: analyze the main theories, practices and trends in user interface design (Obj C1); and compare the different types of platforms, techniques and possible applications within the scope of digital information design (Obj C2).*

*See point 3 in order to be able to: manipulate multiple technological resources to produce digital artifacts (Obj Apt2); as well as develop a critical and creative sense that articulates the knowledge acquired in the visual communication design and sensory perception domains (Obj At1).*

*See point 4 in order to be able to: develop interactive and easy-to-use digital interfaces that establish good communication with users (Obj Apt1); as well as develop and run iterative test cycles with users (Obj Apt3).*

#### **4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):**

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC tem a duração de 14 semanas:*

*1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:*

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expor os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões serão gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possam assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*
- *Laboratórios virtuais, onde o professor e o estudante estarão a trabalhar no projeto proposto, numa aplicação ou software partilhado.*

*2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:*

- *Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- *Vídeo-screencasts, onde o professor fará uma demonstração de um processo e/ou funcionamento de uma ferramenta digital.*
- *Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efetuada através das aulas virtuais, vídeo-lições e vídeo-screencasts; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

#### **4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):**

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC has a duration of 14 weeks:*

**1. The chosen formative activities for the synchronous format are:**

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*
- *Virtual laboratories, where the professor and the student will be working on the proposed project, via a shared application or software.*

**2. The chosen formative activities for the asynchronous format are:**

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Video-screencasts, where the professor will demonstrate a process and/or functioning of a digital tool.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes, video-lessons and video-screencasts; the construction of knowledge will be carried out through discussions, presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests.*

**4.4.8.Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) Apresentações orais onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
- b) Provas de avaliação com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
- c) Quizzes em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
- d) Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica;*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática.*

**4.4.8.Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade. ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a*

*minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

*a) Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*

*b) Assessments, which aim to validate the student's knowledge*

*c) Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)*

*d) Case studies, which study examples will be analyzed/discussed*

*iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

*a) a written and/or theoretical test*

*b) and/or an oral and/or practical test.*

*The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist of:*

*a) a written and/or theoretical test;*

*b) and/or an oral and/or practical test.*

#### **4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo optativa-aplicativa serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de carácter expositiva, demonstrativa, bem como interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

*1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições), o estudante deverá ser capaz de: analisar as principais teorias, práticas e tendências no design de interfaces gráficas (Obj C1); bem como comparar os diversos tipos de suportes, técnicas e aplicações possíveis, no âmbito do design de informação digital (Obj C2).*

*2. A metodologia de ensino, de natureza demonstrativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões (componente motora). Neste método, onde o professor faz uso da demonstração para ensinar e exemplificar a execução de um procedimento, serão utilizadas atividades formativas síncronas (em ambiente de laboratório virtual) e atividades formativas assíncronas (via vídeo-screencasts), para que o estudante seja capaz de: desenvolver interfaces digitais interativos, fáceis de utilizar e que estabeleçam uma boa comunicação com os seus utilizadores, tendo em conta fatores como usabilidade e experiência do utilizador (Obj Apt1); manipular múltiplos recursos tecnológicos para produzir artefatos digitais que englobam conteúdos audiovisuais e de multimédia (Obj Apt2); e por último, desenvolver e executar ciclos iterativos de testes com utilizadores, para validar os artefatos digitais produzidos/propostos (Obj Apt3).*

*3. A metodologia de ensino, de natureza interrogativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem associados à componente das atitudes (componente socio-afetiva). Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de desenvolver um sentido crítico e criativo que articule os conhecimentos adquiridos nos domínios do design de comunicação visual e da percepção sensorial (Obj At1).*

#### **4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:**

*Since this is minor of an applicative typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, demonstrative, as well as interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:*

*1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons), the student should be able to: analyze the main theories, practices and trends in user interface design (Obj C1); as well as compare the different types of platforms, techniques and possible applications, within the scope of digital information design (Obj C2).*

*2. The demonstrative teaching methodology will be used to help the student achieve the learning objectives pertaining to the skills domain (motor component). In this method, where the professor teaches and exemplifies the execution of a procedure, both synchronous (sessions in a virtual laboratory environment) and asynchronous activities will be used (via video-screencasts) so that the student is able to: develop interactive and easy-to-use digital interfaces that establish good communication with users, by taking into account factors such as usability and user experience (Obj Apt1); manipulate multiple technological resources in order to produce digital artifacts that encompass audiovisual and multimedia content (Obj Apt2); and lastly, develop and run iterative test cycles with users, in order to validate the produced/proposed digital artifacts (Obj Apt3).*

*3. The interrogative teaching methodology will also be used to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to develop a critical and*

*creative sense that articulates the knowledge acquired in the visual communication design and sensory perception domains (Obj At1).*

#### **4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:**

*Coleman, C. V. (2017). Visual experiences: A concise guide to digital interface design. Boca Raton; London; New York: CRC Press.*  
*MacDonald, D. (2019). Practical UI Patterns for Design Systems: Fast-Track Interaction Design for a Seamless User Experience. Apress.*  
*Rendgen, S. (2012). Information Graphics. England, Taschen.*  
*Spencer, D. (2010). A Practical Guide to Information Architecture. Five Simple Steps.*  
*Tidwell, J. (2010). Designing Interfaces, Patterns for Effective Interaction Design (2nd Ed.). Sebastopol: O'Reilly Media.*  
*Tufte, E. R. (1990). Envisioning Information, Connecticut. Graphics Press.*  
*Tufte, E. R. (2001). The visual display of quantitative information. Connecticut - USA, Graphics Press LLC.*  
*Tufte, E. R. (1997). Visual explanations: images and quantities, evidence and narrative, Connecticut, Graphics Press.*  
*Ware, C. (2013). Information Visualization: Perception for Design. Boston: Morgan Kaufmann.*

### **Mapa IV - User experience**

#### **4.4.1.1. Designação da unidade curricular:**

*User experience*

#### **4.4.1.1. Title of curricular unit:**

*User experience*

#### **4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:**

*Dsg*

#### **4.4.1.3. Duração(1):**

*Semestral*

#### **4.4.1.4. Horas de trabalho(2):**

*150*

#### **4.4.1.5.1 Horas de contacto assíncrono a distância(3):**

*T-21;*

#### **4.4.1.5.2 Horas de contacto síncrono a distância(3):**

*TP-23;*

#### **4.4.1.5.3 Horas de contacto presencial(3):**

*<sem resposta>*

#### **4.4.1.6. ECTS:**

*6*

#### **4.4.1.7. Observações(4):**

*Esta unidade curricular (UC) procura cumprir com os objetivos estruturais do ciclo de estudos associados à conceção de produtos que promovem uma boa experiência de utilização, nomeadamente a C1, C2, APT1, APT2 e AT2. Logo, cerca de 20% do tempo de trabalho da UC será dedicado a analisar os paradigmas socioculturais e modelos de comunicação inerentes aos novos media; 20% será dedicado a conceber e planear as várias etapas e procedimentos dos processos de produção e pós-produção multimédia; 20% será dedicado ao desenvolvimento de narrativas multi-, cross- e/ou transmédia, suportadas pelas teorias da perceção e comunicação; 20% será dedicado à produção de conteúdos e/ou produtos audiovisuais e interativos, com recurso a ferramentas digitais; e 20% será dedicado a demonstrar pensamento crítico, maturidade estética e atitude criativa no tratamento e/ou gestão de informação multimédia. Esta UC optativa visa dotar os estudantes de valências quanto à prática do design centrado no utilizador.*

#### **4.4.1.7. Observations:**

*This curricular unit (UC) seeks to comply with the course's structural objectives that are associated with designing products that promote a good user experience, namely C1, C2, APT1, APT2 e AT2. Therefore, approximately 20% of the UC's work schedule will be dedicated to analyzing the sociocultural paradigms and communication models inherent to the new media; 20% will be dedicated to designing and planning the various stages and procedures of multimedia production and its post-production processes; 20% will be dedicated to developing multi-, cross- and/or transmedia narratives, supported by the perception and communication theories; 20% will be dedicated to producing audiovisual content and/or interactive products, using digital tools; and 20% will be focused on demonstrating critical thinking,*

*aesthetic maturity and creative attitude in the treatment and/or management of multimedia information. This UC minor aims to provide students with user-centered design skills.*

#### 4.4.2. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

*Lara Maia Reis de Amaral; 23h*

#### 4.4.3. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

*<sem resposta>*

#### 4.4.4. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o ensino a distância (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

*O estudante deve ser capaz de:*

*C1. Distinguir os princípios e conceitos do design de interação, user experience e design de interfaces gráficas;*

*C2. Escolher metodologias apropriadas de avaliação UX;*

*Apt1. Desenvolver um projeto complexo de design de interação;*

*Apt2. Desenvolver um protótipo funcional, aplicando os princípios estruturantes do design de interfaces gráficas;*

*Apt3. Manipular múltiplos recursos tecnológicos para produzir artefatos digitais;*

*Apt4. Administrar ciclos iterativos de pesquisa e aplicação de testes básicos de usabilidade;*

*At1. Demonstrar competências de reflexão crítica quanto à computação ubíqua e tendências digitais, segundo uma abordagem holística de UX.*

#### 4.4.4. Intended learning outcomes and respective compatibility with distance learning (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

*The student must be able to:*

*C1. Distinguish the principles and concepts of interaction design, user experience and user interface design;*

*C2. Choose appropriate UX assessment methodologies;*

*Apt1. Develop a complex interaction design project;*

*Apt2. Develop a functional prototype, by applying the structuring principles of user interface design;*

*Apt3. Manipulate multiple technological resources to produce digital artifacts;*

*Apt4. Administer iterative cycles of research and the application of basic usability tests;*

*At1. Demonstrate the ability to critically think about ubiquitous computing and digital trends, following the holistic UX approach.*

#### 4.4.5. Conteúdos programáticos:

##### 1. Enquadramento teórico:

*1.1. Design de interação, User Experience, Design de interfaces gráficas e Usabilidade: história, teorias, conceitos, princípios, exemplos e boas práticas.*

*1.2. Design centrado no utilizador: metodologias, métodos, processos e boas práticas.*

*1.3. Design Emocional e Afetivo.*

##### 2. Metodologia projetual:

*2.1. Definição de problemas e pesquisa com utilizadores: brainstorming, mapas mentais, contextualização dos utilizadores, proto-personas, personas, análise de tarefas, cenários e storyboards.*

*2.2. Estrutura e arquitetura de informação: plano de navegação, fluxogramas de tarefas, card sorting.*

*2.3. Design: padrões de UI, padrões tácteis e linguagens visuais.*

##### 3. Avaliação:

*3.1. Prototipagem: alta e baixa fidelidade, protótipos em papel, e wireframes.*

*3.2. Métodos e técnicas de avaliação: testes com utilizadores, testes de usabilidade, testes com e sem moderação.*

#### 4.4.5. Syllabus:

##### 1. Theoretical framework:

*1.1. Interaction Design, User Experience, User interface design and Usability: history, theories, concepts, principles, examples and good practices.*

*1.2. User-centered design: methodologies, methods, processes and best practices.*

*1.3. Emotional and Affective Design.*

##### 2. Design methodology:

*2.1. Problem definition and user research: brainstorming, mind maps, user contextualization, proto-personas, personas, task analysis, scenarios and storyboards.*

*2.2. Information structure and architecture: navigation plan, task flowcharts, card sorting.*

*2.3. Design: UI patterns, tactile patterns and visual languages.*

##### 3. Evaluation:

*3.1. Prototyping: high and low fidelity, paper prototypes, and wireframes.*

*3.2. Assessment methods and techniques: user testing, usability testing, testing with and without moderation.*



**4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*Para cumprir com os objetivos de aprendizagem (Objs) desta unidade curricular, os conteúdos programáticos servem como eixo organizador dos mesmos. Assim, o estudante deverá:*

*Ver o ponto 1 para se tornar capaz de: distinguir os princípios e conceitos do design de interação, user experience e design de interfaces gráficas (Obj C1); escolher metodologias apropriadas de avaliação UX (Obj C2); e demonstrar competências de reflexão crítica quanto à computação ubíqua e tendências digitais, segundo uma abordagem holística de UX (Obj At1).*

*Ver pontos 2 e 3 para se tornar capaz de: desenvolver um projeto complexo de design de interação (Obj Apt1); desenvolver um protótipo funcional, aplicando os princípios estruturantes do design de interfaces gráficas (Obj Apt2); manipular múltiplos recursos tecnológicos para produzir artefatos digitais (Obj Apt3); e administrar ciclos iterativos de pesquisa e aplicação de testes básicos de usabilidade (Obj Apt4).*

**4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:**

*In order to comply with the curricular unit's learning objectives (Objs), the syllabus serves as an organizing axis. Thus, the student must:*

*See point 1 in order to be able to: distinguish the principles and concepts of interaction design, user experience and user interface design (Obj C1); choose appropriate UX assessment methodologies (Obj C2); and demonstrate the ability to critically think about ubiquitous computing and digital trends, following the holistic UX approach (Obj At1).*

*See points 2 and 3 in order to be able to: develop a complex interaction design project (Obj Apt1); develop a functional prototype, by applying the structuring principles of user interface design (Obj Apt2); manipulate multiple technological resources to produce digital artifacts (Obj Apt3); and administer iterative cycles of research and the application of basic usability tests (Obj Apt4).*

**4.4.7. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico (com indicação do número de estudantes por turma/grupo para as tipologias de horas de contacto relevantes, e com referência aos meios materiais e tecnológicos utilizados em cada tipologia):**

*De forma a cumprir com o modelo pedagógico da Universidade Europeia (UE) definido para o Ensino à Distância, nesta unidade curricular (UC) serão utilizadas atividades que promovem uma interação crescente entre o professor e o estudante. Uma vez que esta UC optativa tem a duração de 14 semanas:*

*1. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato síncrono são:*

- *Aulas virtuais, onde o professor irá expôr os conteúdos da UC, bem como interagir com o estudante através do campus virtual. Estas sessões serão gravadas, em tempo real, permitindo assim que o estudante as possam assistir posteriormente, de forma assíncrona.*
- *Sessões de tutoria, com o professor, para orientações de estudo e/ou esclarecimentos de dúvidas.*

*2. As atividades de natureza formativa elegidas para o formato assíncrono são:*

- *Vídeo-lições, em que as matérias das aulas são previamente gravadas (pelo professor em estúdio) e apresentadas num formato audiovisual (com recurso a powerpoints e/ou outros suportes gráficos) no campus virtual.*
- *Fóruns virtuais, onde os estudantes debatem sobre conteúdos diretamente relacionados com a UC, com o objetivo de fomentar a reflexão crítica, bem como a comunicação. Tais conteúdos podem ser lançados tanto pelo professor, como os estudantes.*

*Em suma, das 5 etapas de aprendizagem do modelo pedagógico da UE: o acesso e motivação será garantido através das sessões de tutoria e fóruns virtuais; a socialização online será promovida através de debates; a troca de informação será efetuada através das aulas virtuais e vídeo-lições; a construção do conhecimento será realizada através de discussões, apresentações e jogos interativos; e o desenvolvimento será cumprido através da análise de case studies e provas de avaliação.*

**4.4.7. Specific teaching methodologies of the curricular unit and their link with the pedagogical model (point out the number of students per class/group to the types of relevant contact hours, with reference to the material and technological facilities used in each typology):**

*In order to comply with the pedagogical model defined for Universidade Europeia's (UE) Online Education, this curricular unit (UC) will use synchronous and asynchronous activities that promote an enhanced interaction between the teacher and the student. Since this UC minor has a duration of 14 weeks:*

*1. This UC's synchronous modality will consist of:*

- *Virtual classes, where the professor will expose the UC's contents, as well as will interact with the student through the virtual campus. These sessions are recorded, in real time, thereby allowing the student to watch them later, asynchronously.*
- *Tutoring sessions, with the professor, for study guidelines and/or clarification of doubts.*

*2. The chosen formative activities for the asynchronous format are:*

- *Video-lessons, in which class material is previously recorded (by the professor in a studio) and presented in an audiovisual format (using powerpoints and/or other graphic software) on the virtual campus.*
- *Virtual forums, where students debate contents that are directly related to the UC, thereby promoting critical reflection, as well as communication. Such contents can be provided by both the professor and the students.*

*In conclusion, of the 5 learning stages of the UE's pedagogical model: the access to information and student motivation will be guaranteed via tutoring sessions and virtual forums; the online socialization will be promoted through debates; the exchange of information will be carried out through virtual classes and video-lessons; the construction of knowledge will be carried out through discussions, presentations and interactive games; and the development will be accomplished through the analysis of case studies and evaluation tests*

#### **4.4.8.Avaliação:**

*O processo de avaliação contempla os seguintes regimes de avaliação: (i) avaliação contínua ou (ii) avaliação final. Em qualquer destes regimes, o estudante obterá aproveitamento se tiver classificação final igual ou superior a 10 valores. O modelo de avaliação contínua é aquele que decorre ao longo do período de aulas e reflete uma permanente interação entre docente e estudante. Este regime de avaliação converge com o modelo pedagógico da Universidade Europeia para o EaD, no sentido em que assume que os métodos de avaliação devem ser valorizados ao longo do processo de ensino e aprendizagem.*

*No regime de avaliação contínua será valorizada a avaliação formativa que permitirá acompanhar e, se necessário, ajustar o percurso do estudante, e a avaliação sumativa que permitirá avaliar a aquisição dos objetivos da UC. Assume-se uma assiduidade mínima de 70% nas aulas síncronas, bem como uma interação mínima de 70% com as atividades assíncronas. Este cumprimento será verificado diretamente através das ferramentas analytics do LMS. A avaliação contínua pressupõe três elementos:*

*i) Participação, será medida em função da sua participação regular e em tempo útil nas atividades propostas no período de aulas, assim como do cumprimento das datas estabelecidas para a realização das atividades. Nesta, o estudante deverá ter uma classificação mínima de 8 valores, contabilizando 20% da nota final.*

*ii) Avaliação sumativa intermédia, composta por atividades propostas pelo docente ao longo do período de aulas. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) Apresentações orais, onde o estudante terá de versar sobre um tema/conteúdo*
- b) Provas de avaliação, com o objetivo de validar os conhecimentos adquiridos*
- c) Quizzes, em formato de jogo (prémios, níveis, pontuação)*
- d) Case studies, que consiste na análise e discussão de exemplos*

*iii) Avaliação sumativa final, composta por atividades propostas pelo docente no decorrer da época de avaliação (após o período de aulas). De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 8 valores, contabilizando 40% da nota final. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática*

*Por último, o regime de avaliação final ocorre exclusivamente após o período de aulas e incidirá sobre todos os conteúdos lecionados na UC. De forma a garantir a fiabilidade e autoria das respostas será utilizado o LockDown Browser. Serão admitidos à avaliação final os estudantes que optem por esta opção, bem como aqueles que não tenham obtido aprovação no regime de avaliação contínua. Nestas, o estudante deverá ter uma classificação mínima média de 10 valores. Este elemento será composto por:*

- a) uma prova escrita e/ou teórica;*
- b) e/ou uma prova oral e/ou prática.*

#### **4.4.8.Assessment:**

*The assessment process includes the following assessment regimes: (i) continuous assessment or (ii) final assessment. In any of these methods, students will be successful if they have a final grade equal to or greater than 10 points. The continuous assessment model is one that takes place throughout the lecturing period and reflects a permanent interaction between professor and student. This assessment methods converges with the pedagogical model of the Universidade Europeia for online, in the sense that it assumes that assessment should be valued throughout the teaching and learning process. In the continuous assessment regime, formative assessment will be valued, which will allow monitoring and, if necessary, adjusting students' path, and summative assessment which will allow evaluating the acquisition of the CU's objectives. A minimum attendance of 70% in synchronous classes is mandatory, as well as a minimum interaction of 70% with asynchronous activities. This compliance will be verified directly through the LMS analytics tools. Continuous assessment presupposes three elements: i) Participation, will be measured according to students' regular and timely participation in the activities proposed during the lecturing period, as well as compliance with the dates established for carrying out the activities. In this, the student must have a minimum classification of 8 values, accounting for 20% of the final grade. ii) Intermediate summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher throughout the class period. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- a) Oral presentations, where the student will have to speak about a theme/content*
- b) Assessments, which aim to validate the student's knowledge*
- c) Quizzes, in an interactive game format (prizes, levels, scores)*
- d) Case studies, which study examples will be analyzed/discussed*

*iii) Final summative assessment, consisting of activities proposed by the teacher during the assessment period (after the class period). In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. In these, the student must have a minimum average grade of 8 points, accounting for 40% of the final grade. This element will consist of:*

- a) a written and/or theoretical test*
- b) and/or an oral and/or practical test.*

*The final assessment regime occurs exclusively after the lecturing period and will focus on all content lectured at the CU. In order to guarantee the reliability and authorship of the answers, the LockDown Browser will be used. Students who choose this option will be admitted to the final assessment, as well as those who have not passed the continuous assessment regime. In these, the student must have a minimum average grade of 10 points. This element will consist*

of:

- a) a written and/or theoretical test;
- b) and/or an oral and/or practical test.

#### 4.4.9. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*Uma vez que se trata de uma unidade curricular (UC) do tipo optativa-conceitual serão utilizadas metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de carácter expositiva, ativa, bem como interrogativa, para que o estudante seja capaz de atingir as diferentes tipologias de objetivos de aprendizagem (Objs). Concretamente:*

1. A metodologia de ensino de natureza expositiva será utilizada para ajudar o estudante a atingir os objetivos de aprendizagem assentes na dimensão dos conhecimentos (componente cognitiva). Ou seja, através da exposição oral (por parte do professor) de informações e conteúdos via atividades síncronas (através de aulas virtuais e sessões de tutoria) e assíncronas (via vídeo-lições), o estudante deverá ser capaz de: distinguir os princípios e conceitos do design de interação, user experience e design de interfaces gráficas (Obj C1); e escolher metodologias apropriadas de avaliação UX (Obj C2).

2. A metodologia de ensino, de natureza ativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem no âmbito das aptidões (componente motora). Neste método de ensino-aprendizagem, em que o estudante tem um papel ativo na procura do conhecimento e o papel do professor é fundamentalmente de um dinamizador, serão utilizadas atividades formativas síncronas através de sessões de tutoria, bem como actividades assíncronas como fóruns virtuais, para que o estudante seja capaz de: desenvolver um projeto complexo de design de interação (Obj Apt1); desenvolver um protótipo funcional, aplicando os princípios estruturantes do design de interfaces gráficas (Obj Apt2); manipular múltiplos recursos tecnológicos para produzir artefatos digitais (Obj Apt3); e administrar ciclos iterativos de pesquisa e aplicação de testes básicos de usabilidade (Obj Apt4).

3. A metodologia de ensino, de natureza interrogativa, será utilizada para que o estudante seja capaz de atingir os objetivos de aprendizagem associados à componente das atitudes (componente socio-afetiva). Este método, que consiste em utilizar a formulação de questões para conduzir o estudante na procura de conhecimentos no âmbito da UC, utilizará sessões de tutoria no formato síncrono, bem como fóruns virtuais no formato assíncrono, para que o estudante seja capaz de demonstrar competências de reflexão crítica quanto à computação ubíqua e tendências digitais, segundo uma abordagem holística de UX (Obj At1).

#### 4.4.9. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

*Since this is minor of a conceptual typology, it will resort to teaching methodologies and/or pedagogical methods that have an expository, active, as well as interrogative nature, so that the student is able to accomplish the different types of learning objectives (Objs). Therefore:*

1. The expository teaching methodology will be used in order to help the student achieve the learning objectives that pertain to the knowledge dimension (cognitive component). That is, through the oral presentation (by the professor) of information and content via synchronous (through virtual classes and tutoring sessions) and asynchronous activities (via video lessons), the student should be able to: distinguish the principles and concepts of interaction design, user experience and user interface design (Obj C1); and choose appropriate UX assessment methodologies (Obj C2).

2. The active teaching methodology will be used to help the student achieve the learning objectives pertaining to the skills domain (motor component). In this teaching-learning method, where the student has an active role in the search for knowledge and the professor's role is fundamentally that of a facilitator/mediator, synchronous activities, such as tutoring sessions in a virtual laboratory environment, will be used so that the student is able to: develop a complex interaction design project (Obj Apt1); develop a functional prototype, by applying the structuring principles of user interface design (Obj Apt2); manipulate multiple technological resources to produce digital artifacts (Obj Apt3); and administer iterative cycles of research and the application of basic usability tests (Obj Apt4).

3. The interrogative teaching methodology will also be used to help the student achieve the learning objectives that pertain to the realm of attitudes (socio-affective component). This method, which consists of using the formulation of questions in order to guide the student in the search for knowledge, will use tutoring sessions in the synchronous format, as well as virtual forums in the asynchronous format, so that the student is able to demonstrate the ability to critically think about ubiquitous computing and digital trends, following the holistic UX approach (Obj At1).

#### 4.4.10. Bibliografia de consulta/existência obrigatória e outros recursos de aprendizagem específicos para EaD:

- Barnum, C. M. (2010). *Usability Testing Essentials: Ready, Set, Test! Elsevier.*
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About face: The essentials of interaction design (4th ed.)*. John Wiley & Sons.
- Hamm, M. (2014). *Wireframing essentials: An introduction to user experience design*. Packt Publishing.
- MacDonald, D. (2019). *Practical UI Patterns for Design Systems: Fast-Track Interaction Design for a Seamless User Experience*. Apress. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-4938-3>
- Platt, D. (2016). *The Joy of UX: User Experience and Interactive Design for Developers*. Addison-Wesley Professional.
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2015). *Interaction design: Beyond human-computer interaction (4th ed.)*. John Wiley & Sons Ltd.
- Saffer, D. (2010). *Designing for interaction: Creating innovative applications & devices (2nd ed.)*. New Riders.
- Snyder, C. (2003). *Paper prototyping: The fast and easy way to design and refine user interfaces*. Morgan Kaufmann: Elsevier Science.

## 4.5. Metodologias de ensino e aprendizagem

### 4.5.1. Modelo pedagógico que constitui o referencial para a organização do processo de ensino e aprendizagem a distância das unidades curriculares:

A Universidade Europeia preconiza o EaD de uma forma estruturante e estratégica, e não focado de forma avulso no presente CE. A criação de uma Faculdade Online exclusivamente dedicada ao EaD, com reforço dos seus quadros por profissionais com experiência nesta modalidade de ensino, permitiu a definição do Learn@Flex enquanto modelo académico específico para o EaD de uma forma holística e estruturante para toda a Universidade Europeia (ver <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoead.pdf>).

O modelo pedagógico Learn@Flex da Universidade Europeia integra o modelo das cinco etapas de ensino e aprendizagem online de Salmon (2013), onde destaca como elementos essenciais os participantes, os e-moderadores e as e-atividades. Assume-se, desta forma, a centralidade da criação de comunidades de aprendizagem (CoA) no modelo de ensino e aprendizagem a distância adotado pelas instituições. Neste processo de criação de CoA, o estudante é convidado a participar, experienciar e construir colaborativamente o conhecimento, sendo mediado pelo docente, que assume o papel de e-moderador, e facilitado pelo uso de tecnologias digitais adequadas, principalmente de um Learning Management System (LMS).

O modelo das cinco etapas de ensino e aprendizagem online pressupõe: (i) Acesso e Motivação, (ii) Socialização Online, (iii) Troca de Informação, (iv) Construção de Conhecimento e (v) Desenvolvimento. É necessário que ao longo de uma unidade curricular os estudantes consigam progredir pelas cinco etapas do modelo. Para tal, é necessário que as instruções de trabalho e interação em grupo sejam claras e estejam identificadas, as e-atividades sejam adequadas à natureza dos objetivos de aprendizagem e que promovam a interação entre os participantes, exista apoio técnico apropriado, e exista feedback dos e-moderadores de forma a motivarem e orientarem os participantes para a aprendizagem. Considera-se que as etapas de troca de informação, construção do conhecimento e desenvolvimento são mais construtivas e produtivas para todos os estudantes se estes tiverem anteriormente motivados para a área do conhecimento em particular e se já tiverem interagido online, entre si.

#### Etapa I. Acesso e Motivação.

Nesta etapa são fornecidos aos estudantes acessos aos conteúdos da unidade curricular através do LMS.

Considerando que as e-atividades devem estar de acordo com as necessidades e competências dos estudantes, bem como a etapa em que se encontram, na etapa I (Acesso e Motivação) é necessário garantir que os estudantes têm acesso à plataforma e adquirem a capacidade de aprender com os outros participantes, à distância. Desta forma, as e-atividades da etapa I devem requerer a utilização do LMS, sendo recomendadas e-atividades que sejam rapidamente alcançadas, oferecendo prática na utilização da tecnologia. Sobretudo nesta etapa inicial, os e-moderadores poderão ter de oferecer apoio individual assegurando que os estudantes estão confiantes na aprendizagem online.

#### Etapa II. Socialização Online.

Na etapa II os estudantes deverão estabelecer a sua presença online e interagir com outros estudantes. É nesta etapa que os estudantes começam a compreender os benefícios e as exigências de trabalhar em grupo e/ou em ambiente online. As e-atividades devem ser ativas e interativas, permitindo que os estudantes se relacionem entre si e formem grupos de trabalho eficazes.

#### Etapa III. Troca de Informação.

Na etapa III deve existir uma troca de informação mútua entre estudantes, numa possível forma de cooperação em que cada estudante apoia os objetivos de outros estudantes. Nesta etapa, os estudantes podem começar a sentir-se capacitados para pesquisar e avaliar informação. As e-atividades devem começar a ser mais difíceis e exigentes, contendo uma tarefa e um foco de ação muito específico. Devem ser utilizadas de forma a que os estudantes transmitam informações uns aos outros. Nesta etapa, deve ser explicado aos estudantes como fornecer feedback a outros estudantes assente num espírito crítico. A etapa III é concluída quando os estudantes conseguirem encontrar, contribuir e trocar informações de forma eficaz e autónoma.

#### Etapa IV. Construção do Conhecimento.

Na etapa IV desenvolvem-se discussões e atividades de grupo entre os estudantes e a sua interação torna-se mais complexa, interativa e orientada para a equipa. Nesta etapa inicia-se igualmente a construção do conhecimento. Os estudantes devem demonstrar autonomia no desenvolvimento de competências, deixando de ser apenas recetores ou transmissores de informação, mostrando-se capazes de resolver tarefas complexas. Assim sendo, as e-atividades devem ter como objetivo o desenvolvimento do conhecimento, visando a promoção de processos de reflexão e interação online com os outros.

#### Etapa V. Desenvolvimento.

Por último, na etapa V, os participantes estão absolutamente confortáveis para trabalhar a distância, e desenvolvem uma capacidade elevada de explorar informação e construir o seu próprio conhecimento. Nesta fase geralmente os estudantes sentem-se bastante confiantes e são pró-ativos na concretização dos seus próprios objetivos. O foco do processo de ensino-aprendizagem reside na avaliação. Nesta etapa, os estudantes tornam-se responsáveis pela sua própria aprendizagem e pela aprendizagem do seu grupo. Devem desenvolver ideias adquiridas através das quatro etapas iniciais das e-atividades e a aplicá-las aos seus contextos individuais. As e-atividades devem ser desenvolvidas de forma a permitir a crítica, a reflexão, a avaliação e a aplicação. Todo o conteúdo do curso deverá estar disponível aos estudantes, para que estes consigam rever a sua aprendizagem e decidir como a irão utilizar no futuro.

As atividades que dão corpo ao ensino a distância podem ser conduzidas de forma síncrona ou assíncrona. Como atividades de natureza formativa síncrona podemos ter aula virtual, sessão de tutoria, laboratório virtual e imersão profissional. Já as atividades de natureza formativa assíncrona podem ser video-lição, artigo/obra científica, vídeo-screencast (com ou sem recurso ao powerpoint), livro digital, simulação, podcast, e fórum virtual. Ainda há atividades caracterizadas pela sua natureza avaliativa, que podem ser definidas como case-study, quiz, trabalho, apresentação oral e prova de avaliação.

Com o objetivo de implementar o modelo pedagógico Learn@Flex, foi criado em 2020 o Laboratório de Educação Digital composto por uma equipa multidisciplinar com learning architects, produtores, técnicos de audiovisual, designers gráficos e técnicos de pós-produção com o objetivo de produzir conteúdos educativos digitais. Estes conteúdos visam potenciar o trabalho dos docentes e melhorar a experiência de aprendizagem digital dos estudantes. O modelo pedagógico Learn@Flex é adequadamente materializado num espaço de cerca de 500 m<sup>2</sup>. O LED tem

*permitido à Universidade Europeia acumular uma experiência relevante no EaD através da oferta formativa não conferente de grau, tanto em pós-graduações como cursos de especialização. Atualmente, entre os 21 programas não conferentes de grau oferecidos, em 43 edições diferentes, foram lecionadas cerca de 850 aulas na modalidade à distância, com produção de cerca de 1.800 conteúdos de aprendizagem digital pelo Laboratório de Educação Digital, tendo sido formados cerca de 800 estudantes. A parceria com a Universidade Aberta, uma IES pública com mais de 30 anos de experiência no ensino a distância, vem garantir a formação e a qualidade pedagógica do corpo docente da Universidade Europeia, tal como disposto pelo Decreto-Lei 133/2019.*

#### **4.5.1. Reference pedagogic model for distance education and learning curricular units:**

*Universidade Europeia advocates distance learning (DL) in a structuring and strategic way, in the present Study Cycle (CS). The creation of an Online Faculty exclusively dedicated to DL and the reinforcement of its staff by professionals with experience in DL has allowed the definition of Learn@Flex as a specific academic model for DL in a holistic and structural way for the whole Universidade Europeia (see <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoead.pdf>).*

*The Learn@Flex pedagogical model of the European University integrates the five stages of online teaching and learning model of Salmon (2013), where the essential elements are participants, e-moderators and e-activities. Thus, it is assumed the centrality of the creation of learning communities (CoA) in the distance teaching and learning model adopted by the institutions. In this process of CoA creation, the student is invited to participate, experience and collaboratively build knowledge, being mediated by the teacher, who assumes the role of e-moderator, and facilitated by the use of appropriate digital technologies, mainly a Learning Management System (LMS).*

*The five stages model of online teaching and learning presupposes: (i) Access and Motivation, (ii) Online Socialisation, (iii) Information Exchange, (iv) Knowledge Construction and (v) Development. It is necessary that throughout a curricular unit students are able to progress through the five stages of the model. This requires that instructions for group work and interaction are clear and identified, that e-activities are appropriate to the nature of the learning objectives and promote interaction between participants, that appropriate technical support is available, and that feedback from e-moderators is available to motivate and guide participants towards learning. The stages of information exchange, knowledge construction and development are considered to be more constructive and productive for all learners if they have previously been motivated towards the particular knowledge area and have already interacted online with each other.*

*Stage I. Access and Motivation.*

*In this stage students are provided with access to the curricular unit contents through the LMS. Considering that the e-activities should be according to the students' needs and competences, as well as to the stage they are in, in stage I (Access and Motivation) it is necessary to ensure that students have access to the platform and acquire the ability to learn with other participants, at a distance. Thus, the e-activities of stage I should require the use of the LMS, and e-activities that are quickly achieved are recommended, offering practice in the use of the technology. Particularly at this early stage, e-moderators may need to offer individual support ensuring that students are confident in online learning.*

*Stage II. Online Socialising.*

*In stage II students should establish their online presence and interact with other students. It is at this stage that students begin to understand the benefits and requirements of working in a group and/or online environment. E-activities should be active and interactive, allowing students to relate to each other and form effective working groups.*

*Stage III. Exchange of Information.*

*In stage III there should be a mutual exchange of information between students, in a possible form of cooperation in which each student supports the goals of other students. At this stage, students can begin to feel empowered to research and evaluate information. E-activities should start to be more difficult and demanding, containing a very specific task and action focus. They should be used in such a way that students pass on information to each other. At this stage, students should be explained how to provide feedback to other students based on critical thinking. Stage III is completed when students are able to find, contribute and exchange information effectively and autonomously.*

*Stage IV. Knowledge Construction.*

*In stage IV group discussions and activities develop between students and their interaction becomes more complex, interactive and team-oriented. In this stage the construction of knowledge also begins. Students should demonstrate autonomy in the development of competences, no longer being only receivers or transmitters of information, but being able to solve complex tasks. Therefore, e-activities should aim at the development of knowledge, aiming at the promotion of reflection processes and online interaction with others.*

*Stage V. Development.*

*Finally, in stage V, participants are absolutely comfortable working at a distance, and develop a high capacity to explore information and build their own knowledge. At this stage generally students feel quite confident and are proactive in achieving their own goals. The focus of the teaching-learning process is on assessment. At this stage the students become responsible for their own learning and the learning of their group. They should develop ideas acquired through the four initial stages of the e-activities and apply them to their individual contexts. The e-activities should be developed in a way that allows for criticism, reflection, evaluation and application. All course content should be available to students so that they can review their learning and decide how they will use it in the future.*

*The activities that embody distance learning can be conducted synchronously or asynchronously. Synchronous formative activities include virtual classes, tutoring sessions, virtual laboratories and professional immersion. Asynchronous formative activities can be video-lesson, scientific article/work, video-screencast (with or without the use of powerpoint), digital book, simulation, podcast, and virtual forum. There are also activities characterized by their evaluative nature, which can be defined as case-study, quiz, assignment, oral presentation and evaluation test. In order to implement the Learn@Flex pedagogical model, the Digital Education Lab was created in 2020, composed of a multidisciplinary team with learning architects, producers, audiovisual technicians, graphic designers and post-production technicians with the aim of producing digital educational content. These contents aim to enhance the teachers' work and improve the students' digital learning experience. The Learn@Flex pedagogical model is properly materialized in a space of about 500 m<sup>2</sup>. The LED has allowed the European University to accumulate a relevant*

*experience in EaD through the non-degree formative offer, both in post-graduate and specialization courses. Currently, among the 21 non-degree programmes offered, in 43 different editions, about 850 distance learning classes have been taught, with the production of about 1,800 digital learning contents by the Digital Education Lab, having trained about 800 students. The partnership with Universidade Aberta, a public HEI with over 30 years of experience in distance learning, comes to guarantee the training and pedagogical quality of the teaching staff of the Universidade Europeia, as provided by Decree-Law 133/2019.*

#### **4.5.1.1. Anexos do modelo pedagógico (PDF, máx. 500kB):**

*<sem resposta>*

#### **4.5.2. Adequação e articulação das metodologias de ensino a distância aos objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) definidos para o ciclo de estudos:**

*No modelo pedagógico para o EaD existem quatro metodologias de ensino com correspondência a atividades formativas específicas. São elas: (i) expositiva, cujas atividades podem enquadrar-se em: aula virtual, vídeo-lição, artigo/obra científica, sessão de tutoria, vídeo-screencast, livro digital e podcast; (ii) demonstrativa, cujas atividades podem enquadrar: vídeo-screencast, livro digital, simulação, imersão profissional e ferramenta digital; (iii) ativa, cujas atividades podem enquadrar: sessão de tutoria, livro digital, simulação, imersão profissional, fórum virtual e podcast; e (iii) interrogativa, cujas atividades podem enquadrar: sessão de tutoria e fórum virtual. Assim, se os objetivos de aprendizagem forem do plano (i) dos conhecimentos, poderá adequar-se metodologias expositivas; (ii) das aptidões, poderá adequar-se metodologias demonstrativas e ativas; e (iii) das atitudes, poderá adequar-se metodologias interrogativas, demonstrativas e ativas.*

#### **4.5.2. Evidence of the teaching and learning methodologies coherence with the intended learning outcomes of the study programme:**

*In the pedagogical model for Distance Education there are four teaching methodologies with correspondence to specific formative activities. These are: (i) expository, whose activities can fit into: virtual class, video-lesson, scientific article/work, tutorial session, video-screencast, digital book and podcast; (ii) demonstrative, whose activities can fit into: video-screencast, digital book, simulation, professional immersion, and digital tool; (iii) active, whose activities can frame: tutoring session, digital book, simulation, professional immersion, virtual forum, and podcast; and (iii) interrogative, whose activities can frame: tutoring session and virtual forum. Thus, if the learning objectives are (i) knowledge, expository methodologies may be appropriate; (ii) skills, demonstrative and active methodologies may be appropriate; and (iii) attitudes, interrogative, demonstrative and active methodologies may be appropriate.*

#### **4.5.3. Identificação das formas de garantia da justeza, fiabilidade e acessibilidade das metodologias e dos processos de avaliação:**

*Estes pressupostos são garantidos através das seguintes ferramentas integradas no LMS: (i) o LockDown Browser é um browser de internet que bloqueia o desktop; (ii) o Respondus Monitor é uma aplicação que monitoriza o comportamento do estudante à distância, e o (iii) o Safe Assign permite detetar correspondências entre um trabalho submetido por um estudante e o conteúdo de uma qualquer fonte disponível na internet. Estas aplicações são já utilizadas em inúmeras instituições de referência internacional no ensino conferente de grau à distância. De forma a garantir as questões de privacidade e proteção de dados, existiu uma análise e intervenção do Data Protection Officer designado pela Ensilis, da qual resultou: (i) a definição de orientações para corpo docente para utilização das ferramentas e (ii) a elaboração do documento de Política de Privacidade para Avaliação a Distância (<https://www.europeia.pt/politica-de-privacidade-e-protecao-de-dados>).*

#### **4.5.3. Means for ensuring the fairness, reliability, and accessibility of assessment methodologies and processes:**

*These assumptions are ensured through the following tools integrated into the LMS: (i) LockDown Browser is an internet browser that blocks the desktop; (ii) Respondus Monitor is an application that monitors distance student behavior, and (iii) Safe Assign allows detecting matches between an assignment submitted by a student and the content of any source available on the internet. These applications are already used in many leading international distance learning institutions. In order to guarantee privacy and data protection issues, there was an analysis and intervention by the Data Protection Officer appointed by Ensilis, which resulted in: (i) the definition of guidelines for faculty for the use of the tools and (ii) the elaboration of the Privacy Policy document for Distance Assessment (<https://www.europeia.pt/politica-de-privacidade-e-protecao-de-dados>).*

#### **4.5.4. Formas de garantia de que a avaliação da aprendizagem dos estudantes será feita em função dos objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

*O modelo pedagógico para o EaD determina que, em objetivos de aprendizagem do tipo de: (i) conhecimentos, apliquem-se as atividades avaliativas de teste escrito, apresentação oral, quiz, trabalho; (ii) aptidões, apliquem-se as atividades avaliativas de prova prática, case-study e projeto; e (iii) atitudes, apliquem-se as atividades avaliativas de prova prática, apresentação oral e projeto. Cada FUC descreve esta interação em particular. Existem ainda outros instrumentos para avaliar esta convergência, tais como os questionários de avaliação de docência respondidos anonimamente pelos estudantes, os relatórios de UC entregues por cada docente no final do semestre, as reuniões entre os coordenadores e os delegados, e as reuniões de início, meio e fim do semestre letivo entre a coordenação de curso e os docentes. Por último, a ferramenta "Performance Dashboards" fornece dados que permite cruzar a metodologia de avaliação com os objetivos de aprendizagem.*

#### 4.5.4.Means of ensuring that the students assessment methodologies are adequate to the intended learning outcomes of the curricular unit:

*The pedagogical model for Distance Education determines that, in learning objectives of the type of: (i) knowledge, the evaluative activities of written test, oral presentation, quiz, assignment apply; (ii) skills, the evaluative activities of practical test, case-study and project apply; and (iii) attitudes, the evaluative activities of practical test, oral presentation and project apply. Each Course Plan describes this interaction in particular. There are also other instruments to assess this convergence, such as the teaching assessment questionnaires answered anonymously by students, the UC reports delivered by each faculty member at the end of the semester, the meetings between coordinators and delegates, and the meetings at the beginning, middle, and end of the academic semester between the course coordinator and faculty members. Finally, the "Performance Dashboards" tool provides data that allows cross-referencing the assessment methodology with the learning objectives.*

#### 4.5.5.Demonstração da existência de mecanismos de acompanhamento do sucesso académico dos estudantes:

*Para cada UC é disponibilizado: i) calendário com aulas síncronas e datas das entregas, ii) fóruns, iii) separadores para acesso às sessões e aos materiais, e iv) separador para entrega dos elementos de avaliação. São disponibilizadas no LMS as ferramentas que permitem: i) identificar as áreas de conteúdo com maior frequência de utilização, ii) dar acesso a cada estudante às notas dos elementos de avaliação, iii) fornecer informação ao docente sobre o sucesso académico e utilização de cada estudante, e iv) identificar os estudantes que estão em risco de reprovação. Por último, existe uma equipa de "gestores de experiência do estudante" e um número substancial de aulas de orientação tutorial nas UCs que permite o acompanhamento do estudante durante todo o programa de estudos, e o apoio na resolução de dúvidas e no sucesso académico.*

#### 4.5.5.Mechanisms for monitoring the students' academic success:

*For each Course it is provided: i) calendar with synchronous classes and delivery dates, ii) forums, iii) tabs for access to sessions and materials, and iv) tab for delivery of assessment elements. Tools are available in the LMS that allow: i) identification of the content areas with the highest frequency of use, ii) give each student access to the grades of the elements of evaluation, iii) provide information to the teacher on the academic success and use of each student, and iv) identify students who are at risk of failing. Finally, there is a team of "student experience managers" and a substantial number of tutorial classes in the CUs that allow for the monitoring of the student throughout the program of study, and support in resolving doubts and academic success.*

#### 4.5.6.Metodologias de ensino previstas com vista a facilitar a participação dos estudantes em atividades científicas (quando aplicável):

*No seguimento do artigo 18.º do regime jurídico dos graus e diplomas do Ensino Superior (DL n.º 65/2018), o presente ciclo de estudos de mestrado de 60 ECTS tem uma forte orientação profissionalizante, focando-se no aprofundamento de competências técnicas relevantes para o mercado de trabalho. Este pressuposto é garantido através do envolvimento dos empregadores na realização da UC Projeto Profissional. Como tal, não existe uma especialização de natureza académica com recurso à atividade de investigação que facilite a participação dos estudantes em atividades científicas. Não obstante, as unidades curriculares de cariz conceptual e aplicativo têm por objetivo promover nos estudantes a capacidade de tomar decisões profissionais com base em evidência científica (evidenced-based decision).*

#### 4.5.6.Teaching methodologies that promote the participation of students in scientific activities (as applicable):

*Following article 18 of the legal regime of degrees and diplomas of Higher Education (DL n.º 65/2018), the present 60 ECTS master's study cycle has a strong professionalizing orientation, focusing on the deepening of technical skills relevant to the labor market. This assumption is guaranteed through the involvement of employers in the completion of the Course Professional Project. As such, there is no specialization of academic nature with recourse to research activity that facilitates the participation of students in scientific activities. Nevertheless, the curricular units of a conceptual and application nature aim to promote in students the ability to make professional decisions based on scientific evidence (evidenced-based decision).*

## 4.6. Fundamentação do número total de créditos ECTS do ciclo de estudos

### 4.6.1.Fundamentação do número total de créditos ECTS e da duração do ciclo de estudos, com base no determinado nos artigos 8.º ou 9.º (1.º ciclo), 18.º (2.º ciclo), 19.º (mestrado integrado) e 31.º (3.º ciclo) do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, alterado pelo Decreto-Lei 65/2018, de 16 de agosto:

*O artigo 18º do Decreto-Lei n.º 65/2018 estabelece que o ciclo de estudos de mestrado pode ter 60 créditos e uma duração normal de dois semestres. Em conformidade com o disposto nas subalíneas i), ii) e iii) da alínea a), o presente CE foi criado com consulta e envolvimento de empresas, que irão participar na realização de trabalhos de projeto como pode ser atentado através dos protocolos de parceria em anexo, e está orientado para o desenvolvimento de competências técnicas relevantes para o mercado de trabalho. Entendeu-se também que este modelo poderá desenvolver convenientemente as competências próprias de um diplomado com o grau de mestre (ponto 1 do artigo 15º do Decreto-Lei n.º 65/2018) e que assegurará uma formação superior de qualidade, ajustada às reais necessidades do país.*

### 4.6.1.Justification of the total number of ECTS credits and of the duration of the study programme, based on articles 8 or 9

**(1st cycle), 18 (2nd cycle), 19 (integrated master) and 31 (3rd cycle) of DL no. 74/2006, of March 24, republished by DL no. 65/2018, of August 16:**

*Article 18 of Decree-Law No. 65/2018 states that the master's degree may have 60 credits and a normal duration of two semesters. In accordance with the provisions of sub-paragraphs i), ii) and iii) of paragraph a), this degree was created with the consultation and involvement of companies which will participate in the realization of project work as can be seen through the partnership protocols attached, and is oriented towards the development of technical skills relevant to the labour market. It was also understood that this model will be able to conveniently develop the competences of a master degree graduate (point 1 of article 15 of Decree Law 65/2018) and that it will ensure quality higher education, adjusted to the real needs of the country.*

#### **4.6.2. Forma como os docentes foram consultados sobre a metodologia de cálculo do número de créditos ECTS das unidades curriculares:**

*No âmbito do sistema interno de garantia da qualidade e da promoção da inovação académica, tanto os estudantes como os docentes avaliam a carga de trabalho alocada a cada unidade curricular através de questionários com periodicidade semestral. Por exemplo, no momento de conceção do curso, são considerados os contributos do conselho científico, coordenador de curso e docentes que, em reuniões prévias de projeção, se pronunciam quanto à definição de conhecimentos e aptidões essenciais para as diversas áreas e respetivas cargas horárias (horas de contacto e de trabalho total) para cada UC, assegurando que a distribuição de ECTS seja o mais possível coincidente com a realidade. A revisão e possíveis reajustamentos/correções aos créditos em ECTS e/ou aos resultados de aprendizagem são implementados de acordo com a análise efetuada pela comissão de avaliação da qualidade do curso, o feedback recebido e o enquadramento legal existente.*

#### **4.6.2. Process used to consult the teaching staff about the methodology for calculating the number of ECTS credits of the curricular units:**

*Under the internal quality assurance system and the promotion of academic innovation, both students and teachers evaluate the workload allocated to each course unit through questionnaires every semester. For example, when the course is being designed, the scientific council, course coordinator and teaching staff are considered for their contributions, who, in previous projection meetings, give their opinion on the definition of knowledge and essential skills for the various areas and respective workloads (contact hours and total workload) for each course, ensuring that the distribution of ECTS coincides as much as possible with reality. The review and possible readjustments/corrections to ECTS credits and/or learning outcomes are implemented according to the analysis made by the course quality assessment committee, the feedback received and the existing legal framework.*

## **4.7. Observações**

### **4.7. Observações:**

*O plano de estudos cumpre, os requisitos legais em vigor e está adequado às melhores práticas internacionais na modalidade de EaD. Concretamente:*

*(i) é suportado num modelo pedagógico específico para a modalidade de EaD que operacionaliza a convergência entre as prioridades XXI Governo Constitucional descritas no DL 133/2019, e o posicionamento e objetivos da Instituição para o EaD. Este modelo, importado de uma IES estrangeira parceira, viu ser-lhe reconhecida a excelência em 2012 com o “Premio de calidad” da Laureate International Universities e em 2018 com o “International E-learning Awards” (IELA 2018).*

*(ii) O presente modelo pedagógico congrega uma harmonia identificada entre objetivos de aprendizagem (do CE e das UCs), metodologias de ensino, e atividades formativas e avaliativas. É assente numa filosofia de “flipped classroom”, em que se transfere parte do processo de aprendizagem para fora da “sala de aula”. A estratégia de contacto é diversificada: contém tanto horas assíncronas de carácter teórico e teórico-prático, como horas síncronas teórico-práticas e tutoriais, em que cada uma das tipologias assenta em práticas pedagógicas adequadas à natureza dos objetivos pedagógicos que se pretendem desenvolver.*

*(i) É materializado em atividades formativas bem definidas, identificadas e específicas do EaD, tais como: aula virtual, sessão de tutoria e laboratório virtual, artigos, podcasts, simulação, vídeo-lição, vídeo-screencast, livro digital, e fórum virtual, quiz e case-study. (ii) É concretizado por uma equipa multidisciplinar, composta por Learning Architect, produtores de multimédia e gestores da experiência do estudante cujo objetivo é garantir que existe uma harmonia entre o processo de ensino do docente e o processo de aprendizagem do estudante.*

*(v) possui 48 ECTS (80% do total) em regime obrigatório, distribuídos por Cultura Digital (3), Percepção Sensorial de Sistemas Audiovisuais (3), Narrativas Transmídia (3), Design de Comunicação Multimédia (3), Direção de Arte para novos Média (3), Gestão Estratégica (3), e Projeto Profissional (30). Deste modo, garante-se um CE de banda larga que confere uma preparação fundamental na área da Comunicação e Multimédia.*

*(vi) possui 12 ECTS (20%) em regime opcional, em que o estudante poderá optar pela Minor A - Animação 2D e 3D (Motion Graphics e Animação 3D, com 6 cada), Minor B - Vídeo Digital (Linguagens Cinematográficas e Edição e Pós-produção de Vídeo, com 6 cada), ou Minor C - Sistemas Interativos (User Experience e Visualização da Informação, com 6 cada).*

*(vii) integra UCs que permitem desenvolver competências tanto teóricas, como aplicativas. Por exemplo, para além de UC “clássicas” como Cultura Digital, Percepção Sensorial de Sistemas Audiovisuais, e Narrativas Transmídia, foram incluídas UC inovadoras que abordam temáticas essenciais como o Design de Comunicação Multimédia, Direção de Arte para novos média, e Gestão Estratégica.*



#### 4.7.Observations:

(i) it is supported on a specific pedagogical model for the EaD modality that operationalizes the convergence between the priorities XXI Constitutional Government described in DL 133/2019, and the positioning and objectives of the Institution for EaD. This model, imported from a foreign HEI partner, was recognized for its excellence in 2012 with the "Premio de calidad" of Laureate International Universities and in 2018 with the "International E-learning Awards" (IELA 2018).

(ii) The present pedagogical model brings together an identified harmony between learning objectives (of the EC and the CUs), teaching methodologies, and formative and evaluative activities. It is based on a "flipped classroom" philosophy, in which part of the learning process is transferred out of the "classroom". The contact strategy is diversified: it contains both asynchronous hours of theoretical and theoretical-practical character, as well as synchronous theoretical-practical hours and tutorials, in which each of the typologies is based on pedagogical practices appropriate to the nature of the pedagogical objectives that are intended to be developed.

(i) It is materialized in well defined, identified and specific EaD formative activities, such as: virtual class, tutorial session and virtual lab, articles, podcasts, simulation, video-lesson, video-screencast, digital book, and virtual forum, quiz and case-study. (ii) It is carried out by a multidisciplinary team, composed by Learning Architect, multimedia producers and student experience managers whose objective is to ensure that there is harmony between the teaching process of the teacher and the learning process of the student.

(v) it consists of 48 ECTS (totalling 80%) under mandatory regime, distributed by Digital Culture (3), Sensory Perception of Audiovisual Systems (3), Transmedia Storytelling (3), Multimedia Communication Design (3), Art Direction for New Media (3), Business Design (3), and Professional Project (30). In this way, a broadband CE, which provides a fundamental preparation in the field of Communication and Multimedia, is guaranteed

(vi) it consists of 12 ECTS (20%) that are of an optional nature and the student can choose between Minor A - 2D and 3D Animation (Motion Graphics and 3D Animation, with 6 each), Minor B - Digital Video (Cinematographic Languages and Video Editing and Post-production, with 6 each), or Minor C - Interactive Systems (User Experience and Information Visualization, with 6 each).

(vii) it integrates UCs that provide the means to develop both theoretical and applicative skills. For example, in addition to "classic" UCs such as Digital Culture, Sensory Perception of Audiovisual Systems, and Transmedia Storytelling, innovative UCs that address essential topics such as Multimedia Communication Design, Art Direction for New Media, and Business Design, were included.

## 5. Corpo Docente

### 5.1. Docente(s) responsável(eis) pela coordenação do ciclo de estudos.

#### 5.1.Docente(s) responsável(eis) pela coordenação do ciclo de estudos.

António Carvalho Maneira

### 5.3 Equipa docente do ciclo de estudos (preenchimento automático)

#### 5.3. Equipa docente do ciclo de estudos / Study programme's teaching staff

Nome / Name	Categoria / Category	Grau / Degree	Vínculo/ Link	Especialista / Specialist	Área científica / Scientific Area	Regime de tempo / Employment regime	Informação/ Information
Ana Nunes Jorge	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)	Não	Criação Contemporânea	100	<a href="#">Ficha submetida</a>
Carlo Turri	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)	Não	Design	100	<a href="#">Ficha submetida</a>
Ana Catarina de Oliveira Redol	Assistente convidado ou equivalente	Mestre	Outro	Não	Teoria e Cultura Visual	20	<a href="#">Ficha submetida</a>
Flávio Henrique de Almeida Hobo	Professor Auxiliar convidado ou equivalente	Doutor	Outro	Não	Design	20	<a href="#">Ficha submetida</a>
José Manuel Pereira Ferro	Professor Auxiliar ou	Doutor	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do		Gestão empresarial	100	<a href="#">Ficha submetida</a>

Camacho	equivalente		DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)					
José Filipe Moreira da Costa	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)	Não	Moving Image	100		Ficha submetida
Maria José Cadarso Batalha	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)	Não	Design	100		Ficha submetida
Marina João Santos Pinto Lobo	Assistente convidado ou equivalente	Mestre	Outro	Não	Artes	20		Ficha submetida
Pedro Miguel Gonçalves Alegria Duarte	Assistente convidado ou equivalente	Mestre	Outro	Não	Experience Design	20		Ficha submetida
Ana Sofia Lopes da Ponte	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)	Não	Arte e Design	100		Ficha submetida
William Afonso Cantú	Professor Auxiliar convidado ou equivalente	Doutor	Outro	Não	Sociologia	20		Ficha submetida
António Carvalho Maneira	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)	Não	Media Digitais	100		Ficha submetida
Lara Maia Reis de Amaral	Assistente ou equivalente	Mestre	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)	Não	Design	100		Ficha submetida
Pedro Rodrigo Lopes Teixeira Rodrigues Costa	Assistente convidado ou equivalente	Licenciado	Outro	Não	Arte Multimédia	20		Ficha submetida
						<b>920</b>		

<sem resposta>

#### 5.4. Dados quantitativos relativos à equipa docente do ciclo de estudos.

##### 5.4.1. Total de docentes do ciclo de estudos (nº e ETI)

###### 5.4.1.1. Número total de docentes.

14

###### 5.4.1.2. Número total de ETI.

9.2

##### 5.4.2. Corpo docente próprio - docentes do ciclo de estudos integrados na carreira docente ou de investigação (art.º 3 DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)

**5.4.2. Corpo docente próprio – docentes do ciclo de estudos integrados na carreira docente ou de investigação (art.º 3 DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018).\*** / "Career teaching staff" – teachers of the study programme integrated in the teaching or research career.\*

Vínculo com a IES / Link with HEI	% em relação ao total de ETI / % of the total of FTE	
Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)	86.95652173913	100
Outro	13.04347826087	20

**5.4.3. Corpo docente academicamente qualificado – docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor****5.4.3. Corpo docente academicamente qualificado – docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor\* / "Academically qualified teaching staff" – staff holding a PhD\***

Corpo docente academicamente qualificado / Academically qualified teaching staff	ETI / FTE	Percentagem / Percentage
Docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor (ETI) / Teaching staff holding a PhD (FTE):	7.4	80.434782608696

**5.4.4. Corpo docente especializado do ciclo de estudos****5.4.4. Corpo docente especializado / Specialised teaching staff.**

Corpo docente especializado / Specialized teaching staff	ETI / FTE	Percentagem* / Percentage*
Doutorados especializados na(s) área(s) fundamental(is) do CE (% total ETI) / PhDs specialised in the fundamental area(s) of the study programme (% total FTE)	7.2	78.260869565217
Não doutorados, especializados nas áreas fundamentais do CE (% total ETI) / Staff specialised in the fundamental areas of the study programme not holding PhDs in these areas (% total FTE)	1.8	19.565217391304
Não doutorados na(s) área(s) fundamental(is) do CE, com Título de Especialista (DL 206/2009) nesta(s) área(s) (% total ETI) / Specialists not holding a PhD, but with a Specialist Title (DL 206/2009) in the fundamental area(s) of the study programme (% total FTE)	0	0
% do corpo docente especializado na(s) área(s) fundamental(is) (% total ETI)		97.826086956522
% do corpo docente doutorado especializado na(s) área(s) fundamental(is) (% docentes especializados)		80

**5.4.5. Corpo Docente integrado em Unidades de Investigação da Instituição, suas subsidiárias ou polos nela integrados (art.º 29.º DL-74/2006, na redação dada pelo DL-65/2018)****5.4.5. Corpo Docente integrado em Unidades de Investigação da Instituição, suas subsidiárias ou polos nela integrados (art.º 29.º DL-74/2006, na redação dada pelo DL-65/2018) / Teaching Staff integrated in Research Units of the Institution, its subsidiaries or integrated centers (article 29, DL no. 74/2006, as written in the DL no. 65/2018)**

Descrição	ETI / FTE	Percentagem* / Percentage*
Corpo Docente integrado em Unidades de Investigação da Instituição, suas subsidiárias ou polos nela integrados / Teaching Staff integrated in Research Units of the Institution, its subsidiaries or integrated centers	4.6	50

**5.4.6. Estabilidade e dinâmica de formação do corpo docente.****5.4.6. Estabilidade e dinâmica de formação do corpo docente. / Stability and development dynamics of the teaching staff**

Estabilidade e dinâmica de formação / Stability and training dynamics	ETI / FTE	Percentagem* / Percentage*
Docentes do ciclo de estudos de carreira com uma ligação à instituição por um período superior a três anos / Career teaching staff of the study programme with a link to the institution for over 3 years	5.6	60.869565217391
Docentes do ciclo de estudos inscritos em programas de doutoramento há mais de um ano (ETI) / FTE number of teaching staff registered in PhD programmes for over one year	0.4	4.3478260869565

**Pergunta 5.5. e 5.6.****5.5.Procedimento de avaliação do desempenho do pessoal docente e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional.**

*A avaliação de desempenho (AV) fundamenta-se em mecanismos de monitorização e melhoria contínua das responsabilidades pedagógicas, científicas, extensão à comunidade e gestão académica. Centra-se em princípios como a transparência, previsibilidade, obrigatoriedade, imparcialidade, simplicidade e divulgação, aplicável a todos os docentes da UE. A AV ocorre a cada 2 anos. Cada docente apresenta o seu relatório de atividades re. ao período de avaliação em curso. Da avaliação realizada, resulta uma pontuação entre 0-100, convertida numa menção qualitativa. Regulamento disponível em: [https://www.europeia.pt/content/files/18.\\_regulamento\\_avaliao\\_desempenho\\_docentes\\_reg-018\\_v00.pdf](https://www.europeia.pt/content/files/18._regulamento_avaliao_desempenho_docentes_reg-018_v00.pdf) A análise dos resultados é feita em reuniões de coordenação do CE, onde se discutem as estratégias de melhoria dos resultados. São complementadas com reuniões individuais com os docentes que apresentam insuficiências em determinadas rubricas, construindo-se um plano de melhorias, acompanhado pelo Coordenador do CE*

### 5.5.Procedures for the assessment of the teaching staff performance and measures for their permanent updating and professional development.

*Performance evaluation is based on monitoring mechanisms and continuous improvement of pedagogical, scientific, community outreach and academic management responsibilities. It focuses on principles such as transparency, predictability, obligation, impartiality, simplicity and dissemination and is applicable to all UE teachers. The performance evaluation takes place every 2 years. Each teacher presents their activity report for the current assessment period. Evaluation results in a score 0-100, converted into a qualitative mention. The regulation can be found at: [https://www.europeia.pt/content/files/18\\_regulamento\\_avaliao\\_desempenho\\_docentes\\_reg-018\\_v00.pdf](https://www.europeia.pt/content/files/18_regulamento_avaliao_desempenho_docentes_reg-018_v00.pdf) The analysis of the results obtained is done at Course coordination meetings, where the strategies for improving the results are discussed. They are complemented by individual meetings, held with teachers who have shortcomings in certain headings, and an improvement plan is being built, accompanied by the Course Coordinator.*

### 5.6.Observações:

*As sessões de contacto assíncronas entre estudante e docente são suportadas pela produção de objetos de aprendizagem digital sujeitos a contratos de autoria entre Instituição e docente, em que o último se compromete a criar e a desenvolver conteúdos de cariz didático e pedagógico, e o primeiro a realizar o tratamento gráfico ou audiovisual. Esta estratégia garante, por um lado, a qualidade dos materiais distáticos produzidos, e por outro, a libertação de serviço docente para a investigação.*

*A respeito da composição do corpo docente, podemos destacar:*

*9 (em 14) são detentores de Doutoramento em área científica relevante para o CE.*

*Conta-se ainda com 4 mestres, estando 2 inscritos em PhD. Estes 4 Mestres são especializados em área científica relevante para o CE.*

*8 dos 14 docentes encontram-se em regime de tempo integral e 8 colaboram há mais de 3 anos na instituição.*

*Pelo exposto, conclui-se que os rácios legais são largamente superados. No entanto, há outros aspetos que merecem relevo quanto ao corpo docente:*

*-Do ponto de vista científico, o corpo docente revela a sua qualidade através de participação em eventos científicos e publicações em revistas nacionais e internacionais de referência na área do CE.*

*-Do ponto de vista pedagógico, o corpo docente selecionado tem uma larga experiência, obtendo excelentes resultados nos inquéritos semestrais de avaliação do corpo docente, que são preenchidos pelos estudantes da instituição.*

*Destaca-se também o protocolo estabelecido com a Universidade Aberta, uma IES pública com mais de 30 anos de experiência no ensino a distância, que garante a partilha desta experiência e a formação de qualidade nesta modalidade de ensino, ao corpo docente da Universidade Europeia.*

*Para além disso, o próprio Consórcio Universidad Europea de Madrid (UEM) e Universidade Europeia (UE) oferece ao seu corpo docente formação no âmbito do EaD, nomeadamente através dos seguintes cursos:*

*-Pós-Graduação em “Docencia online y competencias digitales”, 125 horas (UEM)*

*-HyFlex - Sistema tecnológico de apoio ao ensino e aprendizagem a distância, 2 horas (UE)*

*-Modelo Académico Learn@Flex, 2 horas (UE)*

*-Blocos Digitais, 2 horas (UE)*

*-Learning Management Systems - Canvas, 8 horas (UE)*

*-Práticas Pedagógicas a Distância, 3 horas (UE)*

*-Práticas Pedagógicas Flexíveis, 1 hora (UE)*

### 5.6.Observations:

*The asynchronous contact sessions between students and teachers are supported by the production of digital learning objects subject to authorship contracts between the institution and teachers, in which the latter undertakes to create and develop educational and pedagogical contents, and the former to perform the graphic or audiovisual treatment. This strategy ensures, on the one hand, the quality of the distance learning materials produced, and on the other, the release of teaching service for research.*

*Regarding the composition of the teaching staff, we can highlight:*

*9 (out of 14) hold a PhD in a scientific area relevant to the EC.*

*There are also 4 Masters, 2 of which have a PhD. These 4 Masters are specialised in a scientific area relevant to the EC.*

*8 of the 14 lecturers are full-time and 8 have been working in the institution for more than 3 years.*

*From the above, it can be concluded that the legal ratios are largely exceeded. However, there are other aspects that deserve to be highlighted regarding the teaching staff:*

*-From the scientific point of view, the teaching staff reveals its quality through participation in scientific events and publications in national and international journals of reference in the area of the EC.*

*-From a pedagogical point of view, the selected teaching staff has a wide experience, obtaining excellent results in the biannual assessment surveys of the teaching staff, which are filled in by the students of the institution.*

*Also noteworthy is the protocol established with Universidade Aberta, a public HEI with more than 30 years of experience in distance education, which guarantees the sharing of the experience and the quality training in this*

*teaching method to the teaching staff of the Universidade Europeia.*

*In addition, the Universidad Europea de Madrid (UEM) and Universidade Europeia (UE) Consortium itself offers its teaching staff training in EaD, namely through the following courses:*

- Postgraduate degree in "Docencia online y competencias digitales", 125 hours (UEM)*
- HyFlex - Technological support system for teaching and distance learning, 2 hours (UE)*
- Learn@Flex Academic Model, 2 hours (UE)*
- Digital Blocks, 2 hours (EU)*
- Learning Management Systems - Canvas, 8 hours (EU)*
- Distance Pedagogical Practices, 3 hours (EU)*
- Flexible Pedagogical Practices, 1 hour (UE)*

## 6. Pessoal Não Docente

### 6.1. Número do pessoal técnico especializado afeto à lecionação do ciclo de estudos, adequação da sua qualificação e tipologia do apoio dado aos estudantes.

*Dando cumprimento ao artigo 8.º do Decreto-Lei 133/2019 de 3 de setembro, a IES proponente conta com 60 colaboradores não docentes dedicados, a tempo integral, ao EaD. Liderados por 1 Diretor Executivo que dirige a operação; 1 Diretor Académico que gere programas e docentes; 1 Coordenador de Modelo Académico que concebe, implementa e avalia o modelo pedagógico; 1 Coordenador Pedagógico que assegura a aplicação do modelo Académico EaD; 2 colaboradores de Suporte Académico e 3 Técnicos operacionais que dão apoio aos docentes; 2 Learning Architects que suportam os docentes a planear, conduzir e avaliar o ensino e 15 colaboradores de Produção audiovisual e multimédia responsáveis por ajudar a construir objetos de aprendizagem digital; Equipa de gestores académicos, 1 por cada 100 estudantes, que asseguram a ligação do estudantes com a IES, acompanhando em permanência o estudante por forma a assegurar a boa gestão de processos, manuseamento de sistemas, prevenindo a desistência, etc.; 10 colaboradores de marketing responsáveis que definem o posicionamento dos ciclos de estudo e estratégia de comunicação; 19 colaboradores de admissões que gerem o processo de inscrição do estudante nos ciclos de estudos.*

*Os Coordenadores de Modelo Académico e Pedagógico, juntamente com os Learning Architects, os colaboradores de produção e os técnicos operacionais compõem o Laboratório de Educação Digital, que está capacitado com um conjunto de soluções tecnológicas por forma a garantir a produção de conteúdos assíncronos de excelência.*

*Contamos ainda com os seguintes colaboradores para apoio a outras operações no EaD: Tecnologias de Informação: 9 colaboradores a tempo inteiro, dos quais 1 alocado em permanência a gestão e otimização de performance do Learning Management System (LMS Canvas). Legal: 2 colaboradores a tempo inteiro. Existem ainda as seguintes Direções: Recursos Humanos, Operações, Financeira, Student Services que prestam suporte ao EaD.*

### 6.1. Number and work regime of the non-academic staff allocated to the study programme, adequation of their qualification and type of support provided to the students.

*In compliance with article 8 of Decree-Law 133/2019 of September 3, the proposing HEI has 60 non-teaching staff dedicated, full-time, to EaD. Led by 1 Executive Director who runs the operation; 1 Academic Director who manages programs and faculty; 1 Academic Model Coordinator who designs, implements and evaluates the pedagogical model; 1 Pedagogical Coordinator who ensures the application of the EaD Academic model; 2 Academic Support staff and 3 Operational Technicians who provide support to faculty; 2 Learning Architects who support teachers in planning, conducting and evaluating teaching and 15 collaborators of audiovisual and multimedia production responsible for helping to build digital learning objects; Team of academic managers, 1 for every 100 students, who ensure the students' connection with the HEI, permanently accompanying the student in order to ensure the good management of processes, handling of systems, preventing dropouts, etc. ; 10 marketing collaborators who define the positioning of the study cycles and the communication strategy; 19 admissions collaborators who manage the student enrolment process in the study cycles.*

*The Academic and Pedagogical Model Coordinators, together with the Learning Architects, the production collaborators and the operational technicians make up the Digital Education Lab, which is equipped with a set of technological solutions in order to guarantee the production of asynchronous contents of excellence.*

*We also have the following employees to support other operations in DE: Information Technologies: 9 full-time employees, of which 1 is permanently allocated to the management and performance optimization of the Learning Management System (LMS Canvas). Legal: 2 full-time employees. There are also the following Departments: Human Resources, Operations, Financial, Student Services that provide support to EaD.*

### 6.2. Apresentação da estrutura e da organização da equipa de suporte técnico-pedagógico que colaborará com os docentes no desenho curricular dos planos de estudos e dos materiais do ciclo de estudos.

*Reconhecendo a importância e criticidade do acompanhamento aos docentes, a IES criou em agosto de 2020 o Laboratório de Educação Digital (LED). Ocupando uma área de 500m2, que inclui 2 estúdios de produção cinematográfica, 2 salas de pós-produção audiovisual, 1 sala sonoplastia, 2 salas de design gráfico, o LED reúne as competências de 22 colaboradores para apoiar e acompanhar os docentes no desenho e produção dos diversos materiais curriculares dos diversos PE em EaD.*

*Este acompanhamento e produção segue um processo materialização que se inicia com o docente, no papel de autor, e que termina com a aprovação do conteúdo pelo mesmo docente/autor, tal como ilustrado pelo Modelo Pedagógico para o Ensino a Distância, acessível aqui <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoad.pdf>*

*Adstritos ao LED estão, neste momento, 22 colaboradores a tempo inteiro:*

*2 Coordenadores de Modelo Académico e Pedagógico*

*2 Learning Architects, que efetuam o design pedagógico dos conteúdos assíncronos, sendo uma licenciada em Ciências da Educação e Mestre em Educação e Tecnologia, ambos pela U. de Lisboa. Com larga experiência no desenvolvimento de conteúdos educativos, passou por empresas como a Novabase e a Axians. A 2ª Learning Architect é licenciada em Ciências Psicológicas e licenciada em Ciências da Educação e Mestre em Ciências da Educação, todos pela Fac. Psicologia e Ciências da Educação da Univ. de Coimbra. Possui, ainda, uma série de certificados profissionais na área da formação, tendo experiência enquanto Técnica Superior de Educação, Formadora, Coordenadora Pedagógica, Gestora de Formação e Consultora de E-learning, com a produção de conteúdos multimédia*

*15 Colaboradores de produção audiovisual, todos eles com formação na área dos Audiovisuais e Multimédia, tais como Câmara, Vídeo, Som, Fotografia, Pós-Produção Vídeo e Design Gráfico - 7 licenciados e 4 um CTeSP de Nível V  
3 Técnicos Operacionais encarregues de carregar os conteúdos na plataforma LMS*

### **6.2. Structure and organization of the technical-pedagogic support team that will collaborate with the teachers in the study plan curricular design and the study programme materials.**

*Recognising the importance and criticality of accompanying teachers, the IES created the Digital Education Laboratory (LED) in August 2020. With an area of 500m<sup>2</sup>, which includes 2 film production studios, 2 audiovisual post-production rooms, 1 soundproof room, 2 graphic design rooms, this LED brings together the skills of 22 employees to support the teachers in the design and production of the curricular materials of the EaD study plans*

*This accompaniment and production follow a materialisation process that begins with the lecturer, in the role of author, and ends with the approval of the content by the same lecturer/author, as illustrated by the Distance Learning Pedagogical Model, accessible at <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoad.pdf>*

*There are currently 22 full time employees attached to LED:*

*2 Academic and Pedagogical Model Coordinators*

*2 Learning Architects, who carry out the pedagogical design of the asynchronous contents, one of whom has a degree in Education Sciences and a Master in Education and Technology, both from the U. of Lisbon. With extensive experience in the development of educational content, she has worked for companies such as Novabase and Axians. 2nd Learning Architect has a degree in Psychological Sciences, a Licentiate in Educational Sciences and a Master in Educational Sciences, all from the Faculty of Psychology and Educational Sciences of the Univ. of Coimbra. She also has a series of professional certificates in the area of training, having experience as a Higher Education Technician, Trainer, Pedagogical Coordinator, Training Manager and E-learning Consultant, with the production of multimedia contents*

*15 audiovisual production staff, all of whom are trained in the Audiovisual and Multimedia area, such as Camera, Video, Sound, Photography, Video Post-Production and Graphic Design - 7 with a degree and 4 with a CTeSP Level V*

*3 Operational Technicians in charge of uploading content onto the LMS platform*

### **6.3. Procedimento de avaliação do pessoal não-docente e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional.**

*Estes colaboradores são avaliados numa base anual, num processo dividido em três etapas: (i) Definição de Objetivos (de março a maio), (ii) Revisão de meio do ano (de julho a setembro) e (iii) Avaliação de Desempenho (de dezembro a janeiro). A avaliação é definida numa escala de 1 a 5 valores. A classificação resulta da seguinte ponderação: 20% para alinhamento dos objetivos do colaborador com os objetivos corporativos; 20% para alinhamento dos objetivos do colaborador com os objetivos da sua área de trabalho; 60% para objetivos individuais a ser discutido e acordado entre o Colaborador e o seu Supervisor. É definido ainda Plano de Desenvolvimento Profissional em que o indivíduo identifica as suas perspetivas de desenvolvimento de carreira e necessidades de desenvolvimento de competências e de conhecimento que, por sua vez, vão originar o seu plano de formação de competências e de desenvolvimento para esse ano.*

### **6.3. Assessment procedures of the non-academic staff and measures for its permanent updating and personal development.**

*These employees are assessed on an annual basis, in a process divided into three stages: (i) Goal Setting (from March to May), (ii) Mid-year Review (from July to September) and (iii) Performance Evaluation (from December to January). The evaluation is defined on a scale of 1 to 5 values. The classification results from the following weighting: 20% for alignment of the employee's objectives with the corporate objectives; 20% for alignment of the employee's objectives with the objectives of his/her work area; 60% for individual objectives to be discussed and agreed between the Employee and his/her Supervisor. A Professional Development Plan is also defined in which the individual identifies his/her career development prospects and skills and knowledge development needs which, in turn, will give rise to his/her skills and development training plan for that year.*

## **7. Meios materiais e tecnológicos**

### **7.1. Sistemas tecnológicos e recursos digitais de mediação afetos e/ou utilizados especificamente pelos estudantes do ciclo de estudos, e, caso aplicável, instalações físicas:**

*1) Campus virtual:*

*i) CANVAS LMS, uma aplicação de facilitação remota do ensino, aprendizagem, criação de comunidades e partilha de conhecimento, que permite também gerar diferentes tipos de análises que ajudam a acompanhar o sucesso académico dos estudantes;*

*ii) COLLABORATE, uma plataforma de conferência possibilita uma experiência imersiva através do computador, telemóvel e/ou dispositivos eletrónicos semelhantes;*

iii) *Canvas Studio é a plataforma de educação em vídeo que permite que o professor crie e forneça experiências de aprendizagem interativas;*  
 iv) *LOCKDOWN BROWSER & RESPONDUS MONITOR que permitem controlar ambientes de avaliação a distância. Embora a utilização deste último software esteja disponível, a mesma está condicionada, em alguns casos, devido ao cumprimento da política de proteção de dados*

**2) Biblioteca Virtual:**

i) *à B-ON, uma aplicação em consórcio que permite aos estudantes e professores aceder às revistas e respetivos artigos das editoras maior relevo internacional no âmbito da investigação científica; e*  
 ii) *CATÁLOGO com cerca de 200.000 ebooks de áreas multidisciplinares acessível a estudantes e professores como auxílio ao trabalho científico-pedagógico.*

**3) Gestor de Experiência Académica:**

i) *SOPHIA, um sistema de gestão académica que permite gerir o ciclo de vida do estudante desde a sua admissão e gestão enquanto alumni;*  
 ii) *SECRETARIA ONLINE, uma aplicação que permite ao estudante interagir com os serviços académicos (ex., matrículas, certificados, emolumentos, etc.);*  
 iii) *Portal do Estudante, um portal agregador de distintas ferramentas disponibilizadas ao estudante que lhe permite consultar a sua informação académica (notas, calendário, horário, etc.); e*  
 iv) *a MOBILE APP, uma aplicação para telemóvel que permite ao estudante aceder mais facilmente ao conteúdo do portal do estudante.*

*Adianta-se, ainda, que a IES está, neste momento, a implementar a substituição do SOPHIA pela aplicação RIO EDUCATION (Salesforce). Atualmente a aplicação SECRETARIA ONLINE é já uma ferramenta de Gestão de Relação com o Cliente (CRM) da Salesforce e com a alteração do SOPHIA para RIO, o sistema de gestão académica ficará também integrado.*

**4) Infraestrutura pedagógica:**

i) *LABORATÓRIOS VIRTUAIS, construídos sobre máquinas virtuais que permitem aceder remotamente a um conjunto de recursos tecnológicos;*  
 ii) *BIBLIOTECA DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM DIGITAL composta por conteúdos exclusivos de natureza digital de diferentes áreas e conteúdos científicos, com livre acesso para docentes disponibilizarem aos seus estudantes de forma integrada no ensino síncrono;*  
 iii) *CATÁLOGO DA HARVARD BUSINESS PUBLISHING, permitindo o acesso a diferentes casos, artigos e simulações para utilização pedagógica por parte dos docentes; e*  
 iv) *PORTAL DO DOCENTE, permitindo-se aceder a informação académica, interagir com diversos departamentos de suporte académico, responder a questionários de avaliação, aceder a conteúdos formativos, etc.*

**7.1. Physical facilities and digital mediation resources assigned to and/or utilized in the study programme and physical facilities, if applicable:**

**1) Virtual Campus:**

i) *CANVAS LMS, a remote application for teaching, learning, community creation and knowledge sharing, which also allows the generation of different types of analysis that help monitor the academic success of students.*  
 ii) *COLLABORATE, an online conferencing platform that enables an immersive human experience through computer, mobile phone and/or similar electronic devices;*  
 iii) *CANVAS STUDIO is the video education platform that allows the teacher to create and deliver interactive learning experiences;*  
 iv) *LOCKDOWN BROWSER & RESPONDUS MONITOR which allows the user to control assessment environments at a distance. Although the use of this last software is available, it is conditioned in some cases due to compliance with the data protection policy.*

**2) Virtual Library:**

i) *to B-ON, a consortium application that allows students and teachers to access journals and respective articles from the most important international publishers in the area of scientific research; and*  
 ii) *A CATALOG with about 200,000 ebooks from multidisciplinary areas accessible to students and teachers as an aid to scientific-pedagogic work.*

**3) Academic Experience Management System:**

i) *SOPHIA, an academic management system that allows the management of the student's academic trajectory (as an alumni) from the moment of its admission;*  
 ii) *ONLINE SECRETARIAT, an application that allows students to interact with academic services (e.g. enrolment, certificates, emoluments, etc.)*  
 iii) *The Student Portal, a portal which gathers different tools available to students allowing them to consult their academic information (grades, calendar, timetable, etc.); and*  
 iv) *MOBILE APP, a mobile phone application that allows students to access the contents of the student portal more easily.*

*It should also be noted that the HEI is in the process of replacing SOPHIA by the RIO EDUCATION application (Salesforce). Currently the ONLINE SECRETARIAT application is already a Salesforce Customer Relationship Management tool (CRM) and with the change from SOPHIA to RIO, the academic management system will also be integrated.*

**4) Pedagogical infrastructure:**

i) *VIRTUAL LABORATORIES, i.e. laboratories built on virtual machines that allow remote access to a whole set of technological resources (hardware and software simulation)*  
 ii) *LIBRARY OF DIGITAL LEARNING OBJECTS made up of exclusive digital content from different areas and scientific content, with free access for teachers to provide their students with integrated synchronous teaching;*  
 iii) *HARVARD BUSINESS PUBLISHING CATALOG, allowing access to different cases, articles and simulations for*

*teaching use by teachers; and*

*iv) THE TEACHER PORTAL, allowing access to academic information, interaction with different academic support departments, answering to evaluation questionnaires, access to training contents, etc.*

## **7.2.Principais equipamentos e materiais afetos e/ou utilizados pelos docentes e pela equipa técnico-pedagógica para suporte ao ciclo de estudos (equipamentos didáticos e científicos, materiais e TIC):**

*De forma a garantir a eficácia da lecionação do CE's pelo docente e equipa de acompanhamento ao estudante, a IES disponibiliza um conjunto de ferramentas que englobam:*

*A) Computador portátil, com camera, placas de som, de rede e de wi-fi incorporados*

*B) Acesso a um conjunto de softwares, que incluem:*

*i) email institucional através de uma conta Office 365 permitindo até 5 licenças para os seus dispositivos pessoais, com todas as ferramentas Office365 (Outlook, Word, Excel, PowerPoint, Access, OneDrive for Business, OneNote, Teams, Whiteboard, Forms, Etc.)*

*ii) simuladores de gestão e negócios como o CESIM. Que podem ser integrados a vários cursos e outras atividades ou projetos*

*iii) azure Dev Tools for Education, o qual permite utilizar aplicações como Azure virtual Machines, e aplicações Windows Server, Microsoft SQL Server, MS Project*

*v) Ferramentas estatísticas, como por exemplo, SPSS Statistics e SPSS AMOS. Aos doentes em projetos de investigação é atribuído Nvivo e MaxQDA*

*vi) Todas as ferramentas suite Adobe Creative Cloud, incluindo Creative Cloud que é uma coleção com mais de 20 aplicações para fotografia, vídeo, design, Web, UX); e A Suite que inclui Photoshop, Illustrator, InDesign, PremierePro, XD, AcrobatDC, etc.). É ainda disponibilizada uma conta Adobe CC, aos docentes da área de Design, permitindo-lhes instalar todas as ferramentas Adobe*

*vii) disponibiliza-se ainda as seguintes aplicações específicas de cada área:*

- Hospitality e Turismo: aplicações de gestão hoteleira HOST PMS, OPERA e Fidelius Materials Control*

- Comunicação: ferramenta de Telereport Yumi Media Monitor*

- Animação Gráfica: ferramenta de modelação, animação e rendering Cinema4D*

- Jogos e desenvolvimento de aplicações: plataforma UNITY*

- Gestão: ERP Primavera Education, CRM MSDynamics*

- Audiovisual: ShotCut Video Editor, Solidworks, 3DSMax, Autocad, Fusion 360, Maya*

*viii) VPN: disponível a todos os docentes para aceder a recursos específicos como a B-ON partir de qualquer local e garantir ligações seguras e protegidas de ataques cibernéticos*

*ix) acesso ao campus virtual, LMS*

*x) acesso ao fundo documental: 6777, dos quais: Monografias: 4807, Periódicos: 1869, Eletrónico/Audiovisual: 10; bases de Dados digitais: EBSCO, ACM Digital, TGI, Nielsen, INE (RIIBES), B-ON, Euromonitor, IdeaPuzzle*

*xi) acesso ao portal do docente, um portal no qual estão agregadas e acessíveis todos os recursos à disposição do docente*

*C) Através do Laboratório de Educação Digital, como suporte à conceção e produção de conteúdos assíncronos acesso às seguintes recursos e plataformas, sempre através de log-in e conexão segura:*

*i) Airtable, uma ferramenta de planeamento detalhado de todo o processo de produção de conteúdos assíncronos;*

*ii) Frame.io, uma ferramenta de revisão e aprovação dos conteúdos assíncronos*

*iii) Sharepoint, um repositório no qual se encontram replicando a estrutura da FUC Digital todos os conteúdos assíncronos agrupados por unidade curricular, de acordo com o planeamento da mesma*

*iv) SimonSays, uma ferramenta de apoio a transcrições por forma a permitir a legendagem de conteúdos vídeo para adequar a estudantes com necessidades especiais*

*v) adicionalmente, o Laboratório de Educação Digital, utiliza ainda as seguintes ferramentas na conceção, desenvolvimento, adaptação, correção e conclusão dos conteúdos assíncronos, em todos os seus formatos, os seguintes recursos tecnológicos além do equipamento adequado - entenda-se cameras, mesas de mistura, mesas de design, computadores, luzes, microfones e outro material audio; dos quais se destacam os seguintes softwares:*

*i) Black Magic Softwares - para recolha de imagens e vídeo*

*ii) OBS - para gravações remotas e screencasts*

*iii) Promptdog - software de teleponto*

*iv) Ultramon - para adequação dos recursos de apresentação para guia/teleponto*

*v) Adobe Premier e AfterEffects para adaptação e montagem de conteúdos multimédia*

*vi) Illustrator, InDesign, Photoshop, FlipbookPdf para desenho e animação de todos os conteúdos gráficos*

## **7.2.Main equipment or materials used by the teachers and by the technical-pedagogical team to support the study programme (didactic and scientific equipment, materials, and ICTs):**

*In order to guarantee the effectiveness of the courses teaching by the lecturer and student support team, the HEI provides a set of tools that include:*

*A) Laptop computer, with built-in camera, sound, network and wi-fi cards*

*B) Access to a set of software, which includes*

*i) institutional email through an Office 365 account allowing up to 5 licenses for their personal devices, with all Office365 tools (Outlook, Word, Excel, PowerPoint, Access, OneDrive for Business, OneNote, Teams, Whiteboard, Forms, Etc.)*

*ii) management and business simulators such as CESIM. Which can be integrated into various courses and other activities or projects*

*iii) Azure Dev Tools for Education, which allows using applications like Azure virtual Machines, and Windows Server applications, Microsoft SQL Server, MS Project*

*v) Statistical tools, such as SPSS Statistics and SPSS AMOS. Patients in research projects are allocated Nvivo and MaxQDA*

*vi) All Adobe Creative Cloud suite tools, including Creative Cloud which is a collection of over 20 applications for photography, video, design, web, UX); and The Suite which includes Photoshop, Illustrator, InDesign, PremierePro, XD,*



*AcrobatDC, etc.). An Adobe CC account is also made available to teachers of the Design area, allowing them to install all Adobe tools*

*vii) the following specific applications for each area are also available:*

- *Hospitality and Tourism: hotel management applications HOST PMS, OPERA and Fidelius Materials Control*
- *Communication: Telereport tool Yumi Media Monitor*
- *Graphic Animation: modelling, animation and rendering tool Cinema4D*
- *Games and application development: UNITY platform*
- *Management: ERP Primavera Education, CRM MSDynamics*

- *Audiovisual: ShotCut Video Editor, Solidworks, 3DSMax, Autocad, Fusion 360, Maya*

*viii) VPN: available to all faculty members to access specific resources like B-ON from any location and ensure safe and secure connections from cyber attacks*

*ix) access to virtual campus, LMS*

*x) access to the documental fund: 6777, of which: Monographs: 4807, Journals: 1869, Electronic/Audiovisual: 10; Digital databases: EBSCO, ACM Digital, TGI, Nielsen, INE (RIIBES), B-ON, Euromonitor, IdeaPuzzle*

*xi) access to the teachers' portal, a portal where all the resources available to teachers are gathered and accessible C) Through the Digital Education Lab, as a support to the conception and production of asynchronous contents access to the following resources and platforms, always through log-in and secure connection*

*(i) Airtable, a tool for detailed planning of the entire asynchronous content production process*

*ii) Frame.io, a tool for reviewing and approving asynchronous content*

*iii) Sharepoint, a repository in which the structure of the Digital FUC is replicated all asynchronous content grouped by curricular unit, according to its planning*

*iv) SimonSays, a tool to support transcriptions in order to allow the subtitling of video contents to suit students with special needs*

*v) additionally, the Digital Education Lab also uses the following tools in the conception, development, adaptation, correction and conclusion of asynchronous contents, in all its formats, the following technological resources besides the adequate equipment - meaning cameras, mixing tables, design tables, computers, lights, microphones and other audio material; from which the following softwares stand out*

*i) Black Magic Softwares - for image and video collection*

*ii) OBS - for remote recordings and screencasts*

*iii) Promptdog - teleprompter software*

*iv) Ultramon - for adapting presentation resources to guide/teleprompter*

*v) Adobe Premier and AfterEffects - for adapting and editing multimedia content*

*vi) Illustrator, InDesign, Photoshop, FlipbookPdf for design and animation of all graphic contents*

## 8. Atividades de investigação e desenvolvimento e/ou de formação avançada e desenvolvimento profissional de alto nível.

### Pergunta 8.1. a 8.4.

8.1. Unidade(s) de investigação, no ramo de conhecimento ou especialidade do ciclo de estudos, em que os docentes desenvolvem a sua atividade científica.

<https://a3es.pt/si/iportal.php/cv/research-centers/formId/dd36a84d-6dc1-4ddc-d972-618166c6fe25>

8.2. Mapa-resumo de publicações científicas do corpo docente do ciclo de estudos, em revistas de circulação internacional com revisão por pares, livros ou capítulos de livro, relevantes para o ciclo de estudos, nos últimos 5 anos.

<https://a3es.pt/si/iportal.php/cv/scientific-publication/formId/dd36a84d-6dc1-4ddc-d972-618166c6fe25>

8.3. Atividades de formação avançada, desenvolvimento profissional e artístico e de prestação de serviços à comunidade e sua adequação à missão e objetivos da instituição e às necessidades da comunidade:

<https://a3es.pt/si/iportal.php/cv/high-level-activities/formId/dd36a84d-6dc1-4ddc-d972-618166c6fe25>

8.4. Lista dos principais projetos e/ou parcerias nacionais e internacionais em que se integram as atividades científicas, tecnológicas, culturais e artísticas desenvolvidas na área do ciclo de estudos.

*Carlo Curri:*

- *2014-2015 Investigador Pós-doutorado, TSC Consulting / Alkemy Tech Srl, Cagliari, Itália*

- *2005-2012 Tutor and teaching support in Department of Architecture, Design and Urban Planning Department, University of Sassari (Italy)*

*Flávio Henrique de Almeida Hobo:*

- *(2021) Membro do Comitê Científico da Senses & Sensibility 2021 – Designing next Genera(c)tions. (IADE, Lisboa) (https://senses2021.unidcom-iade.pt/)*

- *(2019) Membro do Comitê Científico da DDC '19 – Design Doctoral Conference '19 “TransFormation” (IADE, Lisboa) (http://ddc2019.unidcom-iade.pt/people/)*

- *(2018) Membro do Comitê Científico do Regional HELIX 2018 – International Conference on Innovation, Engineering and Entrepreneurship*

*José Manuel Pereira Ferro Camacho:*

- *Reviewer e membro do Conselho Científico do CIMODE - International Congress of Design and Fashion (edições 2016, 2014, 2012)*

- *Reviewer da revista Análise Social, 2021*

- *Main speaker: Camacho, J. F. (2020, October 1). Europe: statistics & trends – future challenges in the competitive field [Webinar]. ISTMA Europe. <https://www.gtma.co.uk/istma-world-europe-statistics-tr>*

**José Filipe Moreira da Costa:**

- reviewer de DOC On-line <http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/doc>
- Membro do Conselho Editorial da DOC On-line <http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/doc>

**Maria José Cadarso Batalha:**

- Desde abril de 2020 membro do “Management Committee” da COST Action: CIRCUL-A-BILITY — Rethinking packaging for circular and sustainable food supply chains of the future
- Desde abril de 2020 membro do “Management Committee” da COST Action: “Interactive Narrative Design for Complexity Representations”
- De 2015 a 2019 membro da COST Action IFP1405 - ActInPak “Active and intelligent (fibre-based) packaging — innovation and market introduction”
- Novembro 2017, IDEA LAB for Active and Intelligent Packaging, para a COST Action IFP1405 - ActInPak, em Hebrew University of Jerusalem
- De 2014 a 2015 membro da COST Action IS1007 “Investigating cultural sustainability”

**Ana Sofia Lopes da Ponte:**

- 2018- 2020 Co-coordenação científica do Ciclo CEM - Corpo, Espaço, Matéria (2018-2020)
- 2019 Membro da comissão científica da Revista de História de Arte nº14, Faculdade Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- 2018 Membro fundador da R3iAP - Rede de Investigação, Informação e Intervenção de Arte Pública.
- 2012-2016 Bolsa de Doutoramento da Fundação para a Ciência e Tecnologia, Ministério da Ciência, Educação Superior e Tecnologia do Governo Português (SFRH/BD/79367/2011).

**William Afonso Cantú:**

- Membro do Laboratório de Gestão de Tendências e da Cultura (Universidade de Lisboa) (2020, presente)

**Lara Maia Reis Amaral:**

- Ph.D Studentship: Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT): Reference: SFRH/BD/79622/2011
- Research Fellowship: Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT): Reference: PDCT/EAT/62330

#### **8.4.List of main projects and/or national and international partnerships underpinning the scientific, technologic, cultural and artistic activities developed in the area of the study programme.**

**Carlo Curri:**

- 2014-2015 Postdoctoral Researcher, TSC Consulting / Alkemy Tech Srl, Cagliari, Itália
- 2005-2012 Tutor and teaching support in Department of Architecture, Design and Urban Planning Department, University of Sassari (Italy)

**Flávio Henrique de Almeida Hobo:**

- (2021) Member of the Scientific Committee of the Senses & Sensibility 2021 – Designing next Genera(c)tions. (IADE, Lisboa)(<https://senses2021.unidcom-iade.pt/>)
- (2019) Member of the Scientific Committee of the DDC '19 – Design Doctoral Conference '19 “TransFormation” (IADE, Lisboa)(<http://ddc2019.unidcom-iade.pt/people/>)
- (2018) Member of the Scientific Committee of the Regional HELIX 2018 – International Conference on Innovation, Engineering and Entrepreneurship

**José Manuel Pereira Ferro Camacho:**

- Reviewer and member of the Scientific Council of CIMODE - International Congress of Design and Fashion (editions 2016, 2014, 2012)
- Reviewer of the magazine *Análise Social*, 2021
- Main speaker: Camacho, J. F. (2020, October 1). Europe: statistics & trends – future challenges in the competitive field [Webinar]. ISTMA Europe. <https://www.gtma.co.uk/istma-world-europe-statistics-tr>

**José Filipe Moreira da Costa:**

- Reviewer of DOC On-line <http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/doc>
- Member of the Editorial Board of DOC On-line <http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/doc>

**Maria José Cadarso Batalha:**

- Since April 2020 member of the “Management Committee” of COST Action: CIRCUL-A-BILITY — Rethinking packaging for circular and sustainable food supply chains of the future
- Since April 2020 member of the “Management Committee” da COST Action: “Interactive Narrative Design for Complexity Representations”
- From 2015 to 2019 member of the COST Action IFP1405 - ActInPak “Active and intelligent (fibre-based) packaging — innovation and market introduction”
- November 2017, IDEA LAB for Active and Intelligent Packaging, for the COST Action IFP1405 - ActInPak, at Hebrew University of Jerusalem
- From 2014 to 2015 member of the COST Action IS1007 “Investigating cultural sustainability”

**Ana Sofia Lopes da Ponte:**

- 2018- 2020 Scientific co-coordination of Ciclo CEM - Corpo, Espaço, Matéria (2018-2020)
- 2019 Member of the scientific commission of Revista de História de Arte nº14, Faculdade Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- 2018 Founding member of R3iAP - Rede de Investigação, Informação e Intervenção de Arte Pública.
- 2012-2016 PhD Fellowship from Fundação para a Ciência e Tecnologia, Ministério da Ciência, Educação Superior e Tecnologia do Governo Português (SFRH/BD/79367/2011).

**William Afonso Cantú:**

- Member of Laboratório de Gestão de Tendências e da Cultura (Universidade de Lisboa) (2020, present)

**Lara Maia Reis Amaral:**

- Ph.D Studentship: Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT): Reference: SFRH/BD/79622/2011

- Research Fellowship: Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT): Reference: PDCT/EAT/62330

## 9. Enquadramento na rede de formação nacional da área (ensino superior público)

### 9.1. Avaliação da empregabilidade dos graduados por ciclo de estudos similares com base em dados oficiais.:

*Para a avaliação da empregabilidade dos graduados por CE similares da mesma área científica, consultou-se o DGEEC (<http://www.dgeec.mec.pt/np4/92/>) sendo que, à data de 02/11/2021, se encontrava disponível o ficheiro com a designação “Caracterização dos desempregados registados com habilitação superior – dezembro de 2020”. Entre os anos de 2000 e 2019 formaram-se 3439 estudantes em CE similar ao proposto.*

*Segundo os dados atualizados em dezembro de 2020, o total de desempregados com habilitação superior obtida, num CE similar, entre os anos de 2000 e 2019, era de apenas 130.*

*Consequentemente, a taxa de desemprego dos diplomados nesta área ronda os 3%, sendo inferior à média nacional, o que se traduz numa taxa de empregabilidade que ronda os 97%*

*O presente CE está consubstanciado numa proposta inovadora, o que permitirá aos diplomados a sua rápida integração ou progressão no mercado de trabalho, uma vez que está substancialmente direcionado para uma formação profissionalizante.*

### 9.1. Evaluation of the employability of graduates by similar study programmes, based on official data:

*To evaluate the employability of graduates from similar ECs in the same scientific area, the DGEEC (<http://www.dgeec.mec.pt/np4/92/>) was consulted. On 02/11/2021 the file "Characterisation of the registered unemployed with higher education qualifications - December 2020" was available. Between the years 2000 and 2019 3439 students graduated in EC similar to the proposed one.*

*According to the updated data in December 2020, the total number of unemployed with higher education qualification obtained, in a similar CE, between the years 2000 and 2019 was only 130.*

*Consequently, the unemployment rate of graduates in this area is around 3%, lower than the national average, which translates into an employability rate of around 97%.*

*The present EC is embodied in an innovative proposal, which will allow the graduates their quick integration or progression in the labour market, since it is substantially directed towards a vocational training.*

### 9.2. Avaliação da capacidade de atrair estudantes baseada nos dados de acesso (DGES):

*Relativamente à atração de estudantes, consultou-se o DGEEC (<https://www.dgeec.mec.pt/np4/EstatVagasInsc/>) sendo que a 02/11/2021 se encontravam disponíveis os seguintes ficheiros: “Inscritos no 1.º ano, pela 1ª vez, no ano letivo de 2019/2020” e “Inscritos no 1.º ano, pela 1ª vez, no ano letivo de 2020/2021”.*

*Analisado o nº de inscritos dos últimos anos, em CE da mesma área científica, ministrados em ensino presencial, verifica-se que, em 2019/2020, se inscreveram 673 estudantes em CE similares ao proposto e que, no ano seguinte (2020/2021), este número aumentou cerca de 11% (para 750 estudantes).*

*Esta tendência crescente no número de estudantes inscritos em ciclos de estudos similares, demonstra a capacidade para atrair estudantes. Ademais, a proposta de valor inovadora que a IES apresenta, com um ciclo de estudos ministrado em ensino a distância, irá, sem dúvida, consolidar a sua atratividade, traduzindo-se numa vantagem competitiva, que possibilita a atração de novos públicos.*

### 9.2. Evaluation of the capability to attract students based on access data (DGES):

*With regard to attracting students, the DGEEC (<https://www.dgeec.mec.pt/np4/EstatVagasInsc/>) was consulted and on 02/11/2021 the following files were available: "1st year students enrolled for the first time in the 2019/2020 academic year" and "1st year students enrolled for the first time in the 2020/2021 academic year"*

*Analysing the number of students enrolled in recent years, in ECs in the same scientific area, taught in face-to-face teaching, it can be seen that, in 2019/2020, 673 students enrolled in ECs similar to the one proposed and that, in the following year this number increased by about 11% (to 750 students)*

*This increasing trend in the number of students enrolled in similar study cycles demonstrates the capacity to attract students. Moreover, the innovative value proposal that the HEI presents, with a study cycle taught in distance learning, will undoubtedly consolidate its attractiveness, translating into a competitive advantage, which enables the attraction of new publics*

## 10. Política de proteção de dados.

### 10. Política de proteção de dados.

*Ao aceder pela primeira vez, aos websites das IES das quais a Ensilis, S.A. é entidade instituidora, e antes do armazenamento de cookies essenciais ou técnicos, o/a estudante depara-se com uma janela que permite a gestão dos cookies, bem como o conhecimento da Política de Privacidade e Proteção de Dados, (PPPD). A PPPD é complementada pela "Política de Cookies" e "Política de Privacidade para Avaliação a Distância", esta última complementada com os "Termos e Condições" do Campus Virtual. Vide <https://www.europeia.pt/politica-de-privacidade-e-protecao-de-dados>*

*A PPPD descreve os termos gerais do tratamento dos dados pessoais, respondendo, nos termos do RGPD, à identificação do responsável pelo tratamento dos dados e seus contactos, finalidades do tratamento, base da licitude, critérios para definição dos prazos de conservação, direitos dos titulares e forma de os exercer. Para mais informações, consultar*

*<https://www.europeia.pt/investigacao/privacy-and-data-protection-centre/legislacao>*

### 10. Data protection policy.

*On accessing, for the first time, the websites of the HEIs of which Ensilis, S.A. is the founding entity and before storing essential or technical cookies, the student is faced with a window that allows the management of cookies and knowledge of the Privacy and Data Protection Policy (PPPD). The PPPD is complemented by the "Cookies Policy" and the "Privacy Policy for Distance Learning", the latter complemented by the "Terms and Conditions" of the Virtual Campus. See <https://www.europeia.pt/politica-de-privacidade-e-protecao-de-dados>*

*The PPPD describes the general terms of the processing of personal data, responding, under the terms of the RGPD, to the identification of the data controller and their contacts, the purposes of processing, the basis of lawfulness, the criteria for defining retention periods, the rights of data subjects and how to exercise them. For more information, please visit*

*<https://www.europeia.pt/investigacao/privacy-and-data-protection-centre/legislacao>*

## 11. Comparação com ciclos de estudos de referência no espaço europeu

### 11.1. Exemplos de ciclos de estudos, em modalidade presencial e/ou em Ensino a Distância, existentes em instituições de referência do Espaço Europeu de Ensino Superior com duração e estrutura semelhantes à proposta:

*O presente CE reveste-se de algumas características semelhantes aos seguintes ciclos de estudos praticados no Espaço Europeu, particularmente no que respeita às estruturas curriculares, às metodologias online, à duração, e/ou ao número de ECTS:*

*(i) Máster Universitario en Comunicación Transmedia, UNIR - La Universidad en Internet (em Espanha):*

*<https://www.unir.net/marketing-comunicacion/master-comunicacion-digital/plan-de-estudios/>*

*(ii) MA Data Visualisation, UAL - University of the Arts London (na Inglaterra):*

*<https://www.arts.ac.uk/subjects/communication-and-graphic-design/postgraduate/ma-data-visualisation-lcc#course-overview>*

*(iii) MA Multimedia Arts and Design, RUFA - Rome University of Fine Arts (em Itália): <https://www.unirufa.it/en/offerta-formativa/corsi-ii-livello/tecnologie-e-progettazione-dello-spazio-multimediale/>*

*(iv) Design Comunicazione Visiva e Multimediale, Sapienza Università di Roma (em Itália):*

*<https://corsidilaurea.uniroma1.it/en/corso/2021/30810/home>*

### 11.1. Examples of study programmes with similar duration and structure offered by reference institutions in the European Higher Education Area, with a duration similar to the proposal:

*This CE shares similar characteristics to the following study cycles that exist in the European Union, namely in what regards to their curricular programs, online methodologies, duration, and/or the number of ECTS:*

*(i) Máster Universitario en Comunicación Transmedia, UNIR - La Universidad en Internet (in Spain):*

*<https://www.unir.net/marketing-comunicacion/master-comunicacion-digital/plan-de-estudios/>*

*(ii) MA Data Visualisation, UAL - University of the Arts London (in the UK):*

*<https://www.arts.ac.uk/subjects/communication-and-graphic-design/postgraduate/ma-data-visualisation-lcc#course-overview>*

*(iii) MA Multimedia Arts and Design, RUFA - Rome University of Fine Arts (in Italy): <https://www.unirufa.it/en/offerta-formativa/corsi-ii-livello/tecnologie-e-progettazione-dello-spazio-multimediale/>*

*(iv) Design Comunicazione Visiva e Multimediale, Sapienza Università di Roma (in Italy):*

*<https://corsidilaurea.uniroma1.it/en/corso/2021/30810/home>*

### 11.2. Comparação com objetivos de aprendizagem de ciclos de estudos análogos existentes em instituições de referência do Espaço Europeu de Ensino Superior:

*Os objetivos de aprendizagem deste CE convergem, de forma geral, com os dos programas de referência acima identificados, nomeadamente no que respeita à conceção, desenvolvimento e tratamento de conteúdos de comunicação visual e multimédia para diferentes tipos de clientes, contextos e plataformas. Este CE procura, assim, dotar os estudantes de competências práticas (métodos e técnicas de produção digital) que lhes apoiará no desenho de artefactos e serviços de comunicação interativos, adequados ao atual cenário dominado pela inovação tecnológica. No que se refere às competências de investigação, a importância das mesmas neste CE é semelhante ao*

*observado na UAL e RUFA, onde se valoriza o uso da evidência científica e reflexão crítica na formulação de conceitos e soluções inovadores. Em termos de competências profissionais, à semelhança da UNIR e Sapienza, o CE procura proporcionar uma formação avançada quanto à gestão estratégica de projetos multimédia nos mais variados contextos reais.*

## **11.2. Comparison with the intended learning outcomes of similar study programmes offered by reference institutions in the European Higher Education Area:**

*This CE's learning objectives converge, overall, with those of the reference programs identified above, namely in what regards to the design, development and editing of visual communication and multimedia contents for different types of clients, contexts and platforms. Thus, this CE seeks to provide students with practical skills (digital production methods and techniques) that will support them in the design of interactive communication artefacts and services, suited for the current landscape dominated by technological innovation.*

*In what regards to this CE's research skills, their significance is similar to those observed in UAL and RUFA, in which the use of scientific evidence and critical reflection in the definition of innovative concepts and solutions is valued. Similarly to UNIR and Sapienza, in terms of professional skills this CE seeks to provide advanced training in the strategic management of multimedia projects in the most varied real-life contexts.*

## **12. Estágios e/ou Formação em Serviço**

### **12.1. e 12.2 Estágios e/ou Formação em Serviço**

---

**Mapa VII - Protocolos de Cooperação**

**Mapa VII - Protocolos de Cooperação**

**12.1.1. Entidade onde os estudantes completam a sua formação:**

*<sem resposta>*

**12.1.2. Protocolo (PDF, máx. 150kB):**

*<sem resposta>*

**12.2. Plano de distribuição dos estudantes**

**12.2. Plano de distribuição dos estudantes pelos locais de estágio e/ou formação em serviço demonstrando adequação dos recursos disponíveis (PDF, máx. 100kB):**

*<sem resposta>*

### **12.3. Estratégia e recursos próprios da instituição para o acompanhamento efetivo dos seus estudantes nos estágios e/ou períodos de formação em serviço**

---

**12.3. Estratégia e recursos próprios da instituição para o acompanhamento efetivo dos seus estudantes nos estágios e/ou períodos de formação em serviço**

*N.A.*

**12.3. Institution's own resources to effectively follow its students during the in-service training periods.**

*N.A.*

### **12.4. Orientadores cooperantes**

---

**12.4.1. Mecanismos de avaliação e seleção dos orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço, negociados entre a instituição de ensino superior e as instituições de estágio e/ou formação em serviço (PDF, máx. 100kB).**

**12.4.1 Mecanismos de avaliação e seleção dos orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço, negociados entre a instituição de ensino superior e as instituições de estágio e/ou formação em serviço (PDF, máx. 100kB).**

*<sem resposta>*

#### 12.4.2. Orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço (obrigatório para ciclo de estudos com estágio obrigatório)

##### 11.4.2. Mapa X. Orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço (obrigatório para ciclo de estudos com estágio obrigatório por Lei) / External supervisors responsible for following the students' activities (mandatory for study programmes with in-service training mandatory by law)

Nome / Name	Instituição ou estabelecimento a que pertence / Institution	Categoria Profissional / Professional Title	Habilitação Profissional (1)/ Professional qualifications (1)	Nº de anos de serviço / Nº of working years
----------------	--	--	--	--

<sem resposta>

## 13. Análise SWOT do ciclo de estudos

### 13.1. Pontos fortes:

1. O desenvolvimento estratégico do EaD na Universidade Europeia determina um acompanhamento 100% a distância do estudante na sua aprendizagem ao longo da vida, nos departamentos de marketing, admissões, serviços académicos, reitoria e IT.
2. A criação de uma Faculdade Online e reforço dos seus quadros com profissionais com experiência e reputação permitiu a reconhecimento do Learn@Flex enquanto modelo pedagógico para o EaD (ver <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoead.pdf>).
3. A criação do Laboratório de Educação Digital, composta por uma equipa multidisciplinar permite concretizar o modelo Learn@Flex, no sentido de potenciar o trabalho dos docentes e melhorar a experiência de aprendizagem digital dos estudantes.
4. A parceria com a Universidade Aberta vem a garantir a formação e a qualidade pedagógica do corpo docente da Universidade Europeia.
5. A Universidade Europeia acumula desde 2019 uma experiência acumulada no EaD através de 21 programas não conferentes de grau, em 43 edições diferentes, com cerca de 850 aulas na modalidade à distância, produção de cerca de 1.800 conteúdos educativos digitais, pelo Laboratório de Educação Digital, tendo sido formados cerca de 800 estudantes.
6. Qualidade do modelo pedagógico específico do EaD adaptado de uma IES parceira, premiada em 2012 com o "Premio de calidad" da Laureate International Universities e em 2018 com o "International E-learning Awards".
7. Qualidade da formação em Docência Online e Competências Digitais através de uma PG de 125h alinhada com as recomendações do Digital Competence Framework for Educators.
8. Existência de meios tecnológicos em convergência com a legislação em vigor.
9. Oferece uma visão holística do Design de Comunicação Multimédia como área académica, mas principalmente como profissão.
10. 8. Proporciona uma integração sólida do conhecimento e uma aprendizagem ativa segundo 3 ramos de especialização.
11. 9. Corpo docente especializado com currículo profissional, académico e científico.
12. Parceria entre a Faculdade Online, especialista na concepção, operacionalização e avaliação de um modelo pedagógico específico do EaD, e o IADE, Faculdade pioneira no ensino do design, com mais de 50 anos de experiência no ensino da criatividade, e referência no mercado do ensino para colaboradores e empregadores.

### 13.1. Strengths:

1. The strategic development of EaD at the European University determines a 100% distance accompaniment of students in their lifelong learning in the departments of marketing, admissions, academic services, rectoria and IT.
2. The reinforcement of the Online Faculty staff with experienced and reputable professionals has allowed the recognition of Learn@Flex as a pedagogical model for EaD (see <https://www.europeia.pt/content/files/projetoacademicoead.pdf>).
3. The Digital Education Lab, comprised of a multidisciplinary team, allows for the implementation of the Learn@Flex model, in order to enhance the work of faculty members and improve the digital learning experience of students.
4. The partnership with Universidade Aberta guarantees the training and pedagogical quality of the Universidade Europeia's teaching staff.
5. Since 2019, the Universidade Europeia has accumulated experience in DE through 21 non-degree programs, in 43 different editions, with about 850 distance learning classes, production of about 1,800 digital learning contents by the Digital Education Lab, having trained around 800 students.
6. Quality of the specific DE pedagogical model adapted from a partner HEI, awarded in 2012 with the "Premio de calidad" of Laureate International Universities and in 2018 with the "International E-learning Awards".
7. Quality training in Online Teaching and Digital Skills through a 125h PG aligned with the recommendations of the

*Digital Competence Framework for Educators.*

*8. Existence of technological means in convergence with the legislation in force.*

*9. Offers a holistic view of Multimedia Communication Design as an academic field, but mostly as a profession.*

*10. Provides a solid integration of knowledge and active learning according to 3 minors.*

*11. Specialized faculty staff with a professional, academic and scientific curriculum.*

*12. Partnership between Faculdade Online, a specialist in designing, operationalizing, and evaluating a specific pedagogical model for EaD, and IADE, a pioneering faculty in design education, with over 50 years of experience in teaching creativity, and a reference in the teaching market for employees and employers.*

### **13.2.Pontos fracos:**

*1. Inexperiência da Universidade Europeia no EaD acreditado, à semelhança de grande parte IES em Portugal, em virtude de a legislação ter sido aprovada apenas a 3 Setembro de 2019.*

*2. Necessidade cíclica de atualização quanto aos sistemas de informação.*

*3. Existência de apenas um centro de investigação acreditado com Muito Bom da Universidade Europeia que engloba apenas as áreas do Design e Marketing.*

*4. Sistema interno de garantia de qualidade está ainda em fase de acreditação pela A3ES e pela ISO 9001 e 14001.*

### **13.2.Weaknesses:**

*1. inexperience of the European University in accredited EaD, similarly to most HEIs in Portugal, due to the fact that the legislation was only approved on 3 September 2019.*

*2. Cyclical need for updating information systems.*

*3. Existence of only one research centre accredited with Very Good by the European University that encompasses only the areas of Design and Marketing.*

*4. Internal quality assurance system is still in the process of accreditation by A3ES and ISO 9001 and 14001.*

### **13.3.Oportunidades:**

*1. Crescente procura na escolha por Portugal como um destino de estudo no Ensino Superior.*

*2. Elevada necessidade de escolarização dos países em vias de desenvolvimento de língua oficial portuguesa.*

*3. Reforço de uma cultura de investigação científica na Instituição com a contratação de docentes com perfil de investigação mais forte que o atual através do desenvolvimento da área do ensino à distância.*

*4. Recente publicação do Decreto-Lei nº 133/2019 de 3 de setembro, que aprova o regime jurídico do ensino superior ministrado a distância, abrindo a possibilidade às IES portuguesas de desenvolver este segmento de ciclos de estudo.*

*5. Maior facilidade em recrutar-se docentes fora do raio de instalação da Instituição.*

*6. Os 3 ramos de especialização proporcionam uma experiência focada em três grandes áreas de atuação no âmbito do Design de Comunicação Multimédia (i.e., animação, vídeo digital e sistemas interativos), contribuindo assim para o desenvolvimento ativo do portfolio dos estudantes.*

### **13.3.Opportunities:**

*1. Growing search in choosing Portugal as a study destination in Higher Education.*

*2. Elevated need for schooling in Portuguese-speaking developing countries.*

*3. Reinforcement of a culture of scientific research in the institution by hiring professors with a stronger research profile than the current one, through the development of the field of distance learning.*

*4. Recent publication of Decree-Law No. 133/2019 of 3 September, which approves the legal regime for distance higher education, open*

*ing up the possibility for Portuguese FEs to develop this segment of study cycles.*

*5. Greater ease in recruiting professors outside the institution's installation radius.*

*6. The 3 minors provide an experience focused on three major areas of expertise within the Multimedia Communication Design field (i.e., animation, digital video and interactive systems), thus contributing to the active development of the students' portfolio.*

### **13.4.Constrangimentos:**

*1. Crise demográfica na Europa em geral, e em Portugal em particular, poderá induzir uma diminuição da procura do ensino superior.*

*2. Dimensão global do mercado do ensino à distância promove uma maior competitividade por esta modalidade de ensino em virtude da concorrência de universidades orientadas, quase exclusivamente, para o ensino à distância.*

*3. Crescimento geral da oferta dos últimos anos e elevada concorrência entre instituições de ensino superior.*

*4. Redução dos apoios sociais a estudantes (bolsas de estudo) em resultado das políticas de contenção orçamental do Estado.*

*5. Dificuldades de natureza tecnológica que os países estrangeiros de língua oficial portuguesa podem ter para integrar o ensino à distância.*

*6. Potencial visão tradicionalista quanto à administração do curso no formato online, devido à prática projetual que o mesmo engloba.*

### **13.4.Threats:**

*1. Demographic crisis in Europe in general, and in Portugal in particular, could lead to a decrease in demand for higher education.*

*2. The global dimension of the distance learning market promotes greater competitiveness for this type of education due to the competition from universities that are almost exclusively oriented towards distance education.*

*3. General growth in supply in recent years and high competition between higher education institutions.*

4. *Reduction of social support to students (study grants) as a result of the State's budget containment policies.*
5. *Technological difficulties that Portuguese-speaking foreign countries may have to integrate distance learning.*
6. *Potential traditionalist view regarding administering such a course online, due to the design practice that it encompasses.*

### 13.5.Conclusões:

*Entre os principais fatores apresentados, que enfatizam a pertinência de acreditar e implementar um Mestrado em Comunicação e Multimédia nos cenários português e lusófono, destacam-se os seguintes objetivos principais da presente candidatura: 1. Especializar o NCE na modalidade do design de Comunicação Multimédia, permitindo assim que os estudantes do 1º ciclo formados em Design e/ou Design Global da Universidade Europeia possam optar e/ou prosseguir com os seus estudos no 2º ciclo. 2. Atrair estudantes nacionais e internacionais, bem como fora da idade de referência, através da flexibilização dos horários letivos e da utilização de atividades síncronas e assíncronas, permitindo-lhes assim articular os seus estudos com a sua vida profissional e familiar. 3. Garantir uma formação avançada de qualidade através da implementação do modelo pedagógico definido para o Ensino à Distância (EaD), que obedecerá a um conjunto de pressupostos metodológicos por forma a maximizar o desenvolvimento dos conhecimentos e competências dos estudantes. 4. Operacionalizar o modelo pedagógico EaD através da implementação de metodologias de aprendizagem ativas e participativas (via atividades formativas tanto no formato síncrono, como assíncrono), por forma a promover e garantir uma interação crescente, bem como dinâmica, entre os professores e os estudantes ao longo do semestre. 5. Cumprir com um conjunto específico de objetivos de aprendizagem no domínio da Comunicação Multimédia, que não só servem como eixo organizador dos conteúdos programáticos do ciclo de estudos, bem como procuram dotar os estudantes (ao longo do semestre) de valências conceptuais e aplicativas que lhes permitirá criar, desenvolver e produzir diversos tipos de conteúdos e/ou artefatos audiovisuais para a atual cultura digital. 6. Utilizar metodologias de ensino e/ou métodos pedagógicos de naturezas distintas (por exemplo expositivas, demonstrativas, ativas e/ou interrogativas), para que o estudante seja capaz de adquirir as diferentes competências (cognitivas, motoras e/ou socio-afetivas) associadas à prática projetual das indústrias criativas. 7. Oferecer três ramos de especialização que não só espelham três das grandes áreas de atuação no campo da Comunicação Multimédia (nomeadamente a animação 2D e 3D, vídeo digital e sistemas interativos) e contribuem ativamente para o desenvolvimento dos portfolios dos estudantes, bem como lhes permite escolher o percurso e/ou área que mais se ajusta aos seus objetivos profissionais e académicos. 8. Promover uma articulação harmoniosa entre o desenvolvimento de competências técnicas ou hard skills e as competências sociais ou soft skills, através de um programa curricular que oferece uma visão holística quanto à conceção e aplicação de técnicas de: animação 2D como motion graphics design e animação 3D como modelação digital; edição e pós-produção de vídeos e obras cinematográficas; bem como de design de interação e user experience no desenvolvimento de artefatos interativos.*

### 13.5.Conclusions:

*Among the main factors that were presented, which emphasize the relevance of accrediting and implementing a Masters in Multimedia Communication that appeals to Portuguese-speaking countries, the following main objectives of this application are highlighted:*

1. *Specialize the NCE in Multimedia Communication design, thereby allowing students that completed their Design and/or Global Design Bachelor degrees at Universidade Europeia to choose and/or continue with their master studies.*
2. *Attract national and international students, as well as those outside the reference age, by offering flexible study schedules, as well as the use of synchronous and asynchronous activities, so that they are able to articulate their studies with their professional and family lives.*
3. *Ensure advanced quality training by abiding by the pedagogical model defined for the University's Online Education (EaD), which will comply with a set of methodological premises in order to maximize the students' development in terms of knowledge and skills.*
4. *Implement the EaD pedagogical model by applying active and participatory learning methodologies (via formative synchronous and asynchronous activities), in order to promote and guarantee an enhanced, as well as dynamic interaction, between teachers and students throughout the semester.*
5. *Comply with a specific set of learning objectives in the field of Multimedia Communication, which not only serve as an organizing axis for the study cycle's syllabus, but also seek to provide students (throughout the semester) with conceptual and application skills that will enable them to create, develop and produce different types of content and/or audiovisual artifacts for the current digital culture.*
6. *Use teaching methodologies and/or pedagogical methods of different natures (such as expository, demonstrative, active and/or interrogative), so that the student is able to acquire the many (cognitive, motor and/or socio-affective) skills associated to the practice of design in the creative industries.*
7. *Offer three minors that not only mirror three of the major areas of expertise in the field of Multimedia Communication (namely 2D & 3D animation, digital video and interactive systems) as well as actively contribute to developing the students' portfolios, but also enables them to choose the path and/or area that best suits their professional and academic goals.*
8. *Promote a harmonious articulation between the development of technical or hard skills and social or soft skills, through a curriculum that offers a holistic view on the design and application of the following techniques: 2D animation such as motion design, and 3D animation such as digital modelling; editing and post-production of videos and cinematographic projects; as well as interaction design and user experience in the development of interactive artifacts.*