



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia



# Tema 1.3: Novos Media, Tecnologias Criativas e Ambiente Digital. Marketing Digital.

Prof. Elida Mesaroš Lajko,

Prof. Olivera Gračanin

Prof. Mihai Rusen

Prof. Razvan Clondir

UNS, Serbia; UNAB, Romania



O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.



# Novos Media: Parque Infantil Criativo Ilimitado

- A Tecnologia Digital alterou a exigência de que os Media se baseiem em fontes do mundo real. Os Media são hoje em dia quase inteiramente digitais e, portanto, mais dependentes das capacidades técnicas. Uma vez que essa Tecnologia está a ser constantemente melhorada, as variantes dos Novos Meios de Comunicação Social são desenvolvidas exponencialmente.
- As instalações de produção de Media alargaram as opções de entrega de conteúdos com a crescente importância da Internet, serviços de streaming, aplicações móveis e similares, deslocando os formatos dos Media e as opções de disponibilidade para longe das opções analógicas tradicionais.
- As tecnologias criativas já não estão limitadas a uma única indústria. Jogos, FX especiais, Cinema e TV, Música, Internet, TV digital, Transmissão via satélite, Artes, Instalações culturais como Teatro e Ópera e muitas outras, não parecem ter ambientes exclusivos para a criação e entrega de conteúdos.
- O Ambiente Digital está presente em todo o lado. Começando com outdoors na rua, anúncios inseridos digitalmente na televisão difundida, o mundo digital e real transforma-se em meios visuais contemporâneos, sendo o novo normal e terminando com universos virtuais online, onde as pessoas podem viver vidas virtuais ou ter reuniões virtuais online ou mesmo aparições em tribunal e procedimentos legais através de aplicações Zoom ou Skype, o mundo mudou irreversivelmente.



Fonte: Unreal Engine 5/Epic Games





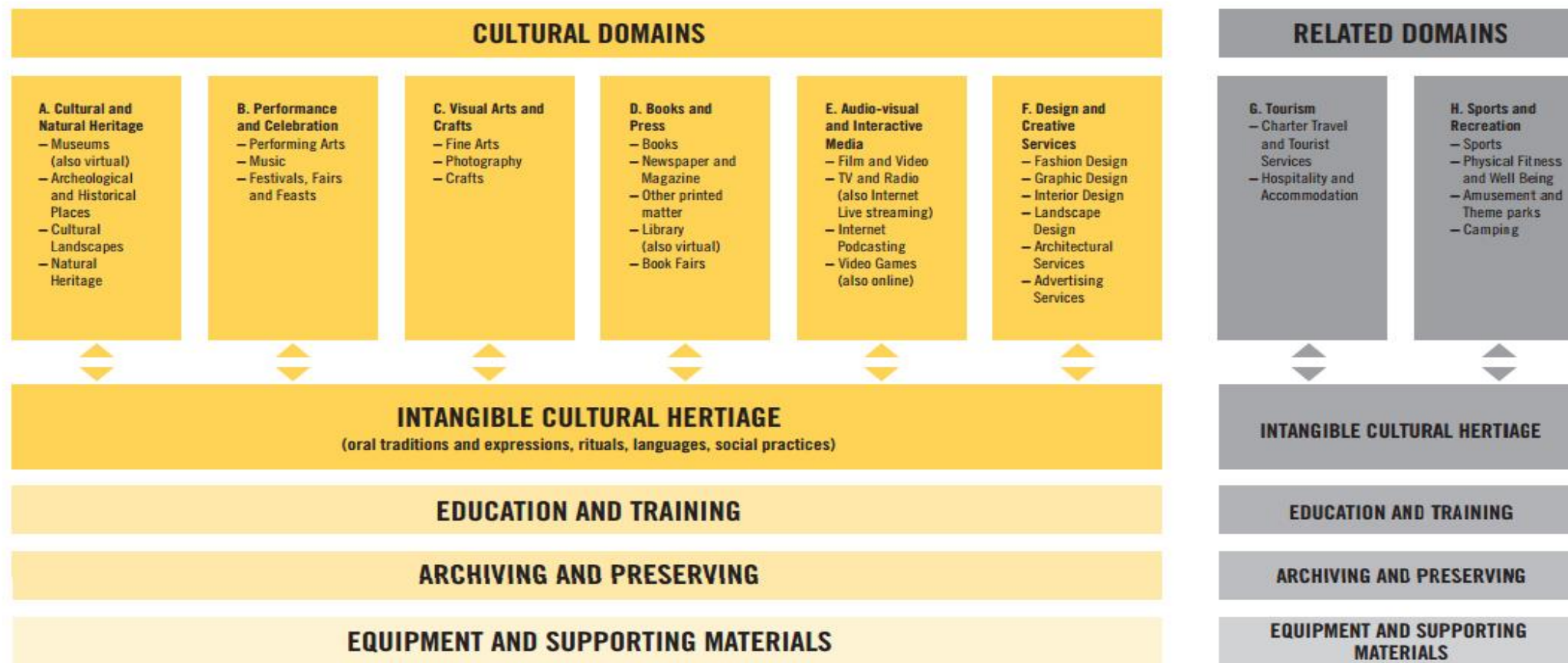


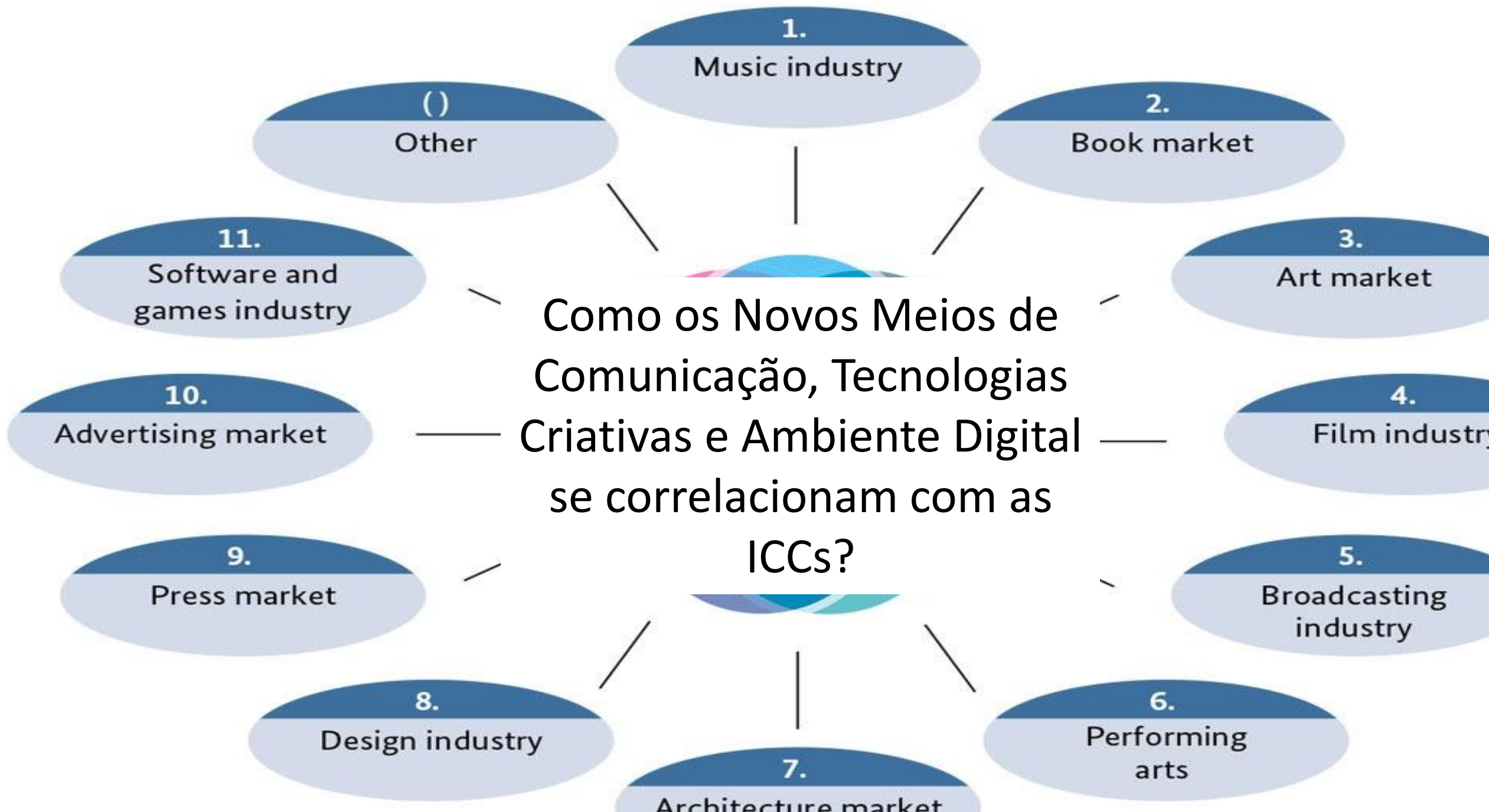




# The Cultural Economy

Based on UNESCO'S Framework for Cultural Statistics







# A Internet e a nova era da digitalização

A Internet e a World Wide Web introduziram todo um novo mundo virtual à humanidade. Todos os aspectos das indústrias criativas e culturais receberam subitamente um novo meio de distribuição acessível, mundial e imediato. Museus virtuais, serviços de streaming, portais de vídeo e áudio, sítios Web que forneciam notícias, meios de comunicação, emissões e outros conteúdos estavam prontamente disponíveis, o conhecimento era transmitido instantaneamente em todo o globo e os utilizadores adoptavam imediata e maciçamente o novo meio cultural e criativo.



Fonte: Fotolia.com/Julien Eichinger

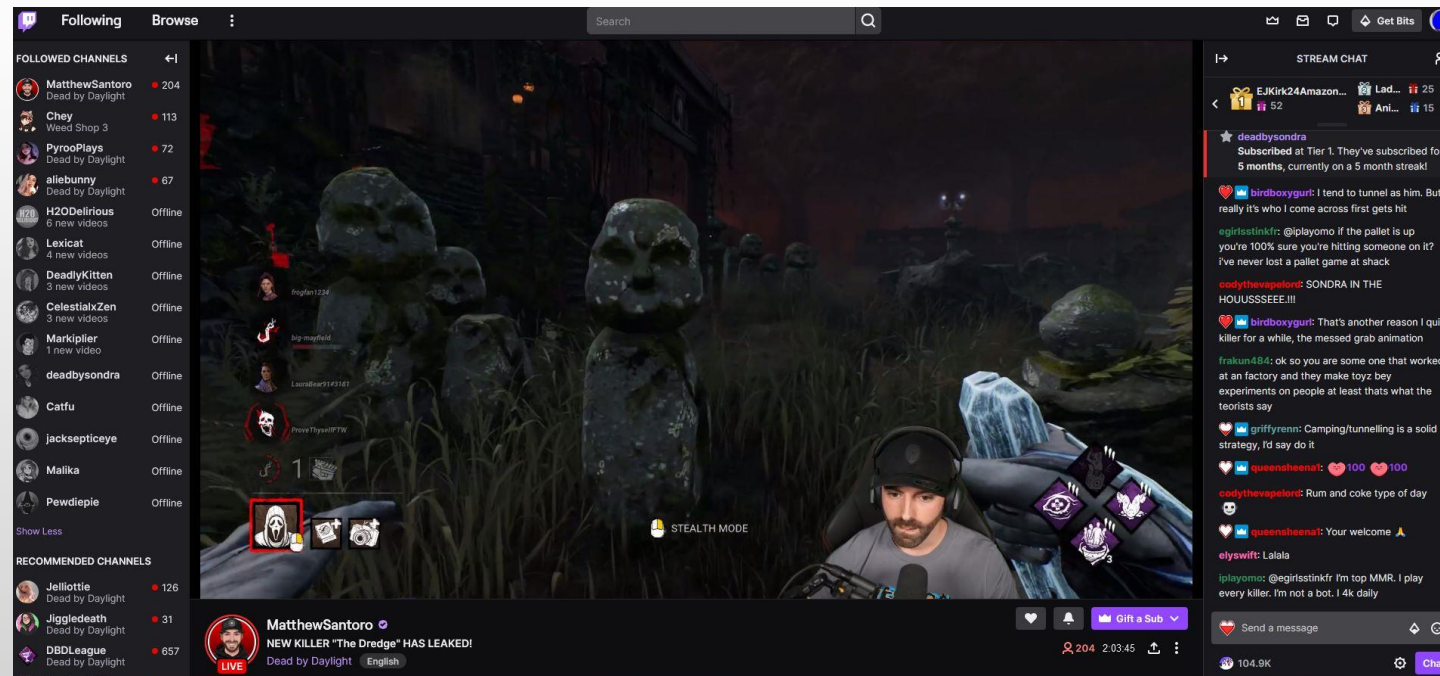






# Novos Meios de Comunicação, Tecnologias Criativas e Estudos de Caso de Ambiente Digital

- Meios de comunicação social - Exemplo TikTok
  - Portais de streaming - Exemplo de Twitch
- Ambiente Digital - Mundos Virtuais - Exemplo Unreal Engine 5 - Jogos





# Plataformas de Mídias Sociais

Algumas das mais populares Plataformas de Mídias Sociais incluem:

- YouTube
- TikTok
- Twitch
- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Reddit
- e muitos mais







# TikTok – um fenómeno das redes sociais

TikTok é uma plataforma inteiramente focada em vídeo.

A forma de vídeo curto - 15 segundos e mais longo - apelou inicialmente sobretudo aos utilizadores mais jovens, o que levou as celebridades a aderir.

Actualmente, o TikTok relatou ter ultrapassado 1 bilião de utilizadores.





# Portais de Streaming

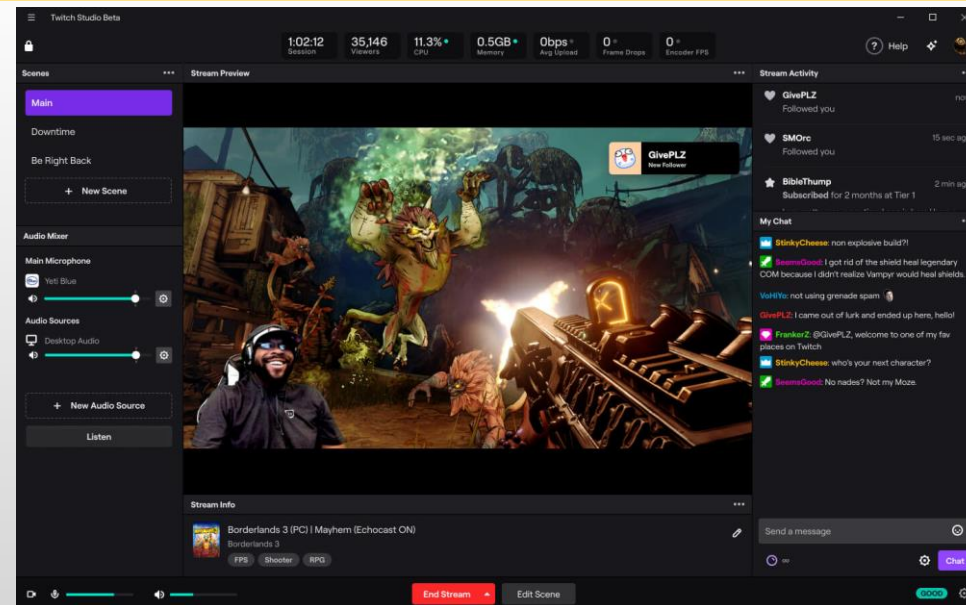
- Serviços de transmissão de filmes e televisão: Netflix, Prime Video, Google Movies, Sky Ticket, Disney +, Paramount plus, Apple TV, HBO Go
  - Serviços de streaming/video de vídeo e conteúdos: YouTube, Twitch, TikTok, Instagram, Vimeo, Vevo, Flickr, Reddit
- Redes Sociais com capacidades de streaming: Facebook, Twitter, Twitch, TikTok, Instagram





# Twitch

Twitch é um serviço de streaming ao vivo, que transmite predominantemente jogos ao vivo, mas é na verdade baseado na comunidade, onde os utilizadores se reúnem e interagem com o seu criador de conteúdos favoritos.





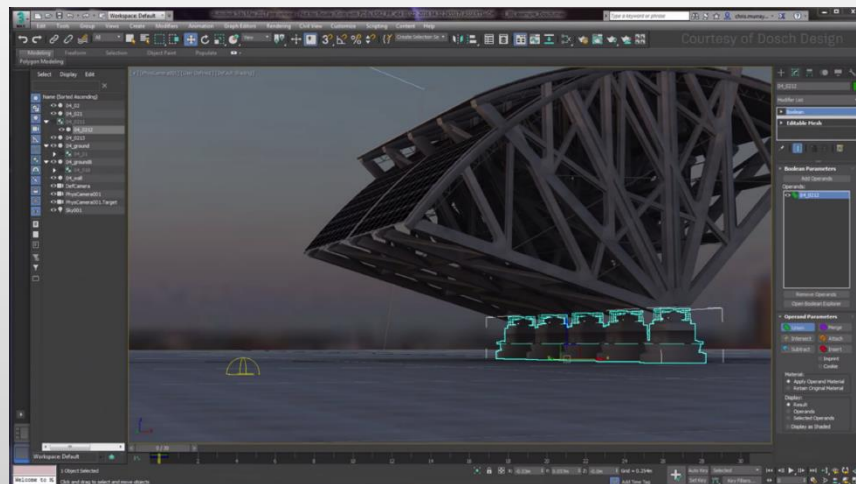


# Ambiente Digital - Mundos Virtuais

Versão 1: Ambiente digital virtual dentro de um jogo de computador - mundos virtuais em jogos: Doom, Dead by Daylight, Unreal, Fortnite, Minecraft, Elden Ring, The Sims, Battlegrounds, Counterstrike, Grand Theft Auto, Roblox, Witcher

Versão 2: Motores de jogo: Unreal Engine, Cryengine, Unity, id Tech, Amazon Lumberyard, GameMaker, RPG Maker, Rockstar Advanced Game Engine, REDengine, Roblox Studio, PhysX

Versão 3: Software que cria ambientes digitais: 3ds Max, Maya, Zbrush, Cinema 4D, Blender, LightWave 3D, KeyShot, Houdini, World Creator, World Machine, Unreal Engine, id Tech



Fonte: 3D Studio Max, <https://www.autodesk.com/products/3ds-max/features>



Fonte: Steam



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia



# Motor de jogo - Unreal Engine 5

## Onde o mundo real encontra o irreal





# Campanologia - uma tendência cultural com potencial das ICCs

Os sinos/ sinos de igreja como artefacto litúrgico, instalações escultóricas, Memorial Social contemporâneo. Um campo interdisciplinar e a sua evolução cultural, do artefacto tradicional ao estatuto de símbolo social e de ícone cultural contemporâneo.







# Campanologia - uma tendência cultural com potencial das ICCs

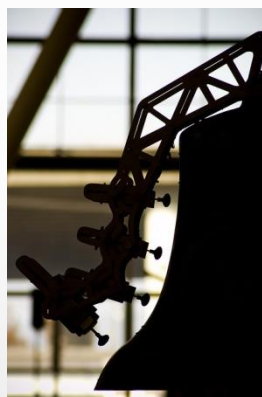
A Ciência, História e Arte da Campanologia. A Investigação Artística. As estranhas e destrutivas interações entre sinos, guerras e ideologias.





# Campanologia - uma tendência cultural com potencial das ICCs

David Gurman e os Memoriais em Tempo Real. O projecto Divine Strike e The Nicholas Shadow.





Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia



## **FENICE: Fostering Entrepreneurship and Innovation in Cultural and Creative Industries through Interdisciplinary Education é co-financiado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia.**

**O projecto é uma iniciativa de 5 instituições académicas e de investigação :**



**[www.fenice-project.eu](http://www.fenice-project.eu)**

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflecte apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações nela contidas.