

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Ext Ata Reun n.23 CTC-ESTT

Ficha da Unidade Curricular: Design Multimédia-III

ECTS: 5; Horas - Totais: 140.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT:4.0;

Ano|Semestre: 1|S2; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964431

Área Científica: Design Gráfico

Docente Responsável

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

Docente e horas de contacto

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto, TP: 60; OT: 4.0;

Objetivos de Aprendizagem

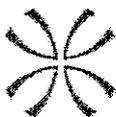
- I Conhecer linguagem do cinema (filmologia)
- II Formar p/crítica e consciência
- III Contactar c/animações e *motion graphics*
- IV Projetar c/guião
- V Transformar imagens em histórias animadas
- VI Desenvolver narrativas sequenciais
- VII Temporalizar
- VIII Usar efeitos c/parcimónia
- IX Explorar software
- X Desenvolver competências para o futuro

Conteúdos Programáticos

- 1 O que é o design Multimédia. O design enquanto conceção de soluções. Soluções comunicacionais multimédia específicas: animações e *motion graphics*
- 2 Filmologia: conceitos de gramática, sintaxe e pontuação fílmica
- 3 Planeamento visual e design de produtos multimédia
- 4 Software de animação e pós-produção como ferramentas para animação

Metodologias de ensino e avaliação

- A) Aulas expositivas: conceitos através de exemplos



- B) Leitura crítica de animações, *motion graphics*
- C) Articulação do guião visual a tutoriais específicos
- D) Discussão das propostas animação
- E) Utilização de OneDrive
- F) Relação entre o software e o desenho de actores

As aulas iniciar-se-á, sempre que necessário, com a apresentação de conceitos básicos de filmologia, os quais serão completados com a apresentação de bibliografia específica ou de material de apoio a esse conteúdo.

Subsequentemente será feita uma introdução geral ao software que estiver em uso e ao seu interface, o qual, no corrente ano letivo, será o Adobe After Effects.

De seguida apresentar-se-ão propostas de exercícios, as quais serão antecedidas de uma possível solução. Esta será subsequentemente desmontada passo a passo, servindo para aprofundar as destrezas envolvidas na manipulação do software, através da ilustração de técnicas e de procedimentos de criação e de manipulação específicos.

Sempre que possível será feito um exercício final, a partir da transformação de um problema estático num movie, por exemplo a passagem de um produto impresso dotado de texto e de imagem numa animação.

Cada exercício será acompanhado no seu processo e lido e avaliado no seu produto ou resultado.

Sem prejuízo dessa ponderação, os alunos serão objeto de um momento de avaliação sumativa, no final do semestre, em frequência.

Avaliação

Utilização do visual script como plano e elemento de avaliação

Exercícios de animação de exploração do software

Exercícios experimentais de animação

Didática formativa c/função de deteção e de controlo

Avaliação dos trabalhos em frequência e exam

Didática formativa

Avaliação através de tarefas, que permitem medir os objetivos da aprendizagem e a sua qualidade objetiva

Registo do cumprimento das tarefas e dos seus prazos

Avaliação sumativa em frequência

Têm acesso ao exame os alunos que não foram admitidos a frequência, quer por não terem apresentado os trabalhos ou por existirem elementos em falta, por não terem executado as reformulações a que se propuseram, ou ainda por não terem obtido classificação positiva na frequência.

Em exame os alunos poderão ter que realizar uma prova de carácter prático: conceber uma animação em moldes a definir e/ou responder a questões sobre filmologia.

Software utilizado em aula

Ferramenta de produção de animação ou de animação vectorial, ferramentas de desenho vectorial e ferramentas de manipulação de imagens

Estágio

Não aplicável

Bibliografia principal

- Bellantoni, J. (1999). *Type in motion*. Londres: Thames & Hudson
- Bellantoni, J. (2000). *Moving type*. Hove: Rotovision
- Grilo, J. (2010). *As lições do cinema*. Lisboa: Colibri
- Arijon, D. (1999). *Grammaire du langage filmé*. Paris: Dujarric

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Não aplicável.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Não aplicável.

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

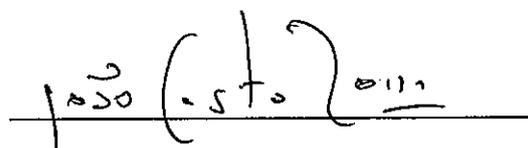
Não aplicável.

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Observações

Recomenda-se que os alunos possuam conhecimentos de desenho vectorial e de tratamento de imagem.

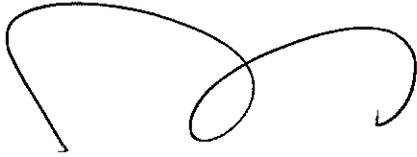


2011

Docente Responsável



Diretor de Curso, Comissão de Curso



Conselho Técnico Científico

