

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Design e Tecnologia das Artes Gráficas	ANO LETIVO	2014-2015
--------------	--	-------------------	-----------

UNIDADE CURRICULAR	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS DE CONTACTO
DESIGN MULTIMÉDIA II	3º.	1º.	5	140 h	TP:60 + OT:4

DOCENTE	João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa
----------------	--

INTRODUÇÃO:

O programa da cadeira de Design Multimédia II visa desenvolver conhecimentos de projeção de comunicação visual, partindo da passagem do papel ao ecrã.

Articula-se com os conteúdos e as práticas do curso, implicando como pré requisitos a capacidade para estruturar ideias e desenhar propostas e operar com software de tratamento/manipulação de imagem e de desenho vectorial.

A unidade é de carácter teórico-prático, o que significa que os alunos devem ter o conhecimento específicos de princípios, métodos, processos e conceitos, os quais estão na base dos exercícios e do discurso relativo a estes no seu todo e às opções particulares que foram tomadas.

A operacionalização do programa da cadeira de Design Multimédia II compreende a aplicação dos conhecimentos de filmologia e de práticas de animação, pelo que não se persegue a destreza na manipulação de software específico, antes o integra numa cultura de projeto e na compreensão e no discurso de uma linguagem visual específica.

OBJECTIVOS:

- Conhecer os componentes da linguagem da animação e cinema (filmologia)
- Adequar os atores e os elementos plástico à expressão/narrativa dotada de imagens com movimento
- Contactar com bons exemplos de animação, nomeadamente em *motion graphics*
- Planear os projetos usando registo gráficos ou um guião visual
- Manipular imagens estáticas transformando-as em discursos com animados
- Desenvolver narrativas dotadas de sequencialidade linear
- Articular presenças no palco e sincronizar o seu aparecimento e desaparecimento
- Usar efeitos com parcimónia
- Aprofundar de forma exploratória e individual o software
- Desenvolver competências específicas para projectos futuros
- Apresentar com correcção os resultados
- Defender com sentido crítico e honestidade as propostas apresentadas

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- 1.0: INTRODUÇÃO
- 1.1. Características do Multimédia; produtos e Software multimédia
- 1.2. Animações e *motion graphics* (exemplos)
- 2.0: FILMOLOGIA
- 2.1. Espaço, tempo e campo; enquadramento e pontos de vista. Campo e contra campo. Panorâmica
- 2.2. Tomada de vista; a câmara: movimentos de câmara, angulação e ponto de vista



- 2.3. Pontuação: take, sequência, cena, planos
- 2.4. Planeamento: guião escrito e guião visual
- 2.5. Transições e efeitos
- 2.6. Estruturas narrativas. Estrutura básica de 3 tempos
- 2.7. A montagem
- 3.0. O DESIGN
- 3.1. O interface, o layout
- 3.2. O conteúdo
- 3.3. Elementos formais específicos
- 4.0. SOFTWARE DE ANIMAÇÃO PARA IMAGENS ESTÁTICAS E PARA TEXTO E DE EFEITOS
- 4.1. Introdução
- 4.2. Interface
- 4.3. Menus e janelas fundamentais
- 4.4. Especificações de ordem técnica
- 4.5. Recursos de animação

ESTRATÉGIAS

O programa será implementado tendo em conta os seus objectivos e conteúdos.

Recorre-se a aulas teóricas e práticas, que incidem na apresentação de exemplos relativos aos conteúdos programáticos, nomeadamente os pontos 1.0, 2.0 e 3.0.

O ponto 4.0 diz respeito ao contacto com um software específico e à sua manipulação básica.

A partir do conhecimento dos aspectos essenciais de filmologia e do contacto com o software, os alunos serão convidados a realizar exercícios de animação, para verificar os seus conhecimentos práticos e teóricos.

Os exercícios propostos abordam a construção de narrativas visuais, sem o recurso a uma máquina de filmar, como por exemplo: criar um *motion graphic* a partir de uma marca gráfica previamente fornecida, animar um flyer ou um cartaz, desenvolver uma proposta visual para um genérico de entrada de um programa televisivo.

Na primeira aula do ano, é fornecido um endereço e uma palavra passe para uma *One Drive*, na qual ficará disponível o programa, os enunciados dos exercícios e o material complementar de apoio.

BIBLIOGRAFIA:

- Aumont, J. – **La Imagen**. 1ª edição, 2000. Paidós Comunicación. Barcelona, Buenos Aires, México
- Arijon, D. – **Grammaire du langage filmé**. 5ª edição, 1999. Éditions Dujarric. Paris
- Baggerman, L. – **Design for interaction**. 1ª edição, 2000. Rockport
- Bellantoni, J. et al – **Type in motion**. Innovations in digital graphics. 1ª edição, 1999. Thames & Hudson. Londres
- Bellantoni, J. et al – **Moving type**. Designing for time and space. 1ª edição, 2000. Rotovision. Hove
- Blauvet, A. – Unfolding Identities. In HELLER, Steven (Ed.). In **Education of an E-Designer**. 1ª edição, 2001. Allworth Press. Nova Iorque. 4. p. 114-127
- Carazo, J. – **Manual de Bachillerato en Comunicación Audiovisual**. 1ª edição, 2001. Akal. Madrid
- Carter, R. – **Tipografia de Computador**. 1ª edição, 1999. Rotovision
- Carvalho, J. – **Cinema e tecnologia**. Pós-produção e a transformação da imagem. 1ª edição, 2007. Edições Universitárias Lusófonas. Lisboa
- Costa, H. – **A longa caminhada para a invenção do cinematógrafo**. 1ª edição, 1988. Edição Cine-Clube do Porto. Porto
- Darley, A. – **Visual Digital Culture**. Surface and play and spectacle in new media genres. 1ª edição, 2000. Routledge. Nova Iorque/Londres
- Deleuze, G. – **A Imagem-Movimento**. Cinema 1. 2ª edição, 2009. Assírio & Alvim. Lisboa
- Dondis, D. – **La sintaxis de la imagen**. Introducción al alfabeto visual. 14ª edição, 2000. Gustavo Gili. Barcelona, México
- Duc, B. – **L'Art de la BD**. Du scénario à la réalisation. 1ª edição, 1982. Glénat. Luçon



- Elliot, J. *et al* — **Multimédia**. O guia completo para os cd-Rom, a internet, a world wide web, a realidade virtual, os jogos 3-D e as auto-estradas da informação. 1ª edição, 1996. Edição Jornal Público/Dorling Kindersley. Lisboa
- Gardies, R. *et al* — **Compreender o cinema e as imagens**. 1ª edição, 2008. Edições Texto & Grafia. Lisboa
- Gotz, V. — **Color & type for the screen**. 1ª edição, 1998. Rotovision
- Guenoun, J. — **Les mots ont des visages**. 1ª edição, 1998. Éditions Autrement. Paris
- Grilo, J. — **As lições do cinema**. Manual de Filmologia. 4ª edição, 2010. Edições Colibri/FCSH da Universidade Nova de Lisboa. Lisboa
- Herreros, M. — **Información Audiovisual: concepto, técnica, expresión y aplicaciones**. 1ª edição, 1995. Síntesis. Madrid
- Nielsen, J. *et al* — **Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed**. 1ª edição, 2001. New Riders
- Pring, R. — **www.type: Effective Typographic Design for the World Wide Web**. 1ª edição, 2000. Watson-Guptill

AVALIAÇÃO

No final de cada exercício, os alunos disponibilizam todos elementos que constituem a sua resposta na One Drive e o Professor procederá a avaliação formativa que serve de indicador ao aluno.

Esta será expressa por uma classificação qualitativa (Insuficiente, Suficiente, Bom, Muito Bom).

Frequência

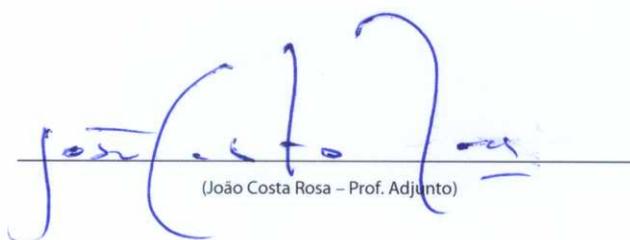
Em frequência os alunos serão avaliados pelos trabalhos, obrigando-se à sua disponibilização prévia na *One Drive*, 24 horas antes da data e hora da frequência.

Entende-se por trabalho o conjunto dos itens de resposta a um exercício: os elementos que vierem a ser exigidos para à necessários à compreensão e à avaliação do processo (como por exemplo visual script) e o produto final de cada exercício que foi proposto.

A demonstração de mínima de competências na avaliação em frequência (10 valores) dispensa os alunos de exame.

Exame(s)

O exame consiste na apresentação dos trabalhos que foram solicitados ao longo do ano, por parte dos alunos que não obtiveram aproveitamento em frequência, podendo ainda ser exigida a realização de uma tarefa e resposta por escrito a questões relacionadas com os conteúdos programáticos.



(João Costa Rosa – Prof. Adjunto)