



✻ Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Ano letivo: 2021/2022

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho nº 9182/2020 - 25/09/2020

Ficha da Unidade Curricular: Design Multimédia I

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT:4.0;

Ano | Semestre: 2 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964420

Área Científica: Design Multimédia

Docente Responsável

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto

Docente(s)

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

Pretende-se que o aluno consiga entender o vídeo como veículo de comunicação.

O aluno deve dominar as técnicas de captura de imagem e as plataformas de edição.

O aluno deverá ter a capacidade de interpretar e dominar as diferentes tipologias de narrativas e aplicá-las.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

Entender o conceito de imagens em movimento como veículo e suporte de informação e comunicação.

Compreender a sua composição e formato

Adquirir conhecimentos sobre a forma de aquisição e gestão da imagem (a câmara e a lente)

Apresentar uma visão crítica sobre imagem e vídeo e a sua capacidade de informação, através da edição de conteúdos, nas suas diferentes formas e plataformas de difusão.

Abordar a linguagem audiovisual como forma e conceito, criando narrativas.

Executar a construção de narrativas e animações visuais

Conteúdos Programáticos

1. A Linguagem audiovisual
2. A Câmara vídeo
2. Edição de Vídeo e de áudio
4. Introdução à Animação gráfica
5. Desenvolvimentos de projetos

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. A Linguagem audiovisual
 - 1.1 narrativas e técnicas de comunicação
 - 1.2 As diferentes formas de comunicação (manipulação) através do vídeo
 - 1.3 Plano, Cena e Sequência
 - 1.4 Enquadramentos
 - 1.5 Composição e Perspetiva
 - 1.6 Movimentos de câmara
 - 1.7 Flashback, elipse, raccord
 - 1.8 Regras de filmagem
2. A camara Vídeo
 - 2.1 tipos de camara
 - 2.2 tipos de lentes
 - 2.3 a relação entre velocidade/abertura/iso
 - 2.4 aspect ratio na captura
 - 2.5 codec e resoluções
3. Edição de Vídeo e de áudio
 - 3.1 Resoluções para definição de preset
 - 3.2 Aspect Ratio da imagem na edição (associado à plataforma de difusão)
 - 3.3 Workflow dos softwares de edição não lineares
 - 3.4 Técnicas de ingest
 - 3.5 Técnicas de edição de imagem em timeline (sequencia)
 - 3.6 sobreposição do vídeo em camadas e a sua gestão
 - 3.7 Técnicas de composição com elementos gráficos
 - 3.8 O som e os seus formatos
 - 3.9 a edição de Som e a mistura quando em camadas.
 - 3.10 Edição multi-camara
 - 3.11 elementos avançados de edição
 - 3.12 técnicas de exportação como produto de comunicação e informação
 - 3.13 Formatos e codec para difusão
- 4 Animação gráfica
 - 4.1 Importação de ficheiros
 - 4.2 Timeline/Layers
 - 4.3 Propriedades de transformação
 - 4.4 Keyframes
 - 4.5 Composições

4.6 Efeitos

4.7 Interligação entre softwares

5. Desenvolvimentos de projetos

5.1 Conceção e produção de projetos com a aplicação de conhecimentos adquiridos ao longo do semestre

Metodologias de avaliação

Frequência (época normal):

30% Participação (realização de trabalhos durante as aulas)

70% Trabalho Prático final

Época Exame e Recurso:

50% Teste Teórico (nota mínima de 10 valores)

50% Trabalho Prático (Trabalho a executar na respetiva época)

Software utilizado em aula

Adobe Premiere Pro

Adobe After Effects

Adobe Audition

Davinci Resolve Studio

Vmix

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

- Martin, M. (2005). *A Linguagem Cinematografica* . 1.^a, Dinalivro. Lisboa
- Fridsma, L. e Gyncild, B. (2018). *Adobe After Effects CC Classroom in a Book* (pp. 1-416). 1, Adobe Press. EUA
- Breslin, J. (2007). *Produção de imagem e som* . 2.^a edição, Campus. brasil
- Grilo, J. (2007). *As lições do Cinema* (Vol. 1). (pp. 218). 1, Colibri. Portugal

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

capítulo 1- A linguagem audiovisual pretende transmitir os conceitos de imagens em movimento como veículo e suporte de informação e comunicação, e demonstrar a sua composição e formato.

Capítulo 2- A Câmara Vídeo - pretende atingir os objetivos da composição e formato e

conhecimentos sobre a forma de aquisição e gestão da imagem (a câmara e a lente)

Capítulo 3 - a edição de vídeo e de áudio, pretende que o aluno consiga obter uma visão crítica sobre imagem e vídeo e a sua capacidade de informação, através da edição de conteúdos, nas suas diferentes formas e plataformas de difusão.

Através das técnicas de edição consiga abordar a linguagem audiovisual como forma e conceito, criando narrativas.

Capítulo 4- introdução à animação gráfica, pretende-se que o aluno através de conceitos gráficos, consiga executar a construção de narrativas e animações visuais

Capítulo 5- pretende que o aluno aplique todo o conhecimento adquirido e consiga desenvolver um projeto audiovisual baseado num conceito previamente definido, tendo como base uma mensagem - um publico alvo e uma plataforma de distribuição.

Metodologias de ensino

Aulas expositivas

Aulas práticas

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

As aulas expositivas permitem atingir os conhecimentos teóricos dos conceitos dos diferentes capítulos.

Aulas práticas permitem que os alunos pratiquem os conceitos adquirido de uma forma direta e prática, permitindo dessa forma que esses mesmos conceitos sejam perceptíveis de uma forma mais intuitiva e direta.

A prática em software permite que os alunos, desenvolvam as diferentes metodologias dos conceitos desenvolvidos.

O desenvolvimento de um projeto final, irá permitir que os alunos simulem situações reais de desenvolvimento, permitindo-lhes cumprir todas as fases de produção de um produto audiovisual.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não Aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
- 5 - Alcançar a igualdade de género e empoderar todas as mulheres e raparigas;
- 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
- 11 - Tornar as cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis;

Docente responsável

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva
Digitally signed
by Júlio César
Moita Jorge Ruivo
da Silva

