

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

Despacho n.º 3359/2013 de 01/03/2013

Ficha da Unidade Curricular: Design Multimédia - III

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

Ano: 3 | Semestre: S2; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964431

Área Científica: Design Multimédia

Docente Responsável

João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa

Docente e horas de contacto

João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa

Professor Adjunto, TP: 60; OT: 4.0

Objetivos de Aprendizagem

- I Conhecer linguagem do cinema (filmologia)
- II Demonstrar espírito crítico
- III Contactar c/animações e *motion graphics*
- IV Projetar c/guião
- V Transformar imagens em histórias animadas
- VI Desenvolver narrativas sequenciais animadas
- VII Temporalizar
- VIII Usar efeitos c/parcimónia
- IX Explorar software

Conteúdos Programáticos

- 1 Multimédia, animações e *motion graphics*
- 2 Planeamento visual e design
- 3 Software de animação e pós-produção.
Relação do software a usar com aspetos concretos no âmbito da filmologia

Metodologia de avaliação

- A) Aulas expositivas: conceitos através de exemplos
- B) Aulas de descoberta/leitura de animações e de *motion graphics*
- C) Aulas de aplicação: Discussão das propostas animação, guião visual, exercícios práticos, manipulação de software específico
- E) Avaliação formativa de processo e do produto dos exercícios
- F) Avaliação sumativa em frequência e em exame das soluções finais.

No final de cada exercício os alunos serão confrontados com avaliação formativa das suas propostas. Todos os alunos estão admitidos a Frequência final, que consiste na apresentação e avaliação de todos os exercícios que foram desenvolvidos

Serão admitidos a exame os alunos que faltaram à frequência ou que não tenham apresentado os elementos requeridos para avaliação, que não tenham executado as reformulações a que se propuseram, ou que tenham obtido reprovado em frequência.

Em exame os alunos terão que apresentar todos os trabalhos propostos durante o semestre e poderá ser exigida a realização de uma prova teórico prático: soluções de design para *motion graphics* e resposta a questões concretas naquele âmbito, na forma escrita.

Coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular.

1 vs I+II+III

2 vs II+IV+V

3 vs I+V+VI+VII+VIII+IX

Coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular.

A) vs. I

B) vs II+III

C) vs II+IV+V+VI+VII+VIII+IX

D) vs II+VI+IX

E) vs II+VI+IX

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

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

Conhecimentos de Software de desenho vectorial e de tratamento de imagem

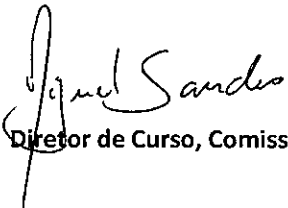
Programas Opcionais recomendados

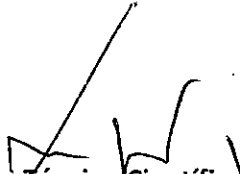
Não aplicável.

Observações

Não aplicável

João Manuel de S. N. do Couto
Docente Responsável


Diretor de Curso, Comissão de Curso


Conselho Técnico-Científico