

TeSP - Som e Imagem

Técnico Superior Profissional

Plano: Registo Alteração R/Cr 295.1/2015 de 10-08-2018

Ficha da Unidade Curricular: Criatividade e Inovação no Setor Audiovisual

ECTS: 3; Horas - Totais: 81.0, Contacto e Tipologia, T:45.0; OT:3.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: b-learning; Código: 602827

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Nuno André Mourisco Ferreira da Silva

Assistente Convidado

Docente(s)

Nuno André Mourisco Ferreira da Silva

Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

- A. Conhecer a origem histórica da tecnologia audiovisual
- B. Identificar os agentes do setor audiovisual
- C. Caracterizar as inovações audiovisuais
- D. Relacionar a componente tecnológica com a vertente estética em audiovisual

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- A. Conhecer a origem histórica da tecnologia audiovisual
 - Aa. Identificar os marcos importantes da evolução tecnológica do setor audiovisual
- B. Identificar os agentes do setor audiovisual
 - Bb. Compreender as dinâmicas tecnológicas e económicas do setor audiovisual ao longo da história
- C. Caracterizar as inovações audiovisuais
 - Cc. Compreender o papel da inovação e da criatividade no setor audiovisual
- D. Relacionar a componente tecnológica com a vertente estética em audiovisual
 - Dd. Articular a inovação e o respetivo impacto na criatividade no setor audiovisual

Conteúdos Programáticos

1. Luz e sons
2. Fotografia
3. Imagens em movimento
4. Som síncrono
5. Cor
6. Televisão
7. Vídeo
8. Microchip
9. Digitalização
10. Web 2.0
11. Multiplataforma
12. Realidade Virtual

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Luz e sons
 - 1.1. Manifestações primitivas
2. Fotografia
 - 2.1. A imagem fixada
3. Imagens em movimento
 - 2.2. Perceção visual, mecânica e emoção
4. Som síncrono
 - 4.1. Perceção audiovisual e espetacularidade
5. Cor
 - 5.1. Química fotográfica e química emocional
6. Televisão
 - 6.1. Multiplicação de conteúdos
7. Vídeo
 - 7.1. Imagem eletrónica
8. Microchip
 - 8.1. Processamento e imagem
9. Digitalização
 - 9.1. Fluxo de trabalho acelerado
10. Web 2.0
 - 10.1. Distribuição e autoria
11. Multiplataforma
 - 11.1. Multiplicação de ecrãs
12. Realidade Virtual
 - 12.1. Imersão e expansão

Metodologias de avaliação

Avaliação contínua

Assiduidade e participação (*20%)

Trabalhos escritos (4 x 10%)

Projeto Final (40%)

Avaliação por exame

Trabalho escrito (40%)

Projeto (60%)

*Para os alunos com estatuto de trabalhador-estudante, a respetiva percentagem acumulará com a do projeto final.)

O aluno obtém aprovação à UC de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do regulamento Académico do IPT.

Software utilizado em aula

Microsoft Teams

Microsoft Office

Estágio

N/A

Bibliografia recomendada

- Basalla, G. (2001). *A evolução da tecnologia* . 1, Porto Editora. Porto
- Packer, R. e Jordan, K. (2001). *Multimedia - From Wagner to Virtual Reality* . 1, W. W. Norton & Company Ltd.. New York
- Cousins, M. (2005). *A Biografia do Filme* . Plátano Editora. Lisboa

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

1. A, B
2. A, C, D
3. B, C
4. C, D

Metodologias de ensino

1. Exposição oral e visualização de conteúdos
2. Exercícios práticos

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1. A, B, C, D

2. A, B, C, D

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Computador pessoal

Acesso à internet

Auriculares

Inglês Nível B2

Programas Opcionais recomendados

N/A

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

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;

12 - Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis;

Docente responsável
