

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

1. Apresentar uma visão crítica sobre a conteúdo audiovisual.
2. Compreender a sua composição como conteúdo multimédia.
3. Entender o conceito de imagens em movimento como veículo de comunicação.
4. Abordar a linguagem audiovisual como forma e conceito.
- 5 Executar a construção de narrativas.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Apresentar uma visão crítica sobre a conteúdo audiovisual.
2. Compreender a sua composição e formatos como conteúdo multimédia distribuído em diferentes plataformas
3. Entender o conceito de imagens em movimento como veículo e suporte de informação e comunicação, devidamente ajustado para a plataforma de distribuição.
4. Abordar a linguagem audiovisual como forma e conceito, dominando as técnicas de edição através de ferramentas adequadas (Software NLE), na sua componente de vídeo, áudio ou com o reforço gráfico (animado) como complemento de informação na narrativa.

5. Executar a construção de narrativas e animações visuais, dominando as técnicas e ferramentas (Softwares) de produção audiovisual e a sua distribuição.

Conteúdos Programáticos

1. A Linguagem audiovisual.
2. A Câmara vídeo e o áudio.
3. Edição de Vídeo e de áudio.
4. Desenvolvimento de conteúdos para diferentes plataformas.
5. Conceitos introdutórios à pós-produção de vídeo.
6. Desenvolvimentos de projetos.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. A Linguagem audiovisual
 - a. Narrativas associadas às técnicas de comunicação.
 - b. As diferentes formas de comunicação (manipulação) através do vídeo.
 - c. O Audiovisual como conteúdo multimédia.
 - d. Plano, Cena e Sequência.
 - e. Enquadramentos.
 - f. Composição e perspetiva.
 - g. Movimentos de câmara.
 - h. Flashback, elipse, raccord.
 - i. Regras de filmagem.
2. A camara Vídeo e o áudio
 - a. Diferentes tipos de camara e o seu manuseamento.
 - b. Diferentes tipos de lentes e a sua adequada utilização.
 - c. Tipos de suportes de informação e ligação de comunicação.
 - d. A relação entre velocidade/abertura/Iso
 - e. Resoluções de imagem e codecs de gravação.
 - f. O frame rate (FPS)
 - g. Aspect ratio na captura
 - h. O áudio
 - i. A captura de áudio
 - j. Os microfones
 - k. Os formatos e codecs de áudio.
3. Edição de vídeo e de áudio em software NLE
 - a. Gestão de conteúdos e definição da resolução de trabalho.
 - b. Aspect ratio da imagem na edição (associado à plataforma de difusão)
 - c. Workflow dos softwares de edição não lineares (NLE).
 - d. Técnicas de ingest e Proxy.
 - e. Técnicas de edição de conteúdos em timeline (sequência)
 - f. Sobreposição do vídeo em camadas e a sua gestão.
 - g. Técnicas de composição com elementos gráficos.
 - h. Som e os seus formatos.

- i. Edição de som e a mistura quando em camadas.
 - j. Edição multi-camara.
 - k. Técnicas avançadas de edição.
 - l. Técnicas de exportação como produto de comunicação e informação
 - m. Formatos e codecs para diferentes plataformas de distribuição.
4. Desenvolvimento de conteúdos para diferentes plataformas
- a. Diferença da linguagem audiovisual nas diferentes plataformas
 - b. Diferenças na forma de aquisição de vídeo consoante a plataforma de distribuição.
 - c. Diferenças nos aspect ratio aplicado a cada uma das plataformas
5. Conceitos introdutórios à pós-produção de vídeo (em software NLE)
- a. Grafismos
 - b. Grafismo animado
 - c. Noções básicas de animação
 - d. Ligação entre softwares
 - e. Conceitos básicos de correção de cor e gradação de cor (LUT)
6. Desenvolvimentos de projetos
- a. Conceção e produção de projetos práticos de vídeo e áudio com a aplicação de conhecimentos adquiridos ao longo do semestre, gerindo todo o workflow de captura, produção e pós-produção e distribuição.

Metodologias de avaliação

Frequência (época normal):

20% Participação (realização e entrega de trabalhos durante as aulas)

40% Trabalho prático final (nota mínima de 10 valores)

40% teste escrito (nota mínima de 10 valores)

Época Exame e Recurso:

20% exercícios práticos (executados e entregues em aula)

30% Teste teórico (nota mínima de 10 valores)

50% Trabalho prático (nota mínima de 10 valores)

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

O aluno reprovará por faltas, se não frequentar 2/3 das aulas, de acordo com o disposto no ponto 4 do Artigo 8º, do regulamento Académico do IPT

Software utilizado em aula

Adobe Premiere Pro
Adobe After Effects
Adobe Audition
Davinci Resolve Studio

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

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

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Objetivo 1 Vs Conteúdo 1,2,3,4,5,6
Objetivo 2 Vs Conteúdo 2,6
Objetivo 3 Vs Conteúdo 3,6
Objetivo 4 Vs Conteúdo 1,4,6
Objetivo 5 Vs conteúdo 1,4,5,6

Metodologias de ensino

Aulas expositivas onde são apresentados os conceitos e demonstrados através da visualização de diferentes tipos de conteúdos.

Aulas práticas, aplicação de conhecimentos, quer no manuseamento de equipamento quer aplicados em software.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1. As aulas expositivas permitem a obtenção de conhecimentos teóricos das diferentes componentes lecionadas, sendo utilizados diferentes recursos nesse processo.
2. Aulas práticas permitem que os alunos pratiquem os conceitos adquirido quer no conceito criativo, quer no manuseamento dos softwares que permitirão a criação do conteúdo delineado. Permitindo que essa aprendizagem seja efetuada de uma forma direta e prática, permitindo dessa forma que essas metodologias em aprendizagem sejam perceptíveis de uma forma mais intuitiva e direta.
3. 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;
 - 10 - Reduzir as desigualdades no interior dos países e entre países;
 - 11 - Tornar as cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis;
-

Docente responsável
