

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

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

Ficha da Unidade Curricular: Design Multimédia III

ECTS: 5; Horas - Totais: 137.0, Contacto e Tipologia, PL:60.0; O:4.0;

Ano | Semestre: 3 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964431

Área Científica: Design Multimédia

Docente Responsável

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

Docente(s)

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

Critério de Performance 01: Ler, identificar, propor.

C. de Performance 02: Usar, testar, recriar, representar.

C. de Performance 03: Utilizar, editar.

C. de Performance 04: Subordinar, enriquecer.

C. de Performance 05: Divulgar, apresentar, argumentar.

C. de Performance 06: Reformular, alterar.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

Critério nº1 de performance: Ler, identificar, propor (objetivação geral)

1. Interpretar textos não visuais, que servem de informação ou de enunciado;

2. Listar os elementos ou os aspetos fulcrais daquela informação;

3. Tomar decisões pesando a sua significância;

4. Apresentar conclusões;

5. Obter feedback sobre o material ou elementos que podem fazer parte de um plano/storyboard;

6. Planificar o trabalho a desenvolver e os recursos necessários;

Critério nº2 de Performance: Usar, testar, recriar, representar (objetivação geral)

7. Converter problema e ideias preliminares num guião visual;
8. Evidenciar ideias, elementos, ações e os momentos fulcrais de uma história, num registo gráfico de natureza sequencial;
9. Representar de modo claro e expressivo;
10. Vincular a proposta visual à história ou ao argumento base;
11. Anotar com acerto as indicações técnicas, o curso do tempo, os movimentos e as angulações da câmara;

Critério nº3 de Performance: Utilizar, editar (objetivação geral)

12. Desenvolver conteúdos multimédia, como produtos educativos, apresentações, documentários, animações curtas, trailers de apresentação de filmes e de ebooks, etc, a partir de guiões visuais;
13. Dotar as propostas multimédia de imagens fixas e de imagens em movimento, respeitando a planificação visual prévia;
14. Inserir nos projetos texto estático e texto animado;
15. Captar e editar: áudio, animações e imagens estáticas e em movimento;
16. Enriquecer propostas multimédia, com áudio e com voz off;
17. Interligar acertadamente tipografia, imagens fixas, sequência de imagens, imagens dotadas de movimento simulado, movies, áudio e voz off;
18. Desenvolver transições relevantes;
19. Pontuar com acerto.

Critério nº4 de Performance: Subordinar, enriquecer (objetivação geral)

20. Distinguir tipos distintos de guiões visuais;
21. Adaptar a necessidade de representação visual ao modelo de storyboard mais adequado;
22. Utilizar efeitos de pós-produção, com parcimónia.

Critério nº5 de Performance: Divulgar, apresentar, argumentar

23. Apresentar planos antecipatórios, na forma de guiões visuais;
24. Defender os produtos criados.

Critério nº6 de Performance: Reformular, alterar (objetivação geral)

25. Introduzir alterações às propostas, de acordo com as sugestões recebidas

Conteúdos Programáticos

Probl. e argumentos visuais

Storyboards e elementos

Téc. represen.

Interface e outros

Espaço/tempo

Frame/layer

STB, áudio e animações

Software

Conteúdos Programáticos (detalhado)

A. Do problema inicial e do argumento escrito ao argumento visual.

B. Tipologias de storyboards; exemplos e templates.

C. Elementos de um storyboard: actantes/personagens, contexto/ambiente/background,

movimentos de personagens e de objetos.

D. Elementos descritivos presentes nas frames de um storyboard: movimentos e angulação da câmara, planos/enquadramentos, pontuação e transições, indicações relativas a diálogos/narração/sons específicos, textos/créditos do movie, numeração das sequências, tempo.

E. Técnicas de representação expressiva para storyboarding: eleição do melhor ponto de vista, traço, escala, síntese.

F. Interface, comandos, menus e processo de criação e de edição num software de animação 2D.

G. Relação espaço vs. tempo.

H. Frames vs. layers. Importação de objetos. Criação em layers dedicadas. Criação e de layers Criação e de frames.

I. Relação entre o argumento visual desenvolvido e o software de animação 2D: vinculação ao plano, superação do plano, utilização dos desenhos/representação visual prévia, como guia para representação, com as ferramentas do software de animação 2D.

J. Desenho ou representação direta no software de animação 2D.

K. Utilização simultânea de imagens importadas e de desenhos, criados no software.

L. Representação através do processo de transparência ou de camadas cebola.

M. Exercícios de aplicação e descoberta do software de animação 2D, a partir de quadros ou argumento visual fornecido.

N. Criação de um argumento visual e sua edição no software de animação 2D.

O. Interface, comandos, menus e processo de criação e de edição num software de edição áudio.

P. Registo de som e criação de biblioteca. Importação de áudio.

Q. Corte e montagem de áudio e utilização de filtros no software de edição de som.

R. Gravação de voz off/narração. Diminuição de ruído.

S. Valorização das animações desenvolvidas, mediante importação de áudio devidamente editado.

T. Criação de animação e respetivo guião visual, a partir da audição de um ficheiro de áudio ou de uma música.

U. Criação de animação de abertura de um genérico de documentário ou canal vídeo para youtube, dotada de imagens fotográficas, de desenhos e de áudio, incluindo voz de narrados, gravada e editada previamente.

Metodologias de avaliação

1. Realização em aula, de exercícios e de trabalhos práticos, para demonstração de competências e domínio de conteúdos.

2. A sua avaliação é formativa, classificação qualitativa: Insuficiente, Suficiente, Bom e Muito Bom.

3. Apresentação em frequência dos trabalhos e dos exercícios propostos, devidamente concluídos e incorporando as sugestões de melhoria e de transformação, que foram fornecidas em aula.

Classificação final quantitativa, de zero a vinte.

4. Os alunos que não obtenham aproveitamento em frequência ficam admitidos a exame.

Prova de exame, composta por questões e por tarefas de índole prática, similares às que forma realizadas durante o semestre.

Classificação final quantitativa, de zero a vinte valores.

Software utilizado em aula

Estágio

Não Aplicável

Bibliografia recomendada

- BEN TU SHU, S. (2015). *Motion Graphics in Branding* (Vol. I). (pp. ---). 1ª, Sendpoint Publishing. Hong Kong
- BLAZER, L. (2016). *Animated Storytelling. Berkeley* (Vol. I). (pp. ---). 1ª, Peachpit Press. Berkeley
- BRAHA, Y. (2011). *SCreative Motion Graphic Titling for Film, Video and the Web* (Vol. I). (pp. ---). 1ª, Focal Press. Burlington

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

- A) Vs. 1/2/3/6/7/10/20
- B) Vs. 1/5/6/7/20
- C) Vs. 8/11/20/21
- D) Vs. 8/11/23
- E) Vs. 7/8/9/10/21
- F) Vs. 12/13/14/15/17
- G) Vs. 11/17/18/19/22
- H) Vs. 15
- I) Vs. 10/12/15/23
- J) Vs. 9/12/14/15
- K) Vs. 9/12/14/15
- L) Vs. 15
- M) Vs. 12/13/14/15/16/17/18/19
- N) Vs. 23
- O) Vs. 15/16/17
- P) Vs. 15/16/17
- Q) Vs. 15/16/17
- R) Vs. 15/16/17
- S) Vs. 15/16/17
- T) Vs. 15/16/17/24/25
- U) Vs. 15/16/17/18/19/24/25

Metodologias de ensino

- I)Aulas teóricas: conceitos
- II)Aulas expositivas: análise soluções fílmicas, animações, planos, guiões visuais
- III)Aulas de aplicação: exercícios/designing movies
- IV)Avaliação formativa processo e seus resultados
- V)Avl. sumativa dos produtos finais

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

I) > 1+2+20

II) > 1+2+20

III) > 3+4+6+7+8+9+10+11+12+13+14+15+16+17+18+19+21+22+23

IV) > 5+24+25

V) > 5+24+25

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;

Docente responsável
