

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 expressa de forma 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. Classificação final quantitativa, de zero a vinte valores.

Software utilizado em aula

De manipulação ou que permita animação, como After Effects, de edição de áudio, de animação por camadas cebola e de integração ou montagem

Estágio

Bibliografia recomendada

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

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

Programas Opcionais recomendados

Observações

Docente responsável
