

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 10345/2023 de 09/10/2023

Ficha da Unidade Curricular: Laboratório Audiovisual

ECTS: 7; Horas - Totais: 189.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617538

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

Docente Responsável

Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva

Professor Adjunto

Docente(s)

Miguel Alexandre Pereira Sanches

Professor Adjunto

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 câmara 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-câmara.
- 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

Época normal (frequência):

10% Participação (realização e entrega de trabalhos durante as aulas com nota mínima de 10 valores)

30% Teste escrito (nota mínima de 10 valores para dispensar de exame)

20% Trabalho Prático 1 (nota mínima de 10 valores para dispensar de exame) - Trabalho Obrigatório

40% Trabalho Prático 2 (nota mínima de 10 valores para dispensar de exame) - Trabalho Obrigatório

O aluno será dispensado de exame, se:

Obtiver as notas mínimas nas componentes referidas e quando a média ponderada for igual ou

superior a 10 valores.

O aluno será excluído de exame se:

Não atingir a nota mínima em cada uma das componentes de avaliação (teste escrito e trabalho prático)

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, ficando excluído da avaliação em exame.

Época Exame e Recurso:

20% exercícios práticos executados em aula 30% Teste Teórico (nota mínima de 10 valores)

50% Trabalho Prático (nota mínima de 10 valores)

O aluno será aprovado com nota igual ou superior a 10 valores, na média ponderada das componentes definidas, desde que cumpra a nota mínima de cada uma das componentes referidas.

Trabalhos práticos:

o mesmo necessita de aprovação prévia do tema a desenvolver, a não apresentação do tema e a sua aprovação leva a exclusão da avaliação em qualquer das épocas.

Software utilizado em aula

Adobe Premiere Pro

Adobe After Effects

Adobe Audition

Davinci Resolve Studio

Vmix

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

obj 1-- capítulos 1 e 2

obj 2-- capítulos 1,2 e 3

obj 3-- capítulos 1,2 e 3,4

obj 4-- capítulos 1,2 e 3,4,5

obj 5-- Capítulos 1,2,3,4,5,6

Metodologias de ensino

- 1- Aulas expositivas onde são apresentados os conceitos teóricos, demonstrados através da visualização de conteúdos audiovisuais.
- 2- Aulas práticas, aplicação de conhecimentos, manuseamento de equipamento e de software.
- 3- Desenvolvimento de projeto.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Metodologia 1 - obj 1,2,3

Metodologia 2 - obj 3,4

Metodologia 3 - obj 1,2,3,4,5

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não Aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não Aplicável

Observações

1- Segundo o regulamento académico do IPT (Ponto 5, artigo 8º), as aulas em tipologia Prática Laboratorial são de frequência obrigatória (2/3 do número total de aulas). Os alunos que não frequentarem o número mínimo de aulas previsto, ficam automaticamente excluídos da época de exame (Alínea a), ponto 2, artigo 13º).

2- Segundo o regulamento académico do IPT (Ponto 4, do artigo 8º), as aulas TP podem ser obrigatórias ou facultativas, consoante os critérios de avaliação definidos na ficha da respetiva unidade curricular.

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;
- 11 - Tornar as cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis;

Docente responsável
