

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho nº 3359/2013 - 01/03/2013

Ficha da Unidade Curricular: Design Multimédia III

ECTS: 5; Horas - Totais: 140.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT: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

- 1 Desenvolver guiões visuais
- 2 Transformar grafismos+textos em histórias animadas
- 3 Criar sequências animadas
- 4 Criar/editar áudio
- 5 Incorporar áudio em animações
- 6 Criar animações a partir de peças sonoras
- 7 Manipular software específico
- 8 Demonstrar espírito crítico
- 9 Reformular propostas

Conteúdos Programáticos

- a) Argumento visual
- b) Planeamento e escrita visual para animações
- c) Design de animações
- d) Software para animação, efeitos e edição vídeo

Metodologias de avaliação

Metodologias de avaliação

Avaliação formativa durante as aulas, processo de designing.

Realização de Frequência no final do semestre, que consiste na apresentação dos exercícios e/ou dos projetos que foram propostos, devendo refletir as sugestões que foram feitas pelo docente, nas aulas.

A nota da frequência é a média aritmética dos trabalhos que foram propostos.

Os alunos com positiva em frequência (dez ou mais valores), dispensam de exame.

Exame: realização de um exercício prático, sem prejuízo da apresentação de todos os trabalhos ou projetos que foram propostos.

A nota do exame, é a média aritmética da classificação obtida no exercício prático, com a classificação atribuída aos trabalhos.

Software utilizado em aula

De manipulação ou que permita animação, como After Effects.

Estágio

Bibliografia recomendada

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

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

- a) Vs. 1
- b) Vs. 2+8
- c) Vs. 3+4+5+6+8+9
- d) Vs. 7

Metodologias de ensino

- A) Aulas teóricas: conceitos
- B) Aulas expositivas: análise de soluções fílmicas e animações
- C) Aulas de aplicação: exercícios/designing de movies

D) Análise crítica do processo e dos seus resultados

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

A) Vs. 1+2

B) Vs. 2

C) Vs. 3+4+5+6+7

D) Vs. 8+9

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Observações

Docente responsável
