

✳ **Escola Superior de Tecnologia de Tomar**

**Ano letivo:** 2021/2022

**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**

Pretende-se que o aluno consiga entender o vídeo como veículo de comunicação.

O aluno deve dominar as técnicas de captura de imagem e as plataformas de edição.

O aluno deverá ter a capacidade de interpretar e dominar as diferentes tipologias de narrativas e aplicá-las.

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

Entender o conceito de imagens em movimento como veículo e suporte de informação e comunicação.

Compreender a sua composição e formato

Adquirir conhecimentos sobre a forma de aquisição e gestão da imagem (a câmara e a lente)

Apresentar uma visão crítica sobre imagem e vídeo e a sua capacidade de informação, através da edição de conteúdos, nas suas diferentes formas e plataformas de difusão.

Abordar a linguagem audiovisual como forma e conceito, criando narrativas.

Executar a construção de narrativas e animações visuais

**Conteúdos Programáticos**

1. A Linguagem audiovisual
2. A Câmara vídeo
2. Edição de Vídeo e de áudio
4. Introdução à Animação gráfica
5. Desenvolvimentos de projetos

### **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1. A Linguagem audiovisual
  - 1.1 narrativas e técnicas de comunicação
  - 1.2 As diferentes formas de comunicação (manipulação) através do vídeo
  - 1.3 Plano, Cena e Sequência
  - 1.4 Enquadramentos
  - 1.5 Composição e Perspetiva
  - 1.6 Movimentos de câmara
  - 1.7 Flashback, elipse, raccord
  - 1.8 Regras de filmagem
  
2. A camara Vídeo
  - 2.1 tipos de camara
  - 2.2 tipos de lentes
  - 2.3 a relação entre velocidade/abertura/iso
  - 2.4 aspect ratio na captura
  - 2.5 codec e resoluções
  
3. Edição de Vídeo e de áudio
  - 3.1 Resoluções para definição de preset
  - 3.2 Aspect Ratio da imagem na edição (associado à plataforma de difusão)
  - 3.3 Workflow dos softwares de edição não lineares
  - 3.4 Técnicas de ingest
  - 3.5 Técnicas de edição de imagem em timeline (sequencia)
  - 3.6 sobreposição do vídeo em camadas e a sua gestão
  - 3.7 Técnicas de composição com elementos gráficos
  - 3.8 O som e os seus formatos
  - 3.9 a edição de Som e a mistura quando em camadas.
  - 3.10 Edição multi-camara
  - 3.11 elementos avançados de edição
  - 3.12 técnicas de exportação como produto de comunicação e informação
  - 3.13 Formatos e codec para difusão
  
- 4 Animação gráfica
  - 4.1 Importação de ficheiros
  - 4.2 Timeline/Layers
  - 4.3 Propriedades de transformação
  - 4.4 Keyframes
  - 4.5 Composições

4.6 Efeitos

4.7 Interligação entre softwares

5. Desenvolvimentos de projetos

5.1 Conceção e produção de projetos com a aplicação de conhecimentos adquiridos ao longo do semestre

### **Metodologias de avaliação**

Frequência (época normal):

30% Participação (realização de trabalhos durante as aulas)

70% Trabalho Prático final

Época Exame e Recurso:

50% Teste Teórico (nota mínima de 10 valores)

50% Trabalho Prático (Trabalho a executar na respetiva época)

### **Software utilizado em aula**

Adobe Premiere Pro

Adobe After Effects

Adobe Audition

Davinci Resolve Studio

Vmix

### **Estágio**

Não Aplicável

### **Bibliografia recomendada**

- Martin, M. (2005). *A Linguagem Cinematográfica*. 1.ª, Dinalivro. Lisboa

- Fridsma, L. e Gyncild, B. (2018). *Adobe After Effects CC Classroom in a Book* (pp. 1-416). 1, Adobe Press. EUA

- Breslin, J. (2007). *Produção de imagem e som*. 2ª edição, Campus. Brasil

- Grilo, J. (2007). *As lições do Cinema* (Vol. 1). (pp. 218). 1, Colibri. Portugal

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

capítulo 1- A linguagem audiovisual pretende transmitir os conceitos de imagens em movimento como veículo e suporte de informação e comunicação, e demonstrar a sua composição e formato.

Capítulo 2- A Câmara Vídeo - pretende atingir os objetivos da composição e formato e

conhecimentos sobre a forma de aquisição e gestão da imagem (a câmara e a lente)

Capítulo 3 - a edição de vídeo e de áudio, pretende que o aluno consiga obter uma visão crítica sobre imagem e vídeo e a sua capacidade de informação, através da edição de conteúdos, nas suas diferentes formas e plataformas de difusão.

Através das técnicas de edição consiga abordar a linguagem audiovisual como forma e conceito, criando narrativas.

Capítulo 4- introdução à animação gráfica, pretende-se que o aluno através de conceitos gráficos, consiga executar a construção de narrativas e animações visuais

Capítulo 5- pretende que o aluno aplique todo o conhecimento adquirido e consiga desenvolver um projeto audiovisual baseado num conceito previamente definido, tendo como base uma mensagem - um publico alvo e uma plataforma de distribuição.

### **Metodologias de ensino**

Aulas expositivas

Aulas práticas

### **Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

As aulas expositivas permitem atingir os conhecimentos teóricos dos conceitos dos diferentes capítulos.

Aulas práticas permitem que os alunos pratiquem os conceitos adquirido de uma forma direta e prática, permitindo dessa forma que esses mesmos conceitos sejam perceptíveis de uma forma mais intuitiva e direta.

A prática em software permite que os alunos, desenvolvam as diferentes metodologias dos conceitos desenvolvidos.

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

**Docente responsável**

---