

TeSP - Som e Imagem

Técnico Superior Profissional

Plano: Registo Alteração R/Cr 295.1/2015 de 10-08-2018

Ficha da Unidade Curricular: Criatividade e Inovação no Setor Audiovisual

ECTS: 3; Horas - Totais: 81.0, Contacto e Tipologia, T:45.0; OT:3.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: b-learning; Código: 602827

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

Docente Responsável

João Pedro Freire Fonseca da Luz

Professor Adjunto Convidado

Docente(s)

João Pedro Freire Fonseca da Luz

Professor Adjunto Convidado

Objetivos de Aprendizagem

- A. Conhecer a evolução tecnológica do setor audiovisual
- B. Compreender o papel da inovação e da criatividade no setor audiovisual
- C. Deter iniciativa individual e coletiva na resolução de problemas
- D. Fomentar a criatividade

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- A. Conhecer a evolução tecnológica do setor audiovisual
 - Aa. Deter uma visão diacrónica das inovações tecnológicas ao nível do som e da imagem
- B. Compreender o papel da inovação e da criatividade no setor audiovisual
 - Bb. Relacionar a componente tecnológica com a produção artística
- C. Deter iniciativa individual e coletiva na resolução de problemas
 - Cc. Formular soluções criativas para problemas complexos
- D. Fomentar a criatividade
 - Dd. Evidenciar sentido inventivo num contexto de aplicação prática

Conteúdos Programáticos

1. Origem histórica da tecnologia audiovisual
2. Caracterização das inovações audiovisuais
3. Setor audiovisual e respetivos agentes
4. Impacto da tecnologia na criatividade no setor audiovisual
5. Exercícios de criatividade em grupo
6. Ativar mecanismos mentais de concetualização de ideias
7. Constituir equipas criativas
8. Prototipagem

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Origem histórica da tecnologia audiovisual
 - 1.1. Diversidade, necessidade e evolução
2. Caracterização das inovações audiovisuais
 - 2.1. Da arte rupestre à realidade virtual
3. Setor audiovisual e respetivos agentes
 - 3.1. Inovação e evolução tecnológica no setor audiovisual
4. Impacto da tecnologia na criatividade no setor audiovisual
 - 4.1. Aplicação da tecnologia à forma e conteúdo dos produtos audiovisuais
5. Exercícios de criatividade em grupo
 - 5.1. Procura de novas soluções
6. Ativar mecanismos mentais de concetualização de ideias
 - 6.1. Mudança de pensamento, adaptação e tolerância à incerteza
7. Constituir equipas criativas
 - 7.1. Potencial criativo, dinâmica de grupo e tomada de decisão
8. Prototipagem
 - 8.1. Conceção, construção e exposição do modelo

Metodologias de avaliação

Avaliação contínua / Exame / Recurso
Trabalhos escritos (4 x 15%)
Projeto Final (40%)

Software utilizado em aula

Microsoft Teams
Microsoft Office

Estágio

N/A

Bibliografia recomendada

- Basalla, G. (2001). *A evolução da tecnologia* Porto: Porto Editora
- Packer, R. e Jordan, K. (2001). *Multimedia - From Wagner to Virtual Reality* New York: W. W. Norton & Company Ltd.
- Pigneur, Y. (2011). *Criar modelos de negócio* Lisboa: D. Quixote
- De Bono, E. (2012). *Creatividad - 62 ejercicios para desarrollar la mente* Madrid: Paidós

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

1. A, B
2. A, B
3. A, B
4. B
5. B, C
6. B, C
7. C, D
8. C, D

Metodologias de ensino

1. Exposição oral de conteúdos
2. Exercícios práticos

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1. A, B, C, D
2. A, B, C, D

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Computador pessoal
Acesso à internet
Auriculares
Inglês Nível B2

Programas Opcionais recomendados

N/A

Observações

Assinado de forma
digital por João Luz
Dados: 2020.09.03
10:44:09 +01'00'

Docente responsável

Assinado de forma
digital por João Luz
Dados: 2020.09.03
10:48:35 +01'00'

Jorge
Antunes

Digitally signed by Jorge
Antunes
DN: cn=Jorge Antunes,
o=IPT, ou=ESTA,
email=jorge.antunes@ip
t.pt, c=PT
Adobe Acrobat Reader
version: 2020.012.20043