

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Design e Tecnologia das Artes Gráficas	ANO LECTIVO	2013/2014
--------------	--	--------------------	-----------

UNIDADE CURRICULAR	ANO	SEM	ECTS	HORAS TOTAIS	HORAS DE CONTACTO
DESIGN MULTIMÉDIA II	3º.	1º.	5	140 h	TP:60 + OT:4

DOCENTES	Prof. Adjunto João Manuel de Sousa Nunes da Costa Rosa
-----------------	--

INTRODUÇÃO:

O programa da cadeira de Design Multimédia II articula-se horizontalmente e verticalmente com os conteúdos e as práticas da do curso de DTAG, implicando como pré requisitos capacidade para operar software de tratamento/manipulação de imagem e de desenho vectorial.

FILOSOFIA DE ORGANIZAÇÃO:

Tendo em conta o que se declarou anteriormente, o plano de estudos do bacharelato e da licenciatura do curso de TAG, bem como o desejável perfil de formação dos alunos no final do curso, a cadeira respeita a formação a nível inicial, sendo esta de âmbito teórico prático.

Assim, o programa da cadeira de Design Multimédia II compreende o desenvolvimento de conteúdos de filmologia e de práticas de animação multimédia, ou seja, uma cultura projectual e de linguagem visual específicas ao projecto, na área multimédia.

OBJECTIVOS:

- Conhecer os componentes da linguagem da animação e cinema (filmologia)
- Usar adequadamente os componentes da expressão/narrativa dotada de imagens com movimento
- Conhecer metodologias e processos próprios às animações
- Planear os projectos fazendo prova dessa capacidade através de registo: guião visual
- Manipular imagens estáticas transformando-as em imagens/discursos com animados
- Desenvolver narrativas animadas, dotadas de sequencialidade linear
- Articular no espaço e no tempo as presenças, o aparecimento e o desaparecimento dos elementos do campo/palco
- Usar com parcimónia efeitos em animações
- Utilizar correctamente as ferramentas de projecto
- Desenvolver competências específicas para projectos futuros
- Apresentar com correcção os resultados
- Defender com sentido crítico e honestidade as propostas apresentadas



CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- 1.0: INTRODUÇÃO
 - 1.1. Características do Multimédia
 - 1.2. Produtos e Software multimédia
 - 1.3. Animações
 - 1.4. Interactividade

- 2.0. FILMOLOGIA
 - 2.1. Espaço, tempo e campo; enquadramento e pontos de vista. Campo e contra campo. Panorâmica
 - 2.2. Tomada de vista; a câmara: movimentos de câmara, angulação e ponto de vista
 - 2.3. Pontuação: take, sequência, cena, planos
 - 2.4. Planeamento: guião escrito e guião visual
 - 2.5. Transições e efeitos
 - 2.6. Estruturas narrativas. Estrutura básica de 3 tempos
 - 2.7. A montagem

- 3.0. O DESIGN
 - 3.1. O interface, o layout
 - 3.2. O conteúdo
 - 3.3. Elementos formais específicos

- 4.0. SOFTWARE DE ANIMAÇÃO PARA IMAGENS ESTÁTICAS E PARA TEXTO E DE EFEITOS
 - 4.1. Introdução
 - 4.2. Interface
 - 4.3. Menus e janelas fundamentais
 - 4.4. Especificações de ordem técnica
 - 4.5. Recursos de animação
 - 4.6. Recursos de interactividade

ESTRATÉGIAS

O programa será implementado tendo em conta os objectivos definidos e os conteúdos listados.

A sua implementação implica o recurso a aulas teóricas e práticas, que incidem na apresentação de exemplos relativos aos conteúdos programáticos, nomeadamente os pontos 1.0, 2.0 e 3.0. O ponto 4.0 diz respeito ao contacto visual e manipulação de um software específico.

A partir do conhecimento dos aspectos essenciais de filmologia e do contacto com o software, os alunos serão convidados a realizar exercícios de animação, os quais permitir verificar os seus conhecimentos práticos e teóricos.

Os exercícios propostos incidirão sobre a construção de narrativas visuais: um *motion graphic* a partir de uma marca gráfica previamente fornecida e uma ou duas animações com base num flyer ou cartaz.



BIBLIOGRAFIA:

- Aumont, J. – **La Imagen**. 1ª edição, 2000. Paidós Comunicación. Barcelona, Buenos Aires, México
- Arijon, D. – **Grammaire du langage filmé**. 5ª edição, 1999. Éditions Dujarric. Paris
- Baggerman, L. – **Design for interaction**. 1ª edição, 2000. Rockport
- Bellantoni, J. et al – **Type in motion**. Innovations in digital graphics. 1ª edição, 1999. Thames & Hudson. Londres
- Bellantoni, J. et al – **Moving type**. Designing for time and space. 1ª edição, 2000. Rotovision. Hove
- Blauvet, A. – Unfolding Identities. In HELLER, Steven (Ed.). In **Education of an E-Designer**. 1ª edição, 2001. Allworth Press. Nova Iorque. 4. p. 114-127
- Carazo, J. – **Manual de Bachillerato en Comunicación Audiovisual**. 1ª edição, 2001. Akal. Madrid
- Carter, R. – **Tipografia de Computador**. 1ª edição, 1999. Rotovision
- Carvalho, J. – **Cinema e tecnologia**. Pós-produção e a transformação da imagem. 1ª edição, 2007. Edições Universitárias Lusófonas. Lisboa
- Costa, H. – **A longa caminhada para a invenção do cinematógrafo**. 1ª edição, 1988. Edição Cine-Clube do Porto. Porto
- Darley, A. – **Visual Digital Culture**. Surface and play and spectacle in new media genres. 1ª edição, 2000. Routledge. Nova Iorque/Londres
- Deleuze, G. – **A Imagem-Movimento**. Cinema 1. 2ª edição, 2009. Assírio & Alvim. Lisboa
- Dondis, D. – **La sintaxis de la imagen**. Introducción al alfabeto visual. 14ª edição, 2000. Gustavo Gili. Barcelona, México
- Duc, B. – **L'Art de la BD**. Du scénario à la réalisation. 1ª edição, 1982. Glénat. Luçon
- Elliot, J. et al – **Multimédia**. O guia completo para os cd-Rom, a internet, a world wide web, a realidade virtual, os jogos 3-D e as auto-estradas da informação. 1ª edição, 1996. Edição Jornal Público/Dorling Kindersley. Lisboa
- Gardies, R. et al – **Comprender o cinema e as imagens**. 1ª edição, 2008. Edições Texto & Grafia. Lisboa
- Gotz, V. – **Color & type for the screen**. 1ª edição, 1998. Rotovision
- Guenoun, J. – **Les mots ont des visages**. 1ª edição, 1998. Éditions Autrement. Paris
- Grilo, J. – **As lições do cinema**. Manual de Filmologia. 4ª edição, 2010. Edições Colibri/FCSH da Universidade Nova de Lisboa. Lisboa
- Herreros, M. – **Información Audiovisual: concepto, técnica, expresión y aplicaciones**. 1ª edição, 1995. Síntesis. Madrid
- Nielsen, J. et al – **Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed**. 1ª edição, 2001. New Riders
- Pring, R. – **www.type: Effective Typographic Design for the World Wide Web**. 1ª edição, 2000. Watson-Guption



estt.ipt

Escola Superior
de Tecnologia de Tomar
Instituto Politécnico de Tomar



MÉTODOS DE AVALIAÇÃO:

A avaliação na cadeira será formativa e sumativa.

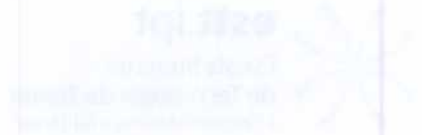
A avaliação formativa decorre durante o processo de ensino/aprendizagem.

A avaliação sumativa constitui um momento final de avaliação de um processo e de um produto, e decorrerá em datas a designar de acordo com a planificação feita a longo e a curto prazo, compreendendo momentos de avaliação parcelar das tarefas ou exercícios propostos e momentos finais, como Frequência e Exames.

A classificação mínima para aproveitamento positivo e dispensa dos momentos finais é de dez valores.

- 1- À Frequência são admitidos os alunos que não atinjam classificação positiva na soma das avaliações sumativas parcelares, ou porque não existem elementos de classificação que permitam a avaliação de, pelo menos, um dos exercícios.
- 2- Na Frequência serão apresentados todos os trabalhos/exercícios, bem como os registos preparatórios necessários à compreensão e avaliação da proposta final. Para além disso, a Frequência compreende a realização de um teste, sob a forma de resposta a questões relativas aos conteúdos programáticos.
- 3- O exame destina-se aos alunos que por qualquer razão não foram avaliados em Frequência, ou que nela não obtiveram classificação positiva.
Será constituído por uma prova teórico-prática de duração limitada, na qual os alunos terão que responder a questões sobre os conteúdos programáticos e realizar uma tarefa ou um exercício prático.
- 4- O exame de recurso, tal como o nome indica, constitui mais um momento de avaliação para os alunos que, tendo sido admitidos ou realizado o exame corrente não obtiveram classificação positiva.
- 5- O exame de melhoria permite que os alunos, de acordo com critérios que venham a ser acertados com o Docente, procedam a correcções nas propostas apresentadas e classificadas, pelo que constitui um momento suplementar de avaliação, passível de conduzir a eventual melhoria da classificação até aí obtida.

(Dr. João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa – Prof. Adjunto)



METODO DE AVALIAÇÃO

O objetivo de avaliar os projetos é garantir a qualidade e a viabilidade dos mesmos, bem como identificar os pontos de melhoria e os riscos envolvidos. A avaliação é realizada em etapas, sendo a primeira a análise preliminar, a segunda a análise detalhada e a terceira a análise final. A análise preliminar tem como objetivo identificar os pontos de melhoria e os riscos envolvidos, bem como avaliar a viabilidade do projeto. A análise detalhada tem como objetivo avaliar a qualidade e a viabilidade do projeto, bem como identificar os pontos de melhoria e os riscos envolvidos. A análise final tem como objetivo avaliar a qualidade e a viabilidade do projeto, bem como identificar os pontos de melhoria e os riscos envolvidos.



Homologado em Reunião (nº 11)
do CTC de 2013.11.27