

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Audiovisuais e Multimedia I
Docente responsável:	Prof. Auxiliar Sofia Gonçalves
Respetiva carga letiva na UC:	
Outros Docentes:	Prof. Assistente Convidado Filipe Monteiro Prof. Assistente Convidado Miguel Cardoso
Respetiva carga letiva na UC:	6 horas / semana
ECTS:	6 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem (1000 caracteres)

I

Conhecimento dos principais intervenientes no contexto do design multimedia;

II

Reconhecimento do potencial dos media para a prática do design;

III

Entendimento dos diversos meios e suportes, linguagens, metodologias e processos associados ao estudo e prática em audiovisuais e multimédia.

IV

Reconhecimento da abrangência dos seus domínios de produção.

V

Desenvolvimento de metodologias, linguagens e capacidade de investigação, essenciais na articulação das questões teóricas e técnicas com a dinâmica projectual.

VI

Desenvolvimento dos modos de operar com estes meios no contexto do design de comunicação.

VII

Introdução de competências críticas e analíticas, técnicas e operativas, nos domínios de interacção temporal entre imagem e som.

VI - Desenvolver metodologias práticas para a articulação das lógicas projectuais de Design de Comunicação e Novos Media com as problemáticas essenciais dos media e tecnologia.

2 — Conteúdos Programáticos (1000 caracteres)

I - Imagem em movimento e Cinema - Introdução

- _da bidimensão à quarta dimensão
- _do espaço ao espaço-tempo
- _ Montagem: história, estilos e escolas, tipologias e papel da montagem

II - O “contrato” audio-visual

- _o som no audiovisual
- _matéria do filme: explorações experimentais no aparato e dispositivo audiovisuais

III - Tipografia-Luz

- _Tipografia em ecran; no espaço e no tempo.

IV - Géneros Audiovisuais

- _cinema
- _animação
- _televisão

V - Tecnologia: produção e pós-produção Vídeo - Introdução

- _edição
- _pós-produção
- _output

VI - Tecnologia: Multimedia e Computação

- _Do audiovisual ao multimedia, do transiente ao procedural.
- _Introdução aos conceitos, métodos e ferramentas que caracterizam o design multimedia.
- _A linguagem computacional: Da formalização de processos à comunicação e interacção.
- _Introdução à programação como ferramenta criativa:
 - Variáveis, funções, ciclos e iterações;
 - Confluência de média: tipografia, imagem, som, video e desenho computacional;
 - Interacção com o meio computacional;

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação (1000 caracteres)

Propõe-se um conjunto de módulos teóricos que estimulem o desenvolvimento da análise e discussão dos contextos propostos e sua aplicação aos exercícios desenvolvidos. Prevê-se igualmente uma componente formativa introdutória, que dote os alunos de capacidades técnicas nos domínios do audio-visual e multimedia.

A avaliação da disciplina é contínua, periódica e final. Estão previstas duas avaliações periódicas e uma final.

A avaliação contínua incide sobre a assiduidade, cumprimento dos prazos, participação, empenho e evolução de cada aluno. As avaliações periódicas incidem sobre as componentes teórico-práticas dos projectos propostos para a disciplina.

Nos momentos de avaliação cada aluno deverá apresentar o desenvolvimento e/ ou conclusão dos projectos em curso.

A avaliação final é o resultado da apreciação dos exercícios e do desempenho do aluno, no contexto da turma, e resulta da seguinte ponderação:

Av. Contínua - 10% exercícios - 25 % projecto - 65%

4 — Bibliografia de Consulta (1000 caracteres)

- BAZIN, André (1992). *O que é o cinema?* Livros do horizonte. Lisboa
- GASKELL, Ed (2003). *The complete guide to digital video*. Course Technology PTR
- RAINER, Cosima (ed.) (2009). *See this sound: Promises of Image and Sound*. Verlag der Buchlandlung Walther König: Colónia
- MAEDA, John – Creative Code. Thames and Hudson, 2004
- KLANTEN, Robert et al. (2011). *A Touch of Code. Interactive Installations and Experiences*, Gestalten, Berlin
- REAS, Casey; FRY Ben (2007). *Processing : a programming handbook for visual designers and artists*. MIT Press
- REAS, Casey et al. (2010) *Form+Code in Design, Art, and Architecture*, Princeton Architectural Press
- SHIFFMAN, Daniel (2008). *Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction*. Morgan Kaufman

5 — Assistência aos alunos

O horário para respectiva assistência aos alunos será posteriormente anunciado.

b

a **belas-artes**
ulisboa

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, xx de xxx de 20xx.