

## **PROGRAMA CURRICULAR**

**ANO LETIVO 2015 — 2016**

---

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

Conhecimento dos principais intervenientes no contexto do design multimedia;

II

Reconhecimento do potencial dos media computacionais 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

Desenvolvimento da capacidade de articulação dos conhecimentos, expressa na configuração de artefactos de complexidade crescente.

V

Aprofundamento das 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

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

## **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 multimédia.

A avaliação da disciplina Audiovisual e Multimédia I 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)**

- GASKELL, Ed (2003). *The complete guide to digital video*. Course Technology PTR
- HÜSCH, Anette. JÄGER, Joachim. KNAPSTEIN, Gabriele (eds.) (2007). *Beyond Cinema: The Art of Projection: Films, Videos and Installations from 1965 to 2005*. Hatje Cantz: Ostfildern
- MARNER, St. John (1999). *A realização cinematográfica*. Edições 70. Lisboa
- SOLANA, Gemma. BONEU, Antonio (2008). *(Un)credited: Graphic Design & Opening Titles in Movies*. Index Books
- BANZI, Massimo. (2011). *Getting Started with Arduino*. O'Reilly Press
- IGOE, Tom (2007). *Making Things Talk*. O'Reilly Press
- MOOGRIDGE, Bill (2007). *Designing Interactions*. MIT Press
- NOBLE, Joshua (2009). *Programming Interactivity*. O'Reilly Press
- SHEDROFF, Nathan et al. (2012). *Make It So: Interaction Design Lessons from Science Fiction*. Louis Rosenfeld Press.

#### **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.