

TIPO: TEÓRICO-PRÁTICA	UNIDADE CURRICULAR	ANO: 2.º
CONTACTO: 37 TP + 56 PL + 4 OT	MULTIMÉDIA	SEMESTRE: 4.º
CONSOLIDAÇÃO DE CONHECIMENTOS: 99 HORAS	ANO LECTIVO: 2016_ 2017	17 SEMANAS
CRÉDITOS: 7 ECTS	ÁREA DE ESTUDOS:	DOCENTE:
DURAÇÃO: 5 HORAS / SEMANA	TECNOLOGIAS E COMUNICAÇÃO	JOANA CASTELEIRO

PROGRAMA

1. Introdução ao multimédia e aos seus conceitos;
2. Elementos do design multimédia (elementos hipertextuais: texto e tipografia, elementos estáticos: gráficos e imagens, elementos dinâmicos: animações 2D, 3D, Vídeo e elementos imersivos);
3. Multimédia linear e não linear;
4. Modos de divulgação;
5. Critérios de composição/interligação de conteúdos (compatibilidade, complementariedade, ausência de redundância, hierarquização, ponderação, adaptação);
6. Sintaxe multimédia (por justaposição, por coordenação, por subordinação);
7. Exemplos artísticos/tecnológicos de multimedialidade;
8. A linguagem audiovisual, o Vídeo, o Motion Graphic, o Stop Motion;
9. A metodologia projectual do audiovisual, conceito, guião, storyboard, edição, produto final, sinopse;
10. Edição de vídeo com Adobe After Effects - cortes, composição, efeitos visuais, renderização para Web, formatos, codecs;
11. Princípios de animação;
12. Animação de gráficos vectoriais utilizando transformações base, máscaras, câmaras, texto e efeitos.

COMPETÊNCIAS

No final do semestre o aluno deverá ser capaz de:

1. Compreender os principais conceitos associados ao termo multimédia os tipos de conteúdos e os critérios de composição;
2. Conceber, planear, prototipar e executar projetos multimédia que incorporem fotografias, gráficos vectoriais, vídeo, animação e som;
3. Compreender a metodologia projectual do audiovisual;
4. Conhecer as principais especificidades e as técnicas avançadas de produção de conteúdos stop motion, motion graphics e edição de vídeo;
5. Perceber as potencialidades criativas proporcionadas pela multimedialidade;
6. Reconhecer as principais manifestações artísticas e tecnológicas que exploram a multimedialidade;
7. Colocar as ferramentas apreendidas ao serviço de projetos multimédia;

METODOLOGIA

Sendo uma cadeira teórico-prática serão utilizadas aulas expositivas para apresentação dos temas programados que contarão com recursos audiovisuais. Serão ainda ministrados exercícios práticos com recurso ao software de animação e composição de imagem Adobe After Effects. Serão dadas sessões de tutoria que têm como finalidade a orientação e acompanhamento dos projetos dos alunos. As aulas teórico-práticas e a prática laboratorial constituem um modelo de aprendizagem consistente com os objectivos propostos.

AValiação

Esta unidade curricular será ministrada em regime teórico-prático e em prática laboratorial sendo a sua avaliação do tipo contínuo. A avaliação contínua terá em conta os seguintes parâmetros:

- 20% - Teste Adobe After Effects;
- 30% - Projeto Multimédia I (grupo);
- 50% - Projeto Multimédia II (Individual);

(A falta de duas avaliações intermédias implica a reprovação na cadeira);

Um número de faltas superior a 35% do total das horas lectivas implica a reprovação na cadeira.

BIBLIOGRAFIA

- Adobe Creative Team (2012). *Adobe After Effects CS6 Classroom in a Book*. California: Adobe Press.
- Blazer, L. (2015). *Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics*. California: Peachpit Press.
- Braha, Y. & Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*. Oxford: Focal Press. (ISBN: 978-0-240-81419-3)
- Crook, I. & Beare, P (2016). *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. London: Fairchild Books.
- Dowling, J. (2011). *Multimedia Demystified*. USA: McGraw-Hill.
- Excell, L., Batdorff, J., Brommer, D., Rickman, R. & Simon, S. (2010). *Composition: From Snapshots to Great Shots*. California: Peachpit Press.
- Fridsma, L. & Gyncild, B. (2017). *Adobe After Effects CC Classroom in a Book*. California: Adobe Press.