

Ano Lectivo	2017/18																									
Curso	Design e Animação Multimédia																									
Unidade Curricular	Técnicas de Comunicação Verbal e Não Verbal																									
Língua de ensino	Português																									
ECTS/tempo de trabalho (horas)	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ECTS</th> <th rowspan="2">Total</th> <th colspan="7">Horas de contacto semestral</th> </tr> <tr> <th>T</th> <th>TP</th> <th>PL</th> <th>S</th> <th>TC</th> <th>O</th> <th>OT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>80</td> <td></td> <td>30</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table> <p>T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caracterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;</p>	ECTS	Total	Horas de contacto semestral							T	TP	PL	S	TC	O	OT	3	80		30					20
ECTS	Total			Horas de contacto semestral																						
		T	TP	PL	S	TC	O	OT																		
3	80		30					20																		
Docente Responsável/Carga letiva <small>[nome completo e e-mail]</small>	Ana Paula De Jesus Gaspar / apaulag@estgp.pt																									
Outros Docentes e respetivas cargas letivas <small>[nome completo e e-mail]</small>	Luís Filipe De Almeida Vintém / lvintem@estgp.pt																									
Pré-requisitos <small>[competências à entrada; pré-requisitos; precedências]</small>	Não tem																									
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	<p>(Re) Conhecimento do processo de comunicação. Domínio de técnicas base de criação de textos originais. Compreender o conceito de narrativa e reconhecer as diferentes estruturas e possibilidades conceptuais e formais para a sua construção. Permitir ao discente construir um projeto sequencial que seja eficaz no processo de comunicação. Saber integrar adequadamente a linguagem específica da animação ou da ilustração num projeto de design de comunicação global.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facultar instrumentos de leitura, análise e composição da imagem que permitam uma boa estruturação narrativa em termos de comunicação visual. - Desenvolver capacidades conceptuais simbólicas, analíticas e de síntese ao nível do registo visual, estabelecendo ligações dinâmicas entre a mensagem e a imagem. 																									
Conteúdos Programáticos <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<p>Processos de comunicação</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos comunicacionais • Tipologias de linguagem • Tipologias de textos (dos formatos técnicos aos ficcionais) • Funções de comunicação • Eficácia de comunicação - Narrativas lineares e não lineares • Conceitos, princípios e objetivos narrativos • Tipologias narrativas • Processos de construção de narrativas visuais • Tempos, ritmos e tensões de narração • Noções de técnicas de escrita criativa • Formatos e fases de criação de narrativas audiovisuais - Introdução às ferramentas de redação e visualização de texto: • Escrita criativa: princípios, técnicas e ferramentas conceptuais • Manipulação e interpretação de texto • Ritmos, tensões, cadências, ambiências narrativas • Relação texto/imagem • Formatos de visualização de textos literários/narrativos • Da visualização de textos ao objeto final de comunicação • Complementaridade da imagem em função dos conteúdos textuais e objetivos de comunicação • Introdução à criação e redação de texto: • Bases, técnicas e ferramentas de criação de texto • Escrita Criativa 																									

<p>Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos da unidade curricular</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adequação e adaptação de texto para narrativas audiovisuais • Noções de interpretação de argumento e desenvolvimento de guião técnico • Introdução à prática de consecução de texto para adaptação a formatos de visualização (ex.: storyboard, banda desenhada, ilustração, etc.) <p> Conhecer os processos de comunicação audiovisual Perceber os princípios de narratividade necessários à criação de objetos audiovisuais de comunicação Reconhecer os diferentes tipos e ritmos narrativos Conhecer as técnicas base de redação e visualização de ideias para diferentes formatos audiovisuais Adequar a gerir texto para adaptação a produtos de design de comunicação, multimédia e animação. Reconhecer e saber usar os diferentes formatos de texto presentes no âmbito da prática projetural em design e/ou animação </p>
<p>Metodologias de ensino (avaliação incluída)</p> <p>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 carateres)</p>	<p>1 - Metodologias de ensino</p> <p>Aulas expositivas recorrendo ao visionamento/leitura e análise de documentos escritos e audiovisuais. Exercícios de análise de sequências audiovisuais. Realização de trabalhos teórico-práticos com vista a avaliar a aquisição teórica de conhecimentos por parte dos alunos. Trabalhos de pesquisa. Realização de um trabalho final, teórico-prático. Este trabalho consistirá na criação de um guião para audiovisual e do respetivo story-board.</p> <p>2 - Avaliação por frequência</p> <p>Trabalho teórico 30% Trabalho teórico-prático 70% Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada das diversas componentes práticas e laboratoriais seja igual ou superior a 7,0 valores.</p> <p>3 - Avaliação por Exame</p> <p>Realização de um trabalho individual, teórico-prático, mediante proposta a apresentar pelo docente, e entregue na data estipulada.</p>
<p>Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular</p>	<p>No curso de Design de Animação e Multimédia adotou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objetivos da formação académica em foco.</p>
<p>Bibliografia Principal</p>	<p> ATKINS, Barry, More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form, Manchester University Press, 2003, ISBN: 0719063655 BANCROFT, Tom, Glen Keane (Introduction), Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels, Watson-Gutpill Publications, 2006 ISBN: 0823023494 BERGER, John, Modos de Ver, Colecção Arte e Comunicação, Edições 70, 1990 7.01 BRG BITTI, Pio Ricci/ZANI, Bruna; A Comunicação Como Processo Social, Editorial Estampa, Lisboa, 1993, ISBN: 9723308878 659.3 BTT BONO, Edward de, A Smile in the Mind: Witty Thinking in Graphic Design, Publisher: Phaidon Press, 1998, ISBN: 0714838128 76 MCL BONNICI, Peter, Linguagem Visual, Rotovision 74 BNN CULLEN, Gordon, Paisagem Urbana, Colecção Arte e Comunicação, Edições 70, 1983 DUC, B.; L'Art de La BD, Glénat, 1997 EISNER, Will; Comics & Sequencial Art, Poorhouse Press, 18ª ed. 1999, ISBN: 0961472812 EISNER, Will; La Narración Gráfica, Norma Editorial, 1998, ISBN: 8479046651 FERIN, Isabel; Comunicação e Culturas do Quotidiano, Quimera, 1ª ed. 2002, ISBN: 9725890736 FISKE, John; Introdução ao Estudo da Comunicação, Edições ASA, 1993, ISBN: 9724111334 159.93 FSK FOCILLON, Henri, A Vida das Formas, Colecção Arte e Comunicação, Edições 70, 1988 7.01 FCL FLETCHER, Alan, The Art of Looking Sideways, Phaidon Press, 2001, ISBN: 0714834491 GARRAND, Timothy, Writing For Multimedia and the Web, Focal Press; ISBN: 0240803817 </p>

JOHNSON, Michael, Problem Solved: A Primer in Design and Communication, Phaidon Press, 2004, ISBN: 0714844535,
 JONES, Anjie, Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG, Course Technology Ptr; 2006, ISBN: 1598632604
 McKEE, Robert; Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting, Methwen, 1999, ISBN: 0413715604 - 778.5 MCK
 McCLOUD, Scott; Entender el Cómic: El arte invisible, Astiberri, 2ª ed. 2007, ISBN: 9788496815124
 MEGGS, Philip B., A History of Graphic Design, John Willey and Sons, 3ª ed. 1998. 76 HGD
 MUNARI, Bruno, Das Coisas Nascem Coisas, Coleção Arte e Comunicação, Edições 70, 1981 - 7.01 MNR
 MULHERIN, Jenny, Técnicas de representación para el artista gráfico, Ed. Gustavo Gili
 MULLER, Josef, História de la comunicación visual, Ed. Gustavo Gili 7.01 MLL
 RYAN, Marie-Laure Ryan, Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media (Parallax: Re-visions of Culture & Society S.), Johns Hopkins University Press, 2003, ISBN: 0801877539
 SCOTT, Jeffrey, How to Write for Animation, Overlook TP, Reissue edition, 2003, ISBN: 1585674281 - 778.5 SCT
 WELLINS, Mike, Storytelling through Animation (Graphics), Charles River Media, 2005, ISBN: 1584503947
 WHITE, Tony, Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator, Focal Press, 2006, ISBN: 0240806700
 WRIGH, Jean Ann, Animation Writing and Development, From Script Development to Pitch

Bibliografia Complementar

Situações especiais

[estudantes com estatuto especial]

1 - Avaliação por frequência

2 - Avaliação por Exame