

Ano Lectivo	2017/18								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Tecnologia e Linguagem Audiovisual II								
Língua de ensino	Português								
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
	6	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT
				60					20
T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;									
Docente Responsável/Carga letiva [nome completo e e-mail]	Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas [nome completo e e-mail]	Luís Filipe De Almeida Vintém / lvintem@estgp.pt								
Pré-requisitos [competências à entrada; pré-requisitos; precedências]	Não tem								
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	Desenvolvimento das capacidades de Comunicação do aluno através da linguagem audiovisual; Proporcionar uma boa formação de conhecimentos e ferramentas imprescindíveis à realização de obras audiovisuais, que lhes permitam dominar os vários aspectos narrativos; Introduzir o aluno a novas formas de tratamento/manipulação da imagem recorrendo a novas tecnologias;								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	1. Forma e Conteúdo O Conceito de Forma em Cinema e Vídeo. Princípios fundamentais de "Forma" em Cinema e Vídeo. Forma e Narrativa. Sobreposição forma/ conteúdo. Conteúdo/forma – autor/realizador 2. Montagem Montagem formal. Montagem temática. Mistura. Colagem. Relação espaço/ tempo em montagem. Relação cinema/vídeo. Sequência de captação e sequência de montagem. O Fora de Campo. Relação mudança de plano/ interesse. 3. Continuidade Continuidade espacial e continuidade temporal. Continuidade no som. Ligação entre planos: corte, fade out/corte, fade out/fade in, encadeado, encadeado permanente, corte/fade in. Cortinas. Motivações estéticas e de forma. 4. Tempo, Plano e Ritmo Planos abertos e planos fechados. Momento do corte: tempo de leitura, noção de ritmo e ligações. Corte e acção. Corte e som. Tempo real e tempo fílmico. Organização de planos.								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adoptou-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.								
Metodologias de ensino (avaliação incluída)	1 - Metodologias de ensino								

[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)	Visionamento e análise de excertos de vários exemplos de documentos audiovisuais, do cinema de ficção ao documentário, da vídeo arte ao vídeoclip. Exercícios de análise de sequências audiovisuais através da remontagem das mesmas, com o auxílio de software de montagem de vídeo Pequenos exercícios práticos de captação de imagem, envolvendo todas as componentes do registo audiovisual. 2 - Avaliação por frequência Trabalho prático I 30 Trabalho prático II 60 Participação 10 3 - Avaliação por Exame Realização de um trabalho individual, teórico e prático, mediante proposta a apresentar pelo docente, e entregue na data estipulada.
Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	Os alunos deverão saber idealizar, estruturar, desenvolver e concretizar um trabalho multimédia tendo por base o vídeo. Esse trabalho deverá revelar conhecimentos sólidos acerca da criação de uma narrativa e/ou peça conceptual audiovisual. Deverá revelar também total autonomia por parte do aluno na utilização dos equipamentos e das aplicações informáticas necessárias à concretização desse trabalho.
Bibliografia Principal	Kris Malkiewicz, Jim Fetcher, "Cinematography : A guide for film makers and film teachers", Simon&Schuster, 1992, ISBN: 0671762206 778.5 MLK Steven Ascher / Edward Pincus / Carol Keller / Robert Brun / Ted Spagna, "The Filmmaker handbook : A comprehensive guide for the digital age", Rev&Updtd edition, ISBN: 0452279577 Joseph V. Mascelli, "The five C'S of cinematography : Motion picture filming techniques", Silman-James Press, 1998, ISBN: 187950541X 778.5 MSC Ken Dancyger, "The technique of film and video editing : Theory and practice", Focal Press, 1996, ISBN: 0240802551 Jeremy Vineyard, Jose Cruz, "Setting up your shots", Michael Vise Productions, 2000, ISBN: 0941188736 778.5 VNY Pauline B. Rogers, "The art of visual effects : Interviews on the tools of the trade", Focal Press, 1999, ISBN: 0240803752 778.5 RGR Zoran Perisic, "Visual effects cinematography", Focal Press, 2000, ISBN: 0240803515 778.5 PRS Ben De Leeuw, "Digital cinematography", Morgan Kaufmann Publishers, 1997, ISBN: 0122088751 778.5 DLW
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame