

Unidade Curricular: 9010105 – Tecnologias do Audiovisual e Multimédia

Ano 1 Semestre 1 Área CNAEF: 213 ECTS: 5

Tipo de Unidade Curricular: Obrigatória Modo de Ensino: Presencial Língua de Trabalho: Português

DOCENTE RESPONSÁVEL: Tiago José Caldas Nunes

TEMPO DE TRABALHO DO ESTUDANTE EM HORAS

| HORAS TOTAIS | Horas de Contacto | | | | | | | | Horas de Trabalho Autónomo |
|--------------|--------------------|-----------------------------|------------------------------------|------------------------|---------------|-------------|--------------------------|-----------|----------------------------|
| | Ensino teórico (T) | Ensino teórico-prático (TP) | Ensino prático e laboratorial (PL) | Trabalho de campo (TC) | Seminário (S) | Estágio (E) | Orientação tutorial (OT) | Outra (O) | |
| 125 | | 15 | 30 | | | | | | 80 |

Pré-requisitos (se aplicável): n/a

OBJETIVOS EDUCACIONAIS / RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

- 1) Conhecer os princípios básicos das tecnologias do audiovisual e multimédia;
- 2) Compreender técnicas, procedimentos e fluxos de trabalho de projetos audiovisual e multimédia;
- 3) Desenvolver a aptidão de utilização de dispositivos e ferramentas de captura e edição audiovisual e multimédia;
- 4) Adquirir a capacidade conceptual e prática de expressão através dos meios audiovisuais e multimédia;
- 5) Valorizar a necessidade de trabalhar em grupo e a capacidade de diálogo e compreensão de diferentes pontos de vista.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- 1) Tecnologias de Captura de Imagem
 - 1.1) Unidade Ótica
 - 1.2) Unidade Eletrónica
 - 1.3) Formatos e compressões do vídeo digital
 - 1.4) Exploração de imagem Interlaçada e progressiva
 - 1.5) Parâmetros básicos de iluminação
- 2) Tecnologias de Captura de Som
 - 2.2) Sistemas Eletroacústicos
 - 2.3) Configurações básicas de áudio digital
- 3) Tecnologias de Edição de Imagem e Som
 - 3.1) Ferramentas de edição não-linear
 - 3.2) Ferramentas de edição em tempo real (direto)
- 4) Tecnologias Multimédia
 - 4.1) Informação digital e interatividade
 - 4.2) Aplicações Multimédia Interativas
 - 4.3) Media Estáticos e Dinâmicos

4.4) Sistemas Multimédia

5) Fluxos de trabalho no âmbito das tecnologias do audiovisual e multimédia

5.1) Integração de ferramentas digitais de produção e edição audiovisual e multimédia

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Para o objetivo "1", de conhecer os princípios básicos das tecnologias do audiovisual e multimédia, abordam-se os conteúdos 1, 2 e 4 -Tecnologias de Captura de Imagem e Som Tecnologias Multimédia.

Para o objetivo "2", de compreender técnicas, procedimentos e fluxos de trabalho de projetos audiovisual e multimédia, abordam-se os conteúdos 1a5-Tecnologias de Captura de Imagem e Som,Tecnologias Multimédia e Fluxos de trabalho.

Para o objetivo "3", de desenvolver a aptidão de utilização de dispositivos e ferramentas de captura e edição audiovisual e multimédia, abordam-se os conteúdos 1, 2 e 3 -Tecnologias de Captura e Edição de Imagem e Som.

Para o objetivo "4", de adquirir a capacidade conceptual e prática de expressão através dos meios audiovisuais e multimédia, aborda-se o conteúdo 5 -Fluxos de trabalho.

Para o objetivo "5", de valorizar a necessidade de trabalhar em grupo, aborda-se o conteúdo 5-Fluxos de trabalho.

MÉTODOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

1. Visionamento de filmografia, leitura e discussão de textos recomendados com produção de resenhas escritas de sistematização dos conhecimentos fundamentais adquiridos.- O resultado dos trabalhos escritos representam 35% da avaliação final

2. Desenvolvimento de trabalho prático em ambiente laboratorial como forma de aprofundar conhecimentos desenvolver aptidões técnicas, criativas e conceptuais e consolidar competências.- O resultado dos trabalhos práticos representam 65% da avaliação final.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DAS APRENDIZAGENS*

Pretende-se que as metodologias de ensino contribuam para a consecução dos objetivos, e respetivo desenvolvimento de conhecimentos, aptidões e competências através de metodologias ativas, que fomentem a participação dos alunos no processo de ensino aprendizagem. A opção pelas metodologias ativas, visa reforçar as aprendizagens dos conhecimentos fundamentais como forma de atingir os objetivos de aprendizagem da unidade curricular e a forma como esta contribui para a consecução dos objetivos de aprendizagem do próprio ciclo de estudos.

Para isso, e de acordo com as metodologias adotadas, justifica-se a seguinte correlação:

Metodologia de ensino "1" correlaciona-se com os objetivos "1" e "2".

Metodologia de ensino "2" correlaciona-se com os objetivos "2", "3", "4" e "5"

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

- O resultado dos trabalhos escritos representam 35% da avaliação final

- O resultado dos trabalhos práticos representam 65% da avaliação final.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

ARTIS, A. (2014). The Shut Up And Shoot, Documentary Guide. USA: Elsevier – Focal Press

FONSECA, N. (2007). Introdução à Engenharia de Som. Lisboa: FCA

MARNER, T. (2006). A Realização Cinematográfica; Lisboa: Edições 70, LDA.

MAZZOLENI, A. (2005). O ABC da Linguagem Cinematográfica. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca

RIBEIRO, N. (2015). Multimédia e Tecnologias Interativas. Lisboa: FCA

ROSE, R. (2009). Audio postproduction for film and video: after-the-shoot solutions, professional techniques, and cookbook recipes to make your project sound better. Nova York: Focal Press

WOOTTON, C. (2005). A Practical Guide to Video and Audio Compression. Nova York: Focal Press/Elsevier Science&Technology Books