

Unidade Curricular	Video	Área Científica	Audiovisual		
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela		
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	2	Nível	1-2
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	4.0
Horas totais de trabalho		108		Horas de Contacto	
		T	-	TP	25
		PL	20	TC	-
		S	-	E	-
		OT	-	O	-
		Código			
		8309-801-2106-00-23			
T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra					

Nome(s) do(s) docente(s) Rita Carolina Morais da Costa

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Utilizar equipamentos técnicos de produção audiovisual;
2. Reconhecer e utilizar planos, enquadramentos, posições e movimentos de câmara;
3. Implementar a iluminação de cena;
4. Assimilar e aplicar as funções de produção e suas regras operativas;
5. Distinguir e aplicar as fases de implementação de um processo de produção audiovisual;
6. Reconhecer as semelhanças e diferenças entre produção de vídeo e produção de vídeo 360° e agir de acordo.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Demonstrar conhecimento básico de escrita de argumento.

Conteúdo da unidade curricular

Desenvolvimento de competências na produção de vídeo: linguagem audiovisual; equipa de produção; estética e técnicas. Desenvolvimento de competências para a captura de vídeo 360°.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Produção de vídeo:
 - Tecnologias, formatos e funções do vídeo: analógico e digital; qualidade de imagem.
 - Linguagem cinematográfica e vídeo: história do cinema; principais teorias.
 - Funções de produção: realização; produção; câmara; som; direção de fotografia (. . .).
 - Trabalho de câmara: focagem, posições de câmara, movimentos de câmara; enquadramento.
 - Desenho de luz: natural; artificial; temperaturas de cor; contraste, qualidade e direção.
 - Desenho de produção: elementos de cenografia; plantas; guarda-roupa; caracterização.
 - Princípios para a direção de atores.
 - Dinâmicas de equipa durante a rodagem.
 - Análise de produtos audiovisuais.
 - Desenvolvimento de trabalho prático.
2. Produção de vídeo 360°
 - O vídeo 360° no espectro da RV.
 - Termos-chave para a criação de vídeos 360°.
 - Aperfeiçoamento da pipeline de pré-produção de vídeo 360°.
 - Funções de produção (realização; produção; câmara; som; direção de fotografia)
 - Especificidades da câmara 360°
 - Fundamentos da iluminação, captura de áudio e posicionamento da câmara na produção 360°
 - Dinâmicas da equipa durante a rodagem
 - Entender o fluxo do trabalho de edição de vídeo 360°
 - Trabalho prático. Estudos de caso.
3. Desenvolvimento de projetos.

Bibliografia recomendada

1. Asher, S. & Pincus, E. (2013). The Filmmaker's Handbook. London: Plume. ISBN: 978-0452297289
2. Barnwell, J. (2017). Production Design for Screen: Visual Storytelling in Film and Television. London: Bloomsbury Visual Arts . ISBN: 978-1472580672
3. Cook, D. A. (2016). A history of narrative film. 5th ed. New York / London: W. W. Norton & Company. ISBN: 978-0393920093
4. Rabiger, M. & Hurbis-Cherrier, M. (2012). Directing, Fifth Edition: Film Techniques and Aesthetics. Burlington, MA: Focal Press. ISBN: 978-0240818450
5. Tricart, C. (2017). Virtual Reality Filmmaking: Techniques & Best Practices for VR Filmmakers. Nova Iorque & Oxon, OX: Focal Press - Routledge. [ISBN 978-1138233966]

Métodos de ensino e de aprendizagem

Combinação de método expositivo, interrogativo, demonstrativo e ativo nas horas presenciais: promovendo pensamento crítico, aplicação prática e desenvolvimento de projeto.
Método ativo em horas não-presenciais, promovendo resolução de trabalhos e desenvolvimento de projeto como forma de consolidação de conhecimento.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Final (Internos & Mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
- Trabalhos Práticos - 30% ([Vídeo] Preparação de funções de rodagem. Rodagem. Rough-cut. Revisão por pares)
- Trabalhos Práticos - 30% ([Vídeo 360°] Preparação de funções de rodagem. Rodagem. Rough-cut. Revisão por pares.)
- Projetos - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
- Projetos - 20% (Projeto final entre Unidades Curriculares do semestre.)
- Trabalhos Práticos - 10% (Exercícios e participação em aula.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Rita Carolina Morais da Costa	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
07-02-2024	07-02-2024	07-02-2024	14-02-2024