

Unidade Curricular	Video	Área Científica	Audiovisual
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela
Ano Letivo	2022/2023	Ano Curricular	2
Tipo	Semestral	Semestre	1
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - TP 15 PL 45 TC - S - E - OT - O -
Nível	1-2	Créditos ECTS	6.0
Código	8309-414-2105-00-22		

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) Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Joao Victor Boechat Gomide, Matias Lopez Iglesias

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. Compreender o workflow para a captura de movimento (motion capture): elementos técnicos de filmagem em chroma e manipulação de software de motion capture.

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 movimento (motion capture): teoria, história e técnicas.

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 rolagem.
 - Análise de produtos audiovisuais.
 - Desenvolvimento de trabalho prático.
2. Captura de movimento (motion capture):
 - Teoria e história do Motion Capture (tipos de técnicas e materiais).
 - Elementos matemáticos e físicos para a preparação do motion capture.
 - Aplicação de motion capture em animação 3D.
 - Desenvolvimento de trabalho prático.
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. Tobon, R. (2010). The Mocap Book: A practical guide to the art of motion capture. [s/l]: Foris Force. ISBN: 9780615293066

Métodos de ensino e de aprendizagem

Método expositivo - transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua. Método interrogativo - questionando sistematicamente os discentes de forma a desenvolverem a capacidade crítica. Método demonstrativo - seguido de aplicação prática por parte dos discentes. Método ativo - resolução de trabalhos e desenvolvimento de projeto, promovendo a consolidação dos conhecimentos adquiridos.

Alternativas de avaliação

- AVALIAÇÃO DISTRIBUÍDA (Internos & Mobilidade) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 35% ([Mod1] Pesquisa. Análises. Preparação de funções de rolagem. Rodagem. Montagem. Revisão por pares.)
 - Trabalhos Práticos - 35% ([Mod 2] Exercícios. Projeto de Captura de Movimento.)
 - Projetos - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
 - Projetos - 20% (Projeto final entre Unidades Curriculares do semestre.)

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Barbara Costa Vilas Boas Barroso, Joao Victor Boechat Gomide	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
12-11-2022	12-11-2022	12-11-2022	14-11-2022