

|                          |              |                   |  |        |                     |
|--------------------------|--------------|-------------------|--|--------|---------------------|
| Unidade Curricular       | Pós-Produção | Área Científica   | Audiovisuais e Produção dos Média                                    |        |                     |
| Licenciatura em          | Multimédia   | Escola            | Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela |        |                     |
| Ano Letivo               | 2023/2024    | Ano Curricular    | 3  | Nível  | 1-3                 |
| Créditos ECTS            | 6.0          |                   |  |        |                     |
| Tipo                     | Semestral    | Semestre          | 1  | Código | 9213-656-3104-00-23 |
| Horas totais de trabalho | 162          | Horas de Contacto | T -  | TP 60  | PL -                |
|                          |              |                   | TC -   | S -    | E -                 |
|                          |              |                   | OT -   | O -    |                     |

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) **Ferdinando Jose Silvestre da Silva**

### Resultados da aprendizagem e competências

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

1. Assimilar e aplicar conhecimentos relativos à edição de vídeo.
2. Utilizar ferramentas de edição audiovisual e compreender as regras convencionais de montagem.
3. Distinguir e aplicar as fases de implementação de um processo de pós-produção audiovisual. Compreender o processo de produção de estúdio.
4. Desenvolver sentido crítico, através de leituras e visionamento de produtos audiovisuais. Perceber, dentro da História do Cinema, as mudanças criativas e as evoluções técnicas desde o cinema mudo.
5. Aplicar as capacidades técnicas do motion design, através da manipulação de ferramentas e do desenvolvimento de uma capacidade crítica e criativa.

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

Aplicar as competências adquiridas na unidade curricular de Laboratório de Vídeo (2º ano).

### Conteúdo da unidade curricular

Princípios e conceitos da história do cinema e teorias da montagem. Princípios e conceitos de edição e motion design em Adobe Premiere e Adobe After Effects. Prática de estúdio.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. História da montagem cinematográfica, desde o cinema mudo até à atualidade. Teorias da Montagem.
  - O cinema mudo e as vanguardas históricas.
  - O cinema clássico e o cinema moderno.
  - A Nova Hollywood.
  - O estilo MTV, desde o cinema experimental ao cinema contemporâneo.
  - O cinema na atualidade e os jogos digitais.
2. Princípios e conceitos avançados de Adobe Premiere CC:
  - edição básica, transições e efeitos; animação; texto e créditos; correção de cor; áudio;
  - estudos de caso de opções avançadas;
  - execução de exercícios práticos em aula;
  - edição de projetos dos alunos.
3. Princípios e conceitos avançados de Adobe After Effects CC:
  - animação básica e efeitos; criação de texto; exploração dos presets de animação; máscaras;
  - shape layers; correção de cor; utilização do 3D.
  - Execução de exercícios práticos.
4. Prática de estúdio.

### Bibliografia recomendada

1. Cook, D. A. (2004). A History of Narrative Film (4th ed. ). London and New York: W. W. Norton & Company. [ISBN: 978-0393978681]
2. Dancyger, K. (2010). The Technique of Film and Video Editing (5th ed. ). Focal Press. [ISBN: 9780240813974]
3. VVAA. (2010). Adobe After Effects Pro CS5 Classroom in a Book. [s/l]: Adobe Press. [ISBN: 9780132835985]
4. VVAA. (2010). Adobe Premiere Pro CS5 Classroom in a Book. [s/l]: Adobe Press. [ISBN: 9780132835923]
5. Viveiros, P. (2003). A Imagem do Cinema: História, Teoria e Estética. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas. [ISBN: 9789728296933]

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Aulas presenciais: Método expositivo, com recurso ao visionamento de produtos audiovisuais, possibilitando a transmissão de conhecimentos de forma estruturada. Método demonstrativo e ativo, apoiado em software de pós-produção, seguindo-se uma aplicação prática por parte dos discentes, através de exercícios. Aulas não presenciais: método ativo, aplicando os conhecimentos em trabalhos práticos.

### Alternativas de avaliação

1. Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
  - Trabalhos Laboratoriais - 50% (Realização de exercícios na aula e em casa. Nota Mínima: 7/20.)
  - Projetos - 50% (Projetos de Edição de Vídeo e Motion Design. Nota Mínima: 7/20.)
2. Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso)
  - Trabalhos Laboratoriais - 50% (Realização de exercícios propostos. Nota Mínima: 7/20.)
  - Projetos - 50% (Projetos de Edição de Vídeo e Motion Design. Nota Mínima: 7/20.)
3. Estudantes em Mobilidade - (Ordinário) (Final, Recurso)
  - Trabalhos Laboratoriais - 50% (Realização de exercícios na aula e em casa. Nota Mínima: 7/20.)
  - Projetos - 50% (Projetos de Edição de Vídeo e Motion Design. Nota Mínima: 7/20.)
4. Avaliação Final - (Ordinário, Trabalhador) (Especial)
  - Projetos - 100% (Projetos de Edição de Vídeo e Motion Design. Nota Mínima: 7/20.)

### Língua em que é ministrada

1. Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros
2. Inglês

## Validação Eletrónica

|                                    |                       |                                  |                              |
|------------------------------------|-----------------------|----------------------------------|------------------------------|
| Ferdinando Jose Silvestre da Silva | Ana Lucia Jesus Pinto | Barbara Costa Vilas Boas Barroso | Luisa Margarida Barata Lopes |
| 03-11-2023                         | 05-11-2023            | 13-11-2023                       | 12-12-2023                   |