

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS – CALENDARIZAÇÃO MODULAR

1º Período	2º Período	3º Período
<p>MÓDULO 8 – TÉCNICAS DE COMUNICAÇÃO 30 horas – Turno 1 de 13-09 a 30-10 - Turno 2 de 13-09 a 31-10</p> <p>CONTEÚDOS A comunicação humana e o seu papel social:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origem antropológica do homem e a importância do processo simbólico na sua evolução e desenvolvimento cultural. • O homem, o meio e a comunicação. • A inevitabilidade da comunicação. • O homem enquanto ser social e cultural. • Etimologia e sentido actual de comunicação. • Tipos de linguagem humana. • Instrumentos de que o homem dispõe para comunicar. • Da "linguagem" animal como uma falsa linguagem à pobreza da linguagem humana. <p>Estudo da comunicação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceito de processo. • Comunicação como um processo. • Elementos base do processo de comunicação. • Técnicas de comunicação humana: <i>Lasswell, Shannon, Weaver e Moles</i>. • A necessidade do homem saber utilizar os meios de comunicação ao seu alcance. • Barreiras à comunicação: Ruídos, personalidade, contexto sociocultural e linguagem. <p>Técnicas de marketing e publicidade:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definição de <i>marketing</i>. • <i>Marketing</i> e vendas. • Ciclo de planeamento de <i>marketing</i>. • Mercado. • Segmentos de mercado. • Pesquisa de mercado. • Necessidades e desejos dos clientes. • Concorrência. • Estratégia de <i>marketing</i> (composto de <i>marketing</i>). • Definição de publicidade. • Veículos publicitários. • Tipos de publicidade. • Funções da publicidade. • Mensagem publicitária. • Objectivo da publicidade. • Ética publicitária. 	<p>(continuação)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicação prática das regras dos 30º e dos 180º, <i>raccord</i> de imagem e movimentos. • Entradas e saídas de campo. • Campo e contra-campo. <p>Técnicas de iluminação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teoria da luz: • Síntese aditiva e subtrativa da cor. • Fontes de luz. • Esquemas básicos de iluminação. • A iluminação como forma de linguagem audiovisual. <p>Organização da produção:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A equipa de produção e o papel do produtor. • Hierarquias e funções. • Dossiê de produção audiovisual e o plano de trabalho. • Orçamentação e gestão de recursos. <p>Realização audiovisual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O papel do realizador. • A relação do realizador com a equipa. • Noção de espaço, tempo e acção. • Do guião técnico ao produto final. • Diferentes linguagens para diferentes produtos. A aplicação das novas tecnologias à realização audiovisual com vista à produção multimédia. <p>MÓDULO 10 – PRODUÇÃO E REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL 50 horas – Turno 1 de 08-01 a 16-04 - Turno 2 de 09-01 a 17-04</p> <p>CONTEÚDOS Realização:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de realização audiovisual: • Planificação. • Planos e enquadramentos. • Utilização da linguagem audiovisual na concretização de um produto. • Construção de um guião; prática para um projeto audiovisual. • Captação da imagem em movimento. • Iluminação, aplicações práticas. • Edição e pós-produção. • Formatos multimédia. • Formatos audiovisuais. 	<p>MÓDULO 13 – TÉCNICAS DE CRIATIVIDADE 30 horas – Turno 1 de 16-04 a 06-06 - Turno 2 de 17-04 a 12-06</p> <p>CONTEÚDOS Identificação do problema – o briefing:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificação do público-alvo. • O <i>brainstorming</i>. • O <i>brainwriting</i>. • Tratamento da informação. <p>Experimentação de várias técnicas criativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comparações e metáforas. • Associação de ideias. • Desenhos. • Divagação.

MÓDULO 9 – LABORATÓRIO DE AUDIOVISUAIS

30 horas – Turno 1 de 30-10 a 03-01
- Turno 2 de 31-10 a 03-01

CONTEÚDOS

Semiologia e estética da imagem:

- A imagem estática: a pintura e a sua articulação com a história – Impressionismo, Dada, Surrealismo, Pop-Art, Minimal, Conceptual, Contemporânea.
- A imagem dinâmica: o cinema e a sua articulação com a história – Expressionismo, Impressionismo, Surrealismo, Neo-Realismo, realismos, Novel Vague, Experimentais, Vídeo Arte, Géneros de filmes.
- Aspectos formais: ritmo, cor e forma.
- O mundo do sonoro.

Operação com câmara de vídeo:

- Características das câmaras E.N.G e E.F.P.
- Bloco óptico:
 - Distância focal e características.
 - Focagem e profundidade de campo.
 - Escala de aberturas do diafragma.
- Bloco eletrónico:
 - Como se forma a imagem.
 - Sensores de imagem (CCD e CMOS).
 - Principais controlos.
 - Equipamentos, sistemas e suportes de gravação.
 - Captação dos diferentes planos, angulações e movimentos de câmara, combinação de movimentos e reenquadramento.

Etapas da produção e da realização de um produto audiovisual:

- Da ideia ao *storyboard*.
- Da preparação à produção executiva.

*A calendarização pode vir a ser alvo de alterações decorrentes da otimização do desenvolvimento das atividades.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO ESPECÍFICOS DA DISCIPLINA

FINALIDADES

- Desenvolver as capacidades individuais e colectivas de interrogação e compreensão dos meios de produção visual e audiovisual em oposição, complemento e integração com os meios multimédia;
- Promover as capacidades de análise e de crítica de produtos e trabalhos existentes no sentido de treino e aprofundamento de melhoria de padrões de qualidade existentes.

OBJETIVOS

- Dominar os conceitos base nucleares associados aos diferentes componentes multimédia de modo a desenvolver uma autonomia de conhecimento, independente de aplicações específicas e particulares, gerando uma capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho;
- Conhecer, dominar e utilizar as ferramentas de tratamento e geração de material analógico/ digital para multimédia nas suas diferentes vertentes (imagens, gráficos, sons, vídeos, animações...);
- Desenvolver as capacidades de organização e desenvolvimento de projetos;
- Criar e desenvolver projectos de pequena dimensão (projetos individuais) ou de média dimensão (projetos de grupo);

- Explorar e reutilizar material de áreas afins e complementares (desenho, pintura, escultura, vídeo, animação...), fazendo o seu aproveitamento e integração no contexto de material digitalizado para promoção e desenvolvimento de projectos multimédia;
- Aprender a analisar e criticar trabalhos, os seus e de terceiros, numa perspectiva de melhoria de forma e conteúdos;
- Desenvolver formas de colaboração em equipa que permitam levar a cabo os objetivos traçados na prossecução de um projeto, desenvolvendo hábitos de trabalho, e uma cultura de qualidade e organização de trabalho empresarial.

COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

- Compreender e dominar conceitos técnicos de base;
- Integrar conhecimentos de áreas diversas, numa perspetiva e abordagem multidisciplinar;
- Manifestar capacidades de diálogo e comunicação multidisciplinar entre os diferentes elementos das equipas e elementos externos às equipas;
- Demonstrar capacidades de planificação e prossecução dos projetos;
- Demonstrar capacidade de análise crítica e construtiva relativamente aos seus próprios projetos e projetos desenvolvidos por outros.
- Identificar os fatores históricos, sociais e culturais no fenómeno comunicativo

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

Os dados para a avaliação serão recolhidos através de:

- intervenções orais;
- trabalhos de pesquisa/investigação realizados a partir de propostas feitas pelo professor e conseqüente apresentação à turma;
- trabalhos realizados nas actividades desenvolvidas nas aulas ou delas decorrentes (quer em termos de produtos finais, quer em termos de materiais produzidos durante o processo);
- trabalhos de projeto (de pequena e média envergadura conforme se trate de projectos individuais ou de grupo); todo o processo de elaboração do projecto, desde o seu início, poderá ser objecto de avaliação, juntamente com o produto final;
- textos eventualmente produzidos (relatórios, recensões, memórias descritivas, comentários, textos de reflexão, entrevistas);
- observação direta das operações realizadas durante a execução dos trabalhos;
- concretização de ações regulares ou pontuais de discussão e divulgação de trabalhos produzidos (na turma, na escola ou meio);
- interesse e participação durante as actividades.

PONDERAÇÃO DOS INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

A avaliação sumativa, no final de cada período, deverá expressar a ponderação percentual dos diferentes instrumentos de avaliação, de acordo com a seguinte quadro (poderá haver alterações que serão do conhecimento dos alunos):

Trabalhos de práticos e de projeto, individuais/grupo (média duração e complexidade):	60%
Atividades experimentais e de pesquisa, individuais/grupo (curta duração e complexidade):	25%
Observação na sala de aula (qualidade da participação):	15%