



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202321019 - Projeto Audiovisual

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2025/26

Curso

Mestrado Design
Comunicação

Ciclo de estudos

2º

Créditos

6.00 ECTS

Idiomas

Português ,Inglês

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

1º / 2º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	4.00	0.00	0.00	0.00	0.00	4.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
56.00

Horas totais de Trabalho
150.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

João Aranda Brandão

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

João Aranda Brandão 4.00 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

Conhecer os códigos de expressão do design audiovisual, vídeo e animação.
? Planear uma narrativa audiovisual através da construção de um storyboard.
? Dominar os elementos narrativos e emotivos da imagem em movimento e a sua utilização como ferramentas de comunicação.

- ? Entender a importância e o lugar das tecnologias audiovisuais na comunicação na sociedade contemporânea e o seu enquadramento numa lógica de enriquecimento da qualidade da comunicação, das relações e do social.
- ? Integrar os suportes audiovisuais no projecto de design de comunicação.
- ? Desenvolver a capacidade técnica para maquetizar os projectos.

Conteúdos Programáticos / Programa

Esta UC procura abordar questões relacionadas com o uso da imagem em movimento. Procurar-se-á que os alunos conheçam e percebam os tipos de uso da imagem em movimento; os pré-conceitos audiovisuais; os géneros audiovisuais; e a tecnologia que gera o audiovisual. Dado que as plataformas digitais são cada vez mais um meio de interação com a realidade e um interface entre vários tipos de formas de relacionamento, caberá ainda ao aluno entender a situação presente e desenvolver formas de atuação neste domínio.

Noções de história do cinema e da montagem cinematográfica.

A linguagem do cinema e do vídeo

Planeamento, guião e storyboard

Captação de imagens (filmagem e fotografia)

Animação e *motion graphics*

Montagem e edição de vídeo

Exportação e formatos digitais

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

A análise, do ponto de vista do projectista, dos suportes digitais, do seu modelo de funcionamento, dos seus usos e papel na sociedade contemporânea (sem perder de vista os códigos éticos e a responsabilidade social de quem cria e/ou manipula comunicação) constitui-se como uma propedêutica a vários tipos de uso da imagem em movimento e interação digital. A compreensão das características e elementos diferenciadores dos processos narrativos com imagem em movimento permitirá dar a conhecer os códigos de expressão do meio. A capacidade de análise crítica dará ao aluno um domínio dos elementos narrativos e emotivos da imagem em movimento que lhe permitirá usá-los como ferramentas de comunicação.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

O programa consistirá na concretização de dois projectos práticos, um individual e um de grupo, apoiados por aulas teóricas, que gradualmente irão familiarizando os alunos com as metodologias e elementos de trabalho para o planeamento de uma produção. Os projectos deverão ter objetivos profundamente diferentes para que diferentes áreas do projecto de comunicação em suportes audiovisuais sejam exploradas. A apresentação de exemplos relevantes nesta área e a exploração de casos exemplares será um recurso utilizado para a motivação e aprendizagem dos alunos tal como para o reforço da cultura cinematográfica, videográfica, artística e musical. Pretende-se que consigam desenvolver projectos com carácter profissionalizante acompanhados e enquadrados por aulas teóricas. A avaliação dos alunos será feita de forma contínua e periódica: duas avaliações periódicas e um

conjunto de avaliações intermédias. As avaliações apreciarão um conjunto de factores entre os quais: assiduidade, participação, cumprimento de prazos, criatividade, pertinência dos conceitos e respectiva adequação das soluções propostas, capacidade de argumentação e exposição, qualidade formal e técnica da apresentação.

Haverá 2 avaliações periódicas e um conjunto de avaliações intermédias, correspondentes aos dois projetos principais. Um será realizado em grupo e o outro será individual.

O aluno para ter aproveitamento na avaliação contínua terá de ter positiva no projeto individual. A assiduidade mínima obrigatória é de 60% (sessenta por cento) para estudantes em regime normal e de 30% (trinta por cento) para estudantes com estatuto especial.

Os enunciados dos trabalhos são disponibilizados na primeira aula do semestre. Neles poderão ser consultadas todas as datas de avaliação intermédia e de avaliação final, bem como o peso de cada uma das fases na avaliação.

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

A concretização de dois projectos práticos constitui-se como uma propedêutica a vários tipos de uso da imagem em movimento. A realização de um projecto individual e um de grupo, apoiados por aulas teóricas permitirá uma forma de avaliação individual mais justa e rigorosa.

A familiarização dos alunos com as metodologias e elementos de trabalho para o planeamento de uma produção em audio-visuais dará ao aluno um conhecimento dos códigos de expressão do vídeo e da animação de forma a poder actuar como projectista ou coordenador de projecto. A apresentação de exemplos relevantes nesta área e a exploração de casos exemplares contribuirá para uma cultura nesta área e um domínio médio dos elementos narrativos e emotivos da imagem em movimento e que os consiga usar como ferramentas de comunicação.

Bibliografia Principal

YAKOB, Faris [2015] Paid Attention: Innovative Advertising for a Digital World, Kogan Page
WOLK, Alan [2015] Over The Top: How The Internet Is (Slowly But Surely) Changing The Television Industry, CreateSpace Independent Publishing Platform
Maniello, Donato [2015] Augmented Reality in Public Spaces. Basic Techniques for Video Mapping, Le Penseur
CURRUN, Steve [2000], Motion Graphics, Graphic Design for Broadcast and Film, Rockport
DRATE, Spencer, ROBBINS, David, SALAVETZ, Judith [2006] Motion by Design, Laurence King Publishing
LAMBIE-NAIRN, Martin [1997], Brand Identity for Television, With Knobs On, Phaidon Press Ltd
WOOLMAN, Matt [2004], Motion design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, RotoVision

Bibliografia Complementar





CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202321019 - Motion graphics project

Type

Compulsory

Academic year

2025/26

Degree

Master Communication
Design

Cycle of studies

2

Unit credits

6.00 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

1 / 2

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Theoretical

0.00

Practical

0.00

Theoretical-practicals

4.00

Laboratory

0.00

Seminars

0.00

Tutorial

0.00

Other

0.00

Total

4.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

56.00

Total workload

150.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

João Aranda Brandão

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

João Aranda Brandão 4.00 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

Knowledge of audiovisual design, video and animation.expression codes.

? Plan an audiovisual narrative through the construction of a storyboard.

? Master the narrative and emotive elements of the moving image and their use as communication tools.

? Understand the importance and place of audiovisual technologies for communication in society, contemporary art and its framework in a logic of enriching the quality of communication,

of relationships and of social life.

? Integrate audiovisual media in the communication design project.

? Develop the technical capacity to model projects.

Syllabus

This UC seeks to address issues related to the use of the moving image.

The aim is that students acquire an understanding of the different forms moving image and their use;

audiovisual preconceptions; audiovisual genres; and the technology that generates the audiovisual.

Given that digital platforms are increasingly a means of interacting with reality and an interface between various types of relationship forms, it will still be up to the student to understand the

present situation and develop ways of acting in this domain.

Notions of cinema history and cinematographic editing.

The language of cinema and video

Planning, script and storyboard

Image capture (filming and photography)

Animation and motion graphics

Video montage and editing

Export and digital formats

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

The analysis, from the designer's point of view, of digital media, of its model of functioning, its uses and role in contemporary society (without losing sight of the ethical codes and the social responsibility of those who create and/or manipulate communication) is propaedeutic to the various forms in which moving image and digital interaction can be used.

Understanding the characteristics and differentiating elements of narrative processes with moving image will permit students to be acquainted with the expression codes of the medium.

Critical analysis aptitude will allow the student to master narrative and emotional elements of the moving image which they can then use as communication tools.

Teaching methodologies (including evaluation)

The program will consist of the implementation of two practical projects, one individual and one group, supported by theoretical classes, which will gradually familiarize students with the methodologies and work elements for production planning.

Projects should have profoundly different objectives guaranteeing that different areas of the communication project audiovisual media are explored.

The presentation of relevant examples in this area and the exploration of exemplary cases will be a resource used motivate and educate students as well as reinforce cinematographic, videographic, artistic and musical culture.

It is intended that they can develop projects with a professional character accompanied by theoretical classes.

Student grading will be carried out on a continuous and periodic basis: two periodic assessments

and one set of intermediate evaluations. Evaluations will assess several factors among which: attendance, participation, meeting deadlines, creativity, relevance of concepts and adequacy of the proposed solutions, capacity for argumentation and exposition, as well as the formal and technical quality of the presentation.

There will be 2 periodic evaluations and a set of intermediate evaluations, corresponding to the two main projects. One will be done in a group and the other will be individual.

To succeed, in the continuous assessment, the student must have a positive result in the individual project.

The minimum attendance requirement is 60% (sixty per cent) for students on the normal regime and 30% (thirty per cent) for students with special status.

The assignment descriptions are made available in the first class of the semester. They include all the dates for the mid-term and final assessments, as well as the weighting of each phase in the assessment.

Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes

The implementation of two practical projects constitutes a propaedeutic to the various types of applications for moving images. The realization of an individual project and a group project, supported by theoretical classes will allow a fairer and more rigorous form of individual assessment.

Student familiarization with methodologies and work elements for the planning of an audio-visual production will provide students with the necessary knowledge of video and animation codes of expression to be able to act as a designer or project coordinator. The presentation and the exploration of exemplary cases will enhance student cultural knowledge of this field as well as provide them with an average mastery of the narrative and emotional elements of the moving image which they can then use as communication tools.

Main Bibliography

YAKOB, Faris [2015] Paid Attention: Innovative Advertising for a Digital World, Kogan Page
WOLK, Alan [2015] Over The Top: How The Internet Is (Slowly But Surely) Changing The Television Industry, CreateSpace Independent Publishing Platform
Maniello, Donato [2015] Augmented Reality in Public Spaces. Basic Techniques for Video Mapping, Le Penseur
CURRUN, Steve [2000], Motion Graphics, Graphic Design for Broadcast and Film, Rockport
DRATE, Spencer, ROBBINS, David, SALAVETZ, Judith [2006] Motion by Design, Laurence King Publishing
LAMBIE-NAIRN, Martin [1997], Brand Identity for Television, With Knobs On, Phaidon Press Ltd
WOOLMAN, Matt [2004], Motion design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema and Digital Interfaces, RotoVision

Additional Bibliography

