
Ano Letivo 2023-24

Unidade Curricular PRODUÇÃO AUDIOVISUAL E INTERATIVIDADE

Cursos COMUNICAÇÃO E MEDIA DIGITAIS (2.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 19401001

Área Científica

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 321

**Contributo para os Objetivos de
Desenvolvimento Sustentável -** 4,5,10
ODS (Indicar até 3 objetivos)

Línguas de Aprendizagem PT

Modalidade de ensino

Presencial

Docente Responsável

Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva	OT; PL; TP	TP1; PL1; OT1	12TP; 12PL; 6OT

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
1º	S1	12TP; 12PL; 6OT	156	6

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

N/A

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Capacidade de compreender a relevância do cinema, dos media audiovisuais e das tecnologias emergentes na sociedade contemporânea;

Capacidade de observação, de reflexão e de manipulação dos pressupostos teóricos e práticos;

Capacidade de análise, síntese e avaliação;

Capacidade de exercício de crítica e autocrítica;

Capacidade de trabalho interdisciplinar;

Capacidade de integrar teoria e prática, tendo em conta a realização de um projeto em grupo na área do cinema/media interativos.

Conteúdos programáticos

Comunicação audiovisual e cibercultura Morfologia, sintaxe, estilística e dramaturgia Audiovisuais e interatividade
Modelos de interatividade fílmica Narratividade e transmedia

Movie-making na era dos novos media

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Metodologias de ensino:

- Momentos teóricos de exposição e discussão dos conceitos e técnicas que compõem os conteúdos programáticos da UC;
 - Exercícios de experimentação prática de diferentes suportes, modelos e métodos de produção audiovisual associada à interatividade.
- As bases teóricas são experienciadas nestes momentos práticos e revisitadas no final dos mesmos.

Elementos de avaliação:

1. Realização de dois exercícios práticos intermédios cuja avaliação corresponde, em cada um deles, a 25% da avaliação final.
2. Realização de um projeto final em grupo no valor de 50% da avaliação final.

Esta UC não tem exame final.

Bibliografia principal

Giannetti, C. (2012). Estética Digital ? Sintopia da Arte, Ciência e Tecnologia. Lisboa: Nova Vega.

Manovich, L. (2013). Software takes command. New York: Bloomsbury, 2013.

Muanis, F. (2020). Convergências Digitais, Linguagens e Dispositivos. Curitiba: Appris.

Ryan, M. (org). (2004). Narrative across media. The languages of storytelling. Lincoln: University of Nebraska Press.

Silva, Bruno - Comunicação Audiovisual - o comboio do amor. Lisboa: Gradiva, 2021.

Silva, Bruno - A Máquina encravada. Vila do Conde: Editorial Novembro, 2010.

Silva, Bruno; Sales, Albio (Org.) - Arte, Tecnologia e Poéticas Contemporâneas. Edições Universidade Federal do Ceará, 2015.

Silva, Bruno; CARREGA, Jorge (Org.) - The Forking Paths, Interactive Film and Media. Faro: Edições CIAC, 2021.

Academic Year 2023-24

Course unit

Courses COMMUNICATION AND DIGITAL MEDIA (2nd cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area

Acronym

CNAEF code (3 digits) 321

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 4,5,10

Language of instruction PT

Teaching/Learning modality Presentail

Coordinating teacher Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Bruno Miguel dos Santos Mendes da Silva	OT; PL; TP	TP1; PL1; OT1	12TP; 12PL; 6OT

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	0	12	12	0	0	0	6	0	156

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

N/A

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

Ability to understand the relevance of cinema, audiovisual media and emerging technologies in contemporary society; Ability to observe, reflect and manipulate theoretical and practical assumptions;

Capacity for analysis, synthesis and evaluation;

Ability to exercise criticism and self-criticism;

Capacity for interdisciplinary work;

Ability to integrate theory and practice, taking into account the realization of a group project in the area of cinema / interactive media.

Syllabus

Audiovisual communication and cyberculture Morphology, syntax, stylistics and dramaturgy Audiovisuals and interactivity
Filmic interactivity models

Narrativity and transmedia Movie-making in the new media era

Teaching methodologies (including evaluation)

Teaching methodologies:

- Theoretical moments of exposure and discussion of the concepts and techniques that make up the syllabus of the UC;
 - Exercises of practical experimentation with different media, models and methods of audiovisual production associated with interactivity.
- The theoretical bases are experienced in these practical moments and revisited at the end of them.

Elements of evaluation:

1. Completion of two intermediate practical exercises whose evaluation corresponds, in each one of them, to 25% of the final evaluation.
2. Realization of a final group project worth 50% of the final assessment.

This course does not have a final examination.

Main Bibliography

- Bernardo, N. (2014). Transmedia 2.0: How to Create an Entertainment Brand Using a Transmedial Approach to Storytelling, Lisboa: beActive Books.
- Giannetti, C. (2012). Estética Digital ? Sintopia da Arte, Ciência e Tecnologia. Lisboa: Nova Vega.
- Manovich, L. (2013). Software takes command. New York: Bloomsbury, 2013.
- Muanis, F. (2020). Convergências Digitais, Linguagens e Dispositivos. Curitiba: Appris.
- Mendes da Silva, B.; Lunefeld, P.; Shaw, J.; Giannetti, C; Tavares, M.; Koenitz, H. (2021). The Forking Paths ? Interactive Film and Media. Faro: Edições CIAC.
- Ryan, M. (org). (2004). Narrative across media. The languages of storytelling. Lincoln: University of Nebraska Press.