

DD025 Tecnologia G HQ Impresso e Digital

Segundo Prof Silvio:

Está sendo pensada em cima das experiências passadas com o que chamo Artefatos Narrativos e de um questionamento levantado pelo prof. Ranoya a respeito da transposição entre as mídias impresso e digital nestes artefatos. Imaginamos trabalhar em módulos, primeiro impresso e depois digital, como forma de levantar a questão da transposição/comparação entre mídias. Começando pelo impresso também deve permitir a mim trabalhar meus processos de criação de narrativas e de explorar os aspectos da linguagem gráfica das HQs de forma menos complexa. Imagino que a Ranoya criem-se espaços para que possa tornar os projetos mais complexos em muitos níveis. Os módulos não serão estanques de maneira que possamos, eu e Ranoya, trocarmos ideias e construirmos juntos com a turma o encaminhamento. Tentaremos abordar mais aspectos técnicos e de produção, e menos os conceituais a fim de ofertar no eixo de Tecnologia.

Segundo Prof Guilherme

- 1) Panorama do consumo de informação digital e de formatos disponíveis para narrativas digitais*
- 2) Características e funcionamento dos dispositivos de leitura digital e mídia mobile*
- 3) Mecanismos interativos e tipologias de interação nos produtos de narrativa digital*
- 4) Ferramentas de produção e prototipagem para produtos digitais*
- 5) Dimensionamento de interfaces e patterns, elementos da arquitetura e experiência digital*
- 6) Tradução intersemiótica (a representação das mesmas coisas em mídias diferentes), casos de tradução de HQs para digital, e exemplos de narrativas digitais.*