



## Plano de Ensino para o Ano Letivo de 2020

IDENTIFICAÇÃO		
Disciplina: Produção Audio Visual		Código da Disciplina: DSG904
Course: Audiovisual production		
Materia: Producción Audio Visual		
Periodicidade: Semestral	Carga horária total: 40	Carga horária semanal: 00 - 02 - 00
Curso/Habilitação/Ênfase: Design Design	Série: 4 4	Período: Noturno Matutino
Professor Responsável: Everaldo Pereira	Titulação - Graduação Bacharel em Comunicação Social	Pós-Graduação Mestre
Professores: Everaldo Pereira	Titulação - Graduação Bacharel em Comunicação Social	Pós-Graduação Mestre
OBJETIVOS - Conhecimentos, Habilidades, e Atitudes		
<p>Conhecimentos: Compreender as narrativas audiovisuais e suas técnicas de produção; conhecer softwares de edição audiovisual; conhecer a distribuição de conteúdos audiovisuais;</p> <p>Habilidades: produzir roteiros e storyboards de narrativas audiovisuais; produzir conteúdos audiovisuais aplicados ao design de produto; analisar produções e distribuições audiovisuais;</p> <p>Atitudes: ser pró-ativo; relacionar-se com demais integrantes da produção audiovisual; ser criativo.</p>		
EMENTA		
<p>INTRODUÇÃO AO AUDIOVISUAL. INTRODUÇÃO AOS SOFTWARES DE EDIÇÃO AUDIOVISUAL. SOFTWARES DE EDIÇÃO AUDIOVISUAL - FERRAMENTAS, EFEITOS, CORTES E TRANSIÇÕES, FORMATOS, CONVERSÃO E FECHAMENTO. PLATAFORMAS AUDIOVISUAIS ONLINE. PRÉ-PRODUÇÃO: ARGUMENTAÇÃO E STORYLINE, ROTEIRO E STORYBOARD. MOVIMENTAÇÃO DE CÂMERA E CAPTURA DE IMAGENS. ILUMINAÇÃO E ENQUADRAMENTO. SONORIZAÇÃO. EDIÇÃO LINEAR E NÃO LINEAR. AUTORAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO AUDIOVISUAL. ALGORITMOS DE RECOMENDAÇÃO, INTERFACES E NAVEGAÇÃO. PRODUÇÃO: CROMA KEY E CENÁRIOS VIRTUAIS. VÍDEOS 360 E LIVES. LETTERING E VINHETAS. FINALIZAÇÃO: EDIÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO. APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS AUDIOVISUAIS.</p>		



## SYLLABUS

INTRODUCTION TO AUDIOVISUAL. INTRODUCTION TO AUDIOVISUAL EDITING SOFTWARE. SOFTWARE OF AUDIOVISUAL EDITION - TOOLS, EFFECTS, CUTTING AND TRANSITIONS, FORMATS, CONVERSION AND CLOSING. ONLINE AUDIOVISUAL PLATFORMS. PRE-PRODUCTION: ARGUMENTATION AND STORYLINE, SCRIPT AND STORYBOARD. CAMERA MOVEMENT AND IMAGE CAPTURE. LIGHTING AND FRAMEWORK. SOUNDING. LINEAR AND NONLINEAR EDITION. AUDIOVISUAL AUTHORIZATION AND DISTRIBUTION. ALGORITHMS OF RECOMMENDATION, INTERFACES AND NAVIGATION. PRODUCTION: CHROME KEY AND VIRTUAL SCENARIOS. 360 VIDEO AND LIVES. LETTERING AND VINETTE. FINALIZATION: EDITING AND POST-PRODUCTION. PRESENTATION OF AUDIOVISUAL PROJECTS.

## TEMARIO

INTRODUCCIÓN AL AUDIOVISUAL. INTRODUCCIÓN A LOS SOFTWARES DE EDICIÓN AUDIOVISUAL. SOFTWARES DE EDICIÓN AUDIOVISUAL - HERRAMIENTAS, EFECTOS, CORTES Y TRANSICIONES, FORMATOS, CONVERSIÓN Y CIERRE. PLATAFORMAS AUDIOVISUALES ONLINE. PRE-PRODUCCIÓN: ARGUMENTACIÓN Y STORYLINE, ROTEIRO Y STORYBOARD. MOVIMIENTO DE CÁMARA Y CAPTURA DE IMÁGENES. ILUMINACIÓN Y MARCO. SONDEO. EDICIÓN LINEAL Y NO LINEAL. AUTORIZACIÓN Y DISTRIBUCIÓN AUDIOVISUAL. ALGORITMOS DE RECOMENDACIÓN, INTERFACES Y NAVEGACIÓN. PRODUCCIÓN: CROMA KEY Y CENARIOS VIRTUALES. VÍDEOS 360 Y LIBRES. LETTERING Y VINHETAS. FINALIZACIÓN: EDICIÓN Y POST-PRODUCCIÓN. PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS AUDIOVISUALES.

## ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM - EAA

Aulas de Exercício - Sim

## LISTA DE ESTRATÉGIAS ATIVAS PARA APRENDIZAGEM

- Sala de aula invertida
- Design Thinking
- Project Based Learning
- Problem Based Learning

## METODOLOGIA DIDÁTICA

Análise de produções audiovisuais existentes; atividades individuais e coletivas com o uso de computadores com softwares de edição de som e vídeo; uso de equipamentos para captação de imagens; elaboração de projetos orientados;

## CONHECIMENTOS PRÉVIOS NECESSÁRIOS PARA O ACOMPANHAMENTO DA DISCIPLINA

Ilustração; Técnicas digitais; Processos de criação;

## CONTRIBUIÇÃO DA DISCIPLINA

Capacitar o aluno para produção e pós-produção de conteúdo ao design de produto, produção de arquivos digitais, aplicação de cenários, captação e edição de imagem e áudio em softwares de edição audiovisual para distribuição em diversos suportes de exibição.

**BIBLIOGRAFIA****Bibliografia Básica:**

ARAÚJO PRIMO, Lanevalda Pereira Correia de. CABRAL, Sidarta Nogueira. produção audiovisual - imagem, som e movimento. São Paulo, Erica, 2014.

BERGSTRÖNN, Bo. Fundamentos da comunicação visual. Trad. de Rogério Bettoni. São Paulo, SP: Rosari, 2009. 240 p. ISBN 9788588343856.

JAGO, Maxim. Adobe Premiere Pro CC Classroom in a Book. ADOBE, 2017.

Ken DANCYGER. Técnicas de Edição. História, Teoria e Prática. 3ª Tiragem Consultoria Editorial

QUESENBERRY, Whitney; BROOKS, Kevin. Storytelling for user experience: crafting for better design. New York: Rosenfeld, c2010. 298 p. ISBN 9781933820477.

SKOLNICK, Evan. Video game storytelling: what every developer needs to know about narrative techniques. New York: Watson-Guptill, c2014. 202 p. ISBN 9780385345828.

**Bibliografia Complementar:**

BERCHMANS, Tony. A Música do Filme: Tudo o que Você Gostaria de Saber Sobre a Música de Cinema. São Paulo: Escrituras Editorial. 2006.

COMPARATO, Doc & Da Criação ao Roteiro. Rio de Janeiro: Ed. Arte MídiaRocco, 1995

FIELD, Syd. Como resolver problemas de roteiro. São Paulo: Objetiva, 1997

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. Rio de Janeiro: Brasiliense, 2003.

MCKEE, Robert. Story. Substância, estrutura, estilo e princípios da escrita do roteiro. Curitiba: Arte & Letra. 2006

MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital. Uma proposta para produção de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009.

PFROMM NETTO, Samuel. Telas que ensinam: mídia e aprendizagem : do cinema ao computador. Campinas: Alínea, 2001.

WATTS, Harris. On Camera: O Curso de Produção de Filme e Vídeo da BBC. São Paulo: Summus, 1990.

**AVALIAÇÃO (conforme Resolução RN CEPE 16/2014)**

Disciplina semestral, com trabalhos.

Pesos dos trabalhos:

$k_1$ : 1,0    $k_2$ : 1,0

**INFORMAÇÕES SOBRE PROVAS E TRABALHOS**

A avaliação contará com dois trabalhos:

T1: Exercícios em softwares de edição audiovisual, criação de roteiro e criação de storyboard;

T2: Projeto de audiovisual aplicado ao Design de Produto



OUTRAS INFORMAÇÕES

**SOFTWARES NECESSÁRIOS PARA A DISCIPLINA**

Adobe Premiere Pro CC 2018  
Adobe Rush CC 2018  
Adobe After Effects 2018  
Adobe Spark 2018  
Adobe Animate CC  
Adobe Character Animator CC  
Adobe Audition CC  
Adobe Media Encoder CC  
Adobe Prelude CC  
Adobe Fuse CC



## APROVAÇÕES

Prof.(a) Everaldo Pereira  
Responsável pela Disciplina

Prof.(a) Claudia Alquezar Facca  
Coordenador(a) do Curso de Design

Data de Aprovação:



PROGRAMA DA DISCIPLINA		
Nº da semana	Conteúdo	EAA
22 E	INTRODUÇÃO AO AUDIOVISUAL. Design Thinking	41% a 60%
23 E	INTRODUÇÃO AOS SOFTWARES DE EDIÇÃO AUDIOVISUAL. Design Thinking	91% a 100%
24 E	SOFTWARES DE EDIÇÃO AUDIOVISUAL. FERRAMENTAS. Problem Based Learning	91% a 100%
25 E	SOFTWARES DE EDIÇÃO AUDIOVISUAL - EFEITOS, CORTES E TRANSIÇÕES. Problem Based Learning	91% a 100%
26 E	SOFTWARES DE EDIÇÃO AUDIOVISUAL - FORMATOS, CONVERSÃO E FECHAMENTO. Problem Based Learning	91% a 100%
27 E	PLATAFORMAS AUDIOVISUAIS ONLINE. Sala de aula invertida.	41% a 60%
28 E	PRÉ-PRODUÇÃO: ARGUMENTAÇÃO E STORYLINE. Design Thinking	91% a 100%
29 E	PRÉ-PRODUÇÃO: ROTEIRO E STORYBOARD. Design Thinking	91% a 100%
30 E	APRESENTAÇÃO DOS EXERCÍCIOS, ROTEIROS E STORYBOARDS. Problem Based Learning	91% a 100%
31 E	MOVIMENTAÇÃO DE CÂMERA E CAPTURA DE IMAGENS. Problem Based Learning	91% a 100%
32 E	ILUMINAÇÃO E ENQUADRAMENTO. Problem Based Learning	91% a 100%
33 E	SONORIZAÇÃO. Problem Based Learning	91% a 100%
34 E	EDIÇÃO LINEAR E NÃO LINEAR. Problem Based Learning	91% a 100%
35 E	AUTORAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO AUDIOVISUAL. Sala de aula invertida	41% a 60%
36 E	ALGORITMOS DE RECOMENDAÇÃO, INTERFACES E NAVEGAÇÃO. Problem Based Learning	91% a 100%
37 E	PRODUÇÃO: CROMA KEY E CENÁRIOS VIRTUAIS. Project Based Learning	91% a 100%
38 E	VÍDEOS 360 E LIVES. Project Based Learning	91% a 100%
39 E	LETTERING E VINHETAS. Project Based Learning	91% a 100%
40 E	FINALIZAÇÃO: EDIÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO. Project Based Learning	91% a 100%
41 E	APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS AUDIOVISUAIS. Project Based Learning	91% a 100%
Legenda: T = Teoria, E = Exercício, L = Laboratório		