



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
CARACTERÍSTICAS E CUSTOS DE EQUIPAMENTOS AV
Ano Lectivo 2015/2016

1. Unidade Orgânica

Ciências Humanas e Sociais (1º Ciclo)

2. Curso

Comunicação e Multimédia

3. Ciclo de Estudos

1º

4. Unidade Curricular

CARACTERÍSTICAS E CUSTOS DE EQUIPAMENTOS AV (L2124)

5. Área Científica

6. Ano curricular

3º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

2º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	20,00

9. Créditos

6,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO MESQUITA

12. Assistentes

13. Língua de ensino

Português

14. Objectivos Gerais

No final desta unidade curricular, os alunos deverão ter adquirido competências na caracterização dos equipamentos utilizados na produção de audiovisuais no contexto do cinema de animação e narrativas interactivas lineares bem como aferir orçamentos de produção contemplando cenários de compra e/ou aluguer de equipamento.

15. Objectivos Específicos

- os alunos deverão compreender os aspectos técnicos envolvidos na produção de uma peça audiovisual não só em cinema de animação (imagem e som) como também em narrativas interactivas lineares.
- os alunos deverão conseguir aferir os custos de equipamento e as implicações da escolha de um equipamento em detrimento de outro, tendo em consideração as suas características e o seu utilização final.

16. Competências a adquirir

- competência no acompanhamento do processo de criação de um estúdio de audiovisuais de cinema de animação e narrativas interactivas lineares, bem como na sua manutenção e actualização de equipamentos.
- competência na aquisição, aluguer ou compra de equipamentos de acordo com os modelos de negócio/serviços do estúdio.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

17. Metodologia de ensino

Método expositivo - momento onde os alunos tomam contacto com a componente e explicações teóricas da matéria, incluindo também a análise de estudos de caso.

Método demonstrativo - momento em que o docente exemplifica na prática a matéria exposta.

Método interrogativo - momento em que os alunos têm oportunidade de colocar questões.

Método activo - o aluno é convidado a aplicar na prática a matéria que foi leccionada, nomeadamente nas aulas de OT.

18. Conteúdos Programáticos

- O estúdio audiovisual no cinema de animação: organização, espaços, equipamento de criação visual e sonora.

- Caracterização de equipamentos por área de especialização:

- ilustração de produção e guião;
- artistas;
- programação e r&d técnico;
- edição;
- sonoplastia e música;
- Imagem compósita;
- produção
- direcção

Custos de equipamentos e outros recursos

- Cenário de aquisição e de aluguer de equipamentos;
- Gestão e orçamentação de equipas de produção;

19. Métodos de Avaliação

A avaliação consiste em dois momentos. O primeiro sob a forma de frequência escrita (50%) para avaliação de conhecimentos. O segundo sob a forma de um trabalho prático, sob a forma de um documento de orçamentação sobre um dos cenários de produção de apresentados em aula (cinema de animação ou narrativas interactivas lineares) (50%).

20. Recursos Didáticos

Estudos de custos de recursos humanos desta área.

Catálogos de produtos associados a equipamento de criação de filmes de animação e narrativas interactivas lineares.

21. Palavras Chave

estúdio
equipamentos
custos
filme
animação
interactividade



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Dunlop, Renee
Título: Production Pipeline Fundamentals for Film and Games
Edição: 1 Ano: 2014
Local: Burlington, MA
Editora: Focal Press

Autor(es): Finance, Charles, Zwerman, Susan
Título: The Visual Effects Producer
Edição: 1 Ano: 2015
Local: Burlington, MA
Editora: Focal Press

Autor(es): Winder, Catherine; Dowlatabadi, Zahra
Título: Producing Animation
Edição: 2 Ano: 2011
Local: Burlington, MA
Editora: Focal Press

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Irish, Dan
Título: The Game Producer's Handbook
Edição: 5 Ano: 2009
Local: Burlington, MA
Editora: Focal Press

Autor(es): Musburger, Robert B. e Kindem, Gorham
Título: Introduction to Media Production
Edição: 4 Ano: 2009
Local: Burlington, MA
Editora: Focal Press



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'CARACTERÍSTICAS E CUSTOS DE EQUIPAMENTOS AV': Ano Lectivo 2015/2016
Autor	Prof. Doutor JOÃO MIGUEL DE CARVALHO MESQUITA
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	07-03-2016 14:26:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 2,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2016	