

Curso	Comunicação Multimédia			Ano letivo	2021/2022		
Unidade Curricular	Argumento e Guionismo Multimédia			ECTS	5		
Regime	Obrigatório						
Ano	2.º	Semestre	1.º	Horas de trabalho globais			
Docente(s)	Alexandre Miguel Pereira Figueiredo			Total	135	Contacto	52,5
Coordenador da área científica	Joaquim Manuel Fernandes Brigas						

GFUC previsto

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Escrever argumentos para criações e/ou produções multimédia, obedecendo às estruturas narrativas, lineares ou não lineares, e aplicando os elementos narrativos e técnicas de *storytelling*;
- Produzir *storyboards*;
- Preparar guiões literários e técnicos para conteúdos multimédia.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- Narrativas Multimédia
 - O que são narrativas multimédia
 - Elementos narrativos
 - Estruturas narrativas
 - Narrativas lineares e não lineares
 - Interação nas narrativas multimédia
 - Técnicas de *Storytelling* aplicadas em narrativas multimédia
- Argumento
 - Ideia
 - Pesquisa
 - Storyline*
 - Preparação
- Storyboard
- Guião Multimédia
 - Guião literário
 - Guião técnico

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

Os objectivos remetem para a necessidade de apreensão e aprofundamento, por parte dos alunos, de conhecimentos ao nível do acto criativo de argumentos e guiões multimédia, sendo concretizados através dos diferentes conteúdos programáticos

apresentados. Pretende-se dotar os alunos de competências que lhes permitam desenvolver a capacidade de análise, de reflexão e de produção de conteúdos nas várias formas/suportes de representação audiovisual e multimédia. Pretende-se, por outro lado, por via da realização de sucessivos trabalhos de avaliação promover a exploração e aplicação prática dos conteúdos teóricos abordados nas horas de contacto.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- Carrière, J.-C. & Bonitzer, P. (2016). *Exercício do Argumento*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Comparato, D. (2004). *Da Criação ao Guião (3.ª ed.)*. Cascais: Pergaminho.
- Escuela de Cine y Vídeo (2002). *Realización en Multimédia*. Espanha: Escuela de Cine y Vídeo.
- Figueiredo, A. (2020). *Argumento e Guionismo Multimédia: Breves notas, conceitos e técnicas de apoio à escrita de um argumento. Sebenta da Unidade Curricular*. Guarda: Edição do Autor.
- Gosciola, V. (2003). *Roteiro para as Novas Mídas*. São Paulo: SENAC.
- Hilliard, R. L. (2000). *Guionismo para radio, televisión y nuevos medios*. Editorial Thomson Paraninfo.
- Jacquinet, R., Saint-Vincent, O. & Saint-Vincent, R. (2006). *Guia Prático do Storyboard*. Avanca: Cine-Clube de Avanca.
- Nogueira, L. (2010). *Laboratório de Guionismo*. Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- Nunes, J. (2019). *Como Escrever um Argumento de Cinema*. Lisboa: Quarto 237.
- Parent-Altier, D. (2009). *O Argumento Cinematográfico*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Reis, C. & Lopes, A. C. M. (2011). *Dicionário de Narratologia (7.ª ed.)*. Coimbra: Almedina.
- Sobral, F. A. (2008). *Escrever para Cinema: etapas da criação de um argumento*. Vila Nova de Famalicão: Editorial Novembro.

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

- Aulas expositivas;
- Orientação tutorial dos alunos;
- Aulas de resolução de exercícios e de casos práticos;
- Trabalhos de pesquisa e/ou aplicação dos conhecimentos adquiridos.

AVALIAÇÃO

A dimensão sumativa da avaliação contínua define-se através dos seguintes elementos:

- a) Assiduidade e participação nas actividades propostas em aula;
- b) Prova escrita de frequência;
- c) Trabalho de criação de um argumento.

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

As aulas expositivas a leccionar visam transmitir conceitos e conteúdos fundamentais para a área da produção audiovisual e multimédia. A leitura de textos e os estudos de caso visam consolidar os conhecimentos e as competências adquiridas no âmbito da expressão e comunicação audiovisual e multimédia. Os trabalhos práticos pretendem estimular a reflexão, fomentar o sentido crítico e a criatividade, bem como permitir o desenvolvimento de competências na produção de conteúdos de expressão e comunicação audiovisual e multimédia no contexto mais abrangente dos conteúdos da Licenciatura em Comunicação Multimédia.

7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Em acordo com a Deliberação do Conselho Técnico-Científico da Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto, na presente unidade curricular vigorará a obrigatoriedade de 2/3 de presenças às aulas para os alunos que optarem pelo processo de avaliação contínua, considerando-se automaticamente reprovados aqueles que não atingirem este mínimo.

Excetua-se deste regime os alunos abrangidos por legislação específica. Serão ressalvadas as ausências com justificação legal. Sem prejuízo do disposto no parágrafo anterior, serão contabilizadas para efeitos de avaliação as presenças e as faltas registadas pelos alunos, na dimensão Assiduidade.