

O aluno deverá realizar o exame correspondente ao seu turno.

Enunciados Turno 1

Objectivo

Elaborar um site que articule três trabalhos distintos.

Processo de desenvolvimento

Como base de investigação e referência, utiliza o site <http://www.cityarts.com/adrianasa/PDC2010>.

Cada secção de trabalho 1, 2 e 3 deve incluir, para além de uma memória descritiva, um texto que a relacione com os itens de carácter teórico referidos neste site. Este texto deve expressar os conceitos subjacentes, i.e., o(s) modo(s) como o(s) significante(s) potencia(m) significados.

Podes utilizar os softwares que te parecerem mais adequados, tendo em conta que os trabalhos não devem incluir publicidade alheia (excepção única para o Trabalho 2, em que podes utilizar a versão Demo - Torque 3D).

Os ficheiros áudio e/ou vídeo têm que se encontrar optimizados para internet.

Para a visualização áudio e/ou vídeo, deves preferir tecnologia streaming à utilização de plugins.

Trabalho 1

Consulta <http://www.cityarts.com/adrianasa/PDC2010/#1> e

http://www.cityarts.com/adrianasa/PDC2010/#1_

Considera as seguintes questões:

- Como é que a percepção opera com estímulos simultâneos?
- Como é que o som é captado e filtrado pelos sentidos, e como é condicionado pela captação tecnológica? E a imagem?

- Como é que o som adquire a sua especificidade num processo de (re)contextualização? E a imagem?
- Como é que o 'interior' e o 'exterior' se articulam na imagem?
- Como é que o 'interior' e o 'exterior' se definem sonoramente, como se define a passagem?
- O que são gestos sonoros e que significam?
- Como criar índices de movimento numa imagem estática?
- Como criar a percepção de movimento através do som?
- O que são sons 'figurativos' e abstractos? Como operar transições entre eles?
- O que são imagens 'figurativas' e 'abstractas'?
- O que é um padrão de espaço? O que é um padrão de som? O que é um padrão visual?
- Como é que o som mapeia o espaço? Como é que o espaço mapeia o som?
- Como é que a imagem mapeia o som? Como é que o som mapeia a imagem?

1.1 - Recolhe gravações sonoras e imagens no recinto da ESAD

1.2 - Selecciona, digitaliza, corta e edita os materiais

1.3 - Optimiza-os e articula-os criativamente numa página de internet

1.4 - Considera a 'Alegoria da Caverna' (Platão), 'The medium is the message' (McLuhen), e ainda o quadro 'Ceci n'est past une pipe' (Magritte).

1.4.1 - Analisa relações possíveis tendo em conta os assuntos abordados nos sites acima mencionados.

1.4.2 - Estabelece uma ponte para o modo como o teu site se relaciona com a tua experiência durante a na etapa de trabalho 1.1

Trabalho 2

Consulta <http://www.cityarts.com/adrianasa/PDC2010/#2>

Imagina que deves criar um jogo de computador.

2.1 - Descreve uma mecânica de jogo simples, exequível e interessante

2.2 - Constrói um mundo 3D com Torque 3D (Demo). Requisitos mínimos: skybox, terrain wireframe, aplicação de textures (png)

2.3 - Escolhe um modo criativo e apropriado para a apresentação deste mundo 3D no teu site

Trabalho 3

Consulta <http://www.cityarts.com/adrianasa/PDC2010/#3>

Considera as seguintes questões:

- Como (re)estabelecer a performatividade arquitectónica?
- Como tornar um espaço reactivo?
- A sobreposição de sons e de imagens cria dinâmicas morfológicas. Como, quais?

Apresenta um projecto exequível para uma instalação sonora/ visual/ arquitectónica no recinto da ESAD, com os materiais sonoros e/ou visuais anteriormente produzidos (em 1 e/ou 2). Deves indicar:

- O local de instalação, incluindo documentação fotográfica
- Materiais, ferramentas e equipamentos a utilizar
- Esquema e processo de montagem
- Modos de fruição/ interacção, incluindo demonstrações (quando aplicável)
- Reflexão sobre o modo como esta instalação se iria relacionar com a identidade e o funcionamento da ESAD.

Aspectos a considerar

Como qualquer página de internet, a tua deve auferir de características cross-platform (Firefox, Internet Explorer, Safari...), destinar-se a todos os tamanhos de ecrã (12", 15", 17") e potenciar uma navegação user-friendly.

Critérios de avaliação

Capacidade de análise crítica; Selecção e hierarquização da informação; Reflexão/ pesquisa sobre os assuntos propostos, manifesta pela sua aplicação prática e criativa; Modo de utilização das ferramentas propostas; Capacidade de exposição / comunicação

Entrega / apresentação

O teu site dever-se-á encontrar online.

Se fizeres o seu upload no servidor da ESAD, terás que o fazer localmente (na própria ESAD); deverás previamente contactar os Serviços de Informática para que te criem uma pasta dentro da pasta PDC2010.

Para colocar conteúdos

PC

menu – iniciar - executar

\\zepovinho\esad_web\PDC2010

ou

\\10.170.1.21\esad_web\PDC2010

Machintosh

Go - Connect to server...

smb://10.170.1.21

Para visualizar

[http://web.esad.ipleiria.pt/PDC2010/...\(tua pasta\)/...\(teu ficheiro\)](http://web.esad.ipleiria.pt/PDC2010/...(tua pasta)/...(teu ficheiro))

Enunciados Turno 2 e 3

Para o Exame o aluno deverá entregar apenas um Portfolio em formato Booklet A4* com os respectivos Briefings em anexo.

O Projecto III deverá ser entregue além do Portfolio.

*Não serão aceites booklets encadernados com argolas e/ou baguettes.

ExercícioA

Escolhe um colega da turma e recolhe a seguinte informação:

_uma emoção;

_um retrato do teu colega rosto, corpo ou parte dele;

_uma imagem de um objecto escolhido pelo colega.

Constrói uma **composição a partir duma matriz geométrica simples** e desenvolve a composição com base nas potencialidades da forma e na interacção entre as imagens. A emoção é o teu conceito e deverás trabalhá-lo recorrendo ao retrato e ao objecto. Deves usar a fotografia podendo trabalhar as imagens em photoshop*, ou “encenar” a composição na oficina de fotografia ou num espaço exterior.

O formato final deverá ser uma impressão em formato A3.

*atenção, a manipulação da imagem deverá ser a menor possível.

Objectivo

Construção de uma grelha coerente ao nível da forma/função.

Explorar a imagem fotográfica enquanto meio de potenciar Forma.

Explorar os principios básicos da construção de Forma. Criação e compreensão de narrativas visuais.

Restrições

Exercício individual. O colega não deverá interferir/sugerir/propor soluções. O colega, a emoção e o objecto são o conteúdo. Não usar tipografia.

Entrega e apresentação

Impressão, formato A3 com legenda (nome do aluno, disciplina, ano, turno, designação do exercício e ano).

Critérios gerais de Avaliação

Forma /Função; Aplicação de Grelhas; Capacidade criativa; Capacidade de análise do método de trabalho desenvolvido; Apresentação do projecto.

Projecto 1- Mapa de Identidade

Cria um Desdobrável/Poster com recurso à composição anteriormente desenvolvida, usa cor e tipografia. O conteúdo informativo para a tipografia deverá ser uma citação de um autor.

Objectivo

Construção de uma grelha coerente ao nível da forma/função. Explorar o desdobrável enquanto forma 3D. Criação e compreensão de narrativas visuais.

Entrega e apresentação

Impressão, formato A3 com legenda (nome do aluno, disciplina, ano, turno, designação do exercício e ano).

Critérios gerais de Avaliação

Hierarquização de informação; Relação texto e imagem; Aplicação de Grelhas; Capacidade criativa; Capacidade de análise do método de trabalho desenvolvido; Apresentação do projecto.

Exercício B - Diálogo entre Grelhas

Escolhe um diálogo entre duas personagens retirado de uma obra literária, música, filme ou e-mail à tua escolha. Cria duas estruturas de layout – grelhas – para um formato A3, para cada um dos personagens. Cada um dos layouts desenhados deve conter a mensagem de cada emissor/receptor e ser composto com o recurso exclusivo de tipografia.

Aspectos a considerar

- Podem ser utilizadas no máximo duas cores opacas/transpar-
entes.
- A selecção tipográfica deve ser consciente e coerente ao nível da
forma/função.
- As margens da impressão devem ser contempladas e não devem
ser parte integrante da composição.

Objectivos

Construção de uma grelha coerente ao nível da forma/função.
Exploração formal/organização de informação no contexto de um
sistema/estrutura. Criação e compreensão de narrativas visuais.

Desenvolvimento e Apresentação

- Apresentação da metodologia projectual desenvolvida sobre a
forma de esboço, desenho/notas/apontamentos.
- Maquete das duas estruturas – grelhas – em tamanho real.
- Maquete dos dois layouts
- Maquete do objecto gráfico final – poster – colada em suporte
rígido.
- O trabalho deve ser entregue em único objecto e deverá incluir a
legenda (nome do aluno, disciplina, ano, turno, designação do pro-
jecto e data - dia/mês/ano).

Critérios gerais de Avaliação

Hierarquização de informação; Capacidade criativa; Domínio da
grelha enquanto ferramenta de organização de informação;
Capacidade de análise do método de trabalho desenvolvido;
Apresentação do projecto.

Projecto 2- Adivinha\logotipo

Parte I

Cria um logótipo para um cliente que tem um projecto que está em desenvolvimento e que possui apenas a seguinte informação: espaço alugado, efémero e volante com o objectivo de proporcionar encontros/reuniões. É um espaço informal com musica ambiente. O público-alvo são os amigos directos e indirectos do cliente.

Desenvolvimento

O cliente propõe o círculo enquanto forma geométrica de base para a construção do logótipo, e uma palavra-chave, «verniz». Por enquanto ainda não dispomos de nome para a empresa, podendo o aluno sugerir um.

Parte II

Com base no brief anterior e no nome decidido pelo cliente, desenvolve a marca e cria um Booklet formato A4 encadernado* com o seguinte conteúdo:

- Memória descritiva;
- Apresentação do logótipo e os valores da marca associados;
- Assinaturas;
- Positivo/Negativo
- Cor (versões Pantone®, CMYK, RGB) e monocromática.

Desenvolvimento e Apresentação

- Apresentação da metodologia projectual desenvolvida sobre a forma de esboço, desenho/notas/apontamentos;
- Booklet A4 encadernado;
- O trabalho deve ser entregue num único objecto e deverá incluir a legenda (nome do aluno, disciplina, ano, turno, designação do projecto e data – dia/mês/ano);
- A apresentação deve ser cuidada e faz parte integrante da avaliação.

Parte III

O cliente registou o nome «Creme de la creme» para o seu projecto. Após um levantamento das suas necessidades e com base na identidade criada, desenvolve as seguintes aplicações da marca:

- Objecto promocional «Passa a palavra» ;
- Aplicação que se coma ou beba;
- Aplicação informativa do próximo encontro;
- Brinde.

Avaliação

- Qualidade da investigação realizada (estudos);
- Desenvolvimento conceptual/ideia;
- Diferenciação/Originalidade;
- Capacidade de síntese e experimentação;
- Qualidade gráfica;
- Qualidade da apresentação.

Objectivos

- Construção de uma grelha coerente ao nível da forma/função;
- Compreensão dos elementos básicos de uma marca — assinatura, símbolo, logótipo — e seus comportamentos;
- Capacidade de comunicar de forma original, objectiva e sucinta os atributos de uma entidade;
- Compreensão da mensagem simbólica enquanto código representativo de ideias abstractas, complexas e de múltiplos sentidos;
- Compreensão de metáforas visuais.

*Não serão aceites booklets encadernados com argolas e/ou baguettes)

Projecto 3 - Lenga-Lenga

PARTE I _Com base na Lenga Lenga *O Sapo e o Prato* (Tossan), cada

grupo (máximo de 2 alunos) d-verá projectar e construir em 3D as personagens **sapo** e a **papa**, e um adereço, o **prato do gato**. As personagens devem ser construídas em tamanho real, entre 200mm e 400mm de altura. O **prato do gato** deverá ser desenvolvido de forma a ser identificado como prato do gato.

PARTE II_A partir dos personagens e do adereço, constrói agora o seu habitat natural num único objecto útil.

Onde é que faz sentido o universo destas personagens?

PARTE III_ A partir da Lenga-Lenga, dos personagens e do seu habitat, cria um peepshow em formato GIF, com 5 segundos de duração e em loop, para um dispositivo móvel com a dimensão útil de 640 x 480 píxeis, recorrendo a técnica mista: fotografia, ilustração vectorial.

LENGA-LENGA <http://www.youtube.com/watch?v=wy9T0CVSmBM&feature=related>

Desenvolvimento

Os materiais a considerar na construção dos personagens e do seu habitat deverão ser materiais orgânicos, desperdícios, objectos danificados e inutilizáveis, e têm que ser escolhidos de forma criteriosa para a sua concretização, uma vez que estes são únicos, reais, finais e não uma maquete. O aluno deverá recorrer à lista de material em anexo como ponto de partida.

O público-alvo está entre os 6 e os 60 anos.

Entrega e apresentação

O aluno /grupo deverá entregar para avaliação e exposição final do ano as 3 Personagens em tamanho real, o Habitat das personagens e um CD com o Gif devidamente identificado e apresentável.

Os Professores poderão decidir, segundo critérios de apresentação, criatividade, rigor e coerência, não apresentar trabalhos que não tenham estes princípios.

Objectivos

_ Compreensão, Construção e Identificação de uma estrutura coerente ao

nível da Forma/ Função;

- _ Domínio de conceitos de Composição e Paleta Cromática;
- _ Compreensão da mensagem simbólica enquanto código representativo de ideias abstractas, complexas e de múltiplos sentidos;
- _ Compreensão e utilização de imagem em movimento;
- _ Compreensão da utilização de tipos em suportes digitais e analógicos;
- _ Desenvolvimento de Família de Objectos.

Critérios gerais de Avaliação

- Qualidade da investigação realizada (estudos);
- Desenvolvimento conceptual/ideia;
- Diferenciação/Originalidade;
- Capacidade de síntese e experimentação;
- Qualidade gráfica;
- Qualidade da apresentação.