



## Universidades Lusíada

Muñoz Pizarro, Clara, 1990-  
Carvalho, Hugo Emanuel Miranda de, 1992-

### **Someone : a cada encontro há uma inflexão na nossa vida**

<http://hdl.handle.net/11067/304>

#### **Metadados**

<b>Data de Publicação</b>	2013-07-31
<b>Resumo</b>	Numa cidade... Lisboa... Uma jovem de 25 anos... Maria que gosta de correr como forma de evasão dos problemas do quotidiano. Uma manhã, em abril, Maria sente-se estranha, talvez devido à etapa difícil que está a atravessar, tanto a nível académico quanto sentimental. Apesar disso ou talvez por causa disso, como é costume todas as manhãs, Maria sai para correr. Mas, o que Maria não sabe é que, pelo caminho, ela vai encontrar-se com alguém... Esse encontro constituirá um momento de inflexão na vida dela....
<b>Palavras Chave</b>	Curta metragem
<b>Tipo</b>	other
<b>Revisão de Pares</b>	Não
<b>Coleções</b>	[ULL-FCHS] Trabalhos académicos

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-23T10:49:42Z com  
informação proveniente do Repositório



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

**FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS**  
**LICENCIATURA EM COMUNICAÇÃO E MULTIMÉDIA**  
**UNIDADE CURRICULAR DE “PROJECTO DE PRODUÇÃO MEDIATIZADA”**

**LUSIMÉDIA – 2013**

**ENUNCIADO DO EXERCÍCIO**

Este semestre, a unidade curricular lança o desafio de os alunos desenvolverem um trabalho em ambiente multimédia, sob o lema “Do real ao virtual e do virtual ao real”, tomando em consideração o conceito de pós-moderno tal como Lyotard o propõe: a época em que desapareceram as grandes narrativas, em favor dos jogos de linguagem múltiplos e heteromórficos, para os quais não é possível estabelecer regras gerais, por via das transformações tecnológicas. Isto é, a pós-modernidade é o revestimento cultural da era pós-industrial que se inscreve num mundo de valores que pondera a aceitação da pluralidade de estilos e estéticas num mercado cultural que se afirma, ainda culturalmente, através dos meios de comunicação e informação, como global e já não somente uma sociedade de massas. Sendo assim, é lançado o desafio de configurar diferentes representações digitais que sobressaem, ainda, como interpretação da postura profética e apocalíptica de Baudrillard quando propõe o conceito de “realidade virtual”. A liberdade de execução dos projetos confirma a liberdade de utilização de linguagens múltiplas e heteromórficas que podem ir desde o documentário, à ficção, ao jogo multimédia ou à narrativa interativa.

**Prof.<sup>a</sup> Doutora Vanda Maria Gonçalves de Sousa**  
Regente da unidade curricular de “Projecto de produção mediatizada”