
Ano Letivo 2019-20

Unidade Curricular TECNOLOGIAS IV

Cursos DESIGN DE COMUNICAÇÃO (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 14541150

Área Científica DESIGN

Sigla

Línguas de Aprendizagem

Língua portuguesa.
A língua inglesa poderá ser usada na presença de alunos estrangeiros.

Modalidade de ensino

Presencial.

Docente Responsável

João Miguel Santos Simões Ferreira Real

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
João Miguel Santos Simões Ferreira Real	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
2º	S2	15T; 30TP	140	5

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Conhecimentos de animação em contexto digital.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Dotar os alunos com competências processuais em *motion design*, com utilização de tipografia e de som síncrono;
Aprofundamento de competências em Animação 2D;
Fomentar a investigação, o desenvolvimento e a experimentação com ferramentas, meios e formatos;
Estimular processos de análise crítica de documentos audiovisuais.

Apoio ao desenvolvimento de projectos.

Conteúdos programáticos

Metodologias de produção standard em *motion design* : introdução à história; conceitos fundamentais; análise crítica de conteúdos.

Do *brief* ao desenvolvimento dos conceitos (pré visualização): análise do *brief* e estruturação em unidades de comunicação; escolha dos elementos gráficos, sonoros e de continuidade no tempo em função do referente.

Composição da imagem e organização dos *layouts* (*design board*): hierarquias; silhuetas; organização do espaço; equilíbrio de tons e de cor; profundidade de campo e perspectiva.

Design do movimento.

Construção da continuidade audiovisual (produção): *timing* , estrutura narrativa, estratégias de continuidade visual, sincronia entre movimentos e sons.

Elementos de *compositing* (pós produção).

Render e exportação.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

Pretende-se dotar os alunos com referências, conceitos, ferramentas e metodologias de trabalho e de análise que lhes permitam compreender e abordar com sucesso a realização cada vez mais complexa do *motion design* tendo em vista tanto o contexto profissional quanto o prosseguimento de estudos.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Experimentação enquadrada e acompanhada, crítica e metodologicamente, de produção de conteúdos em motion design.

Avaliação continua com a realização de 3 exercícios práticos mais projecto final, com ponderação progressiva (15%+25%+30%+30%(Projecto)) e entrega final de relatório.

Só serão admitidos a exame, alunos com nota igual ou inferior a 9 valores, com a entrega de todos os exercícios práticos pedidos em aula e relatório.

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

De acordo com os objetivos previstos (desenvolvimento de competências cognitivas associadas a critérios e processos técnicos essenciais), os conteúdos são lecionados de modo a facilitar a ligação entre a teoria e a prática, motivando os alunos para uma compreensão aprofundada dos conceitos e utilização adequada de ferramentas e processos, pela realização de exercícios práticos com projeção e análise crítica final em turma.

Bibliografia principal

Shaw A (2016). *Design for Motion, Fundamentals and Techniques of Motion Design* . Focal Press.

Krasner J (2008). *Motion Graphic Design, Applied history and aesthetics* . Focal Press.

Meyer C, Meyer T (2010). *Creating Motion Graphics with After Effects* . Focal Press

Williams R (2009). *The Animator's Survival Kit* . Faber & Faber Ltd.

Zettl H (2016). *Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics* . Cengage Learning.

Academic Year 2019-20

Course unit TECHNOLOGIES IV

Courses COMMUNICATION DESIGN (1st Cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area DESIGN

Acronym

Language of instruction
Portuguese.
English may be used in the presence of foreign students.

Teaching/Learning modality
Class attending.

Coordinating teacher João Miguel Santos Simões Ferreira Real

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
João Miguel Santos Simões Ferreira Real	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
15	30	0	0	0	0	0	0	140

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

Being acquainted with animation in digital context.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

To provide students with cognitive and technical skills in motion design, using typography and synchronous sound;
 Development of skills in 2D Animation;
 To foster research, production development and experimentation with tools, supports and formats;
 To encourage critical thinking regarding the analysis of products that involve audiovisual content.

Syllabus

Standard production methods in Motion Design: introduction to history; fundamental concepts; critical content analysis.

From the brief to the development of the concepts (pre-visualization): analysis of the brief and its structuring in communication units; choice of graphical and sound elements and of continuity as function of the type of referent.

Image composition and organization of layouts (design board): hierarchies; silhouettes; organization of space; tone and color balance; depth of field and perspective.

Design of motion.

Construction of audiovisual continuity (production): timing, narrative structure, visual continuity strategies, synchronization between movements and sounds.

Compositing (post production).

Render and exportation.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

It is intended to provide the students with references, concepts, tools and of working and of analysis methods that enable them to understand and successfully address the increasingly complex production processes of motion design with a view both towards the professional context as to the continuation of studies.

Teaching methodologies (including evaluation)

Critically and methodologically framed and supervised experimentation of content production in motion design.

Production of 3 exercises plus final project, with progressive weighting (15% + 25% + 30% + 30%(Project)) and report.

Continuous assessment with a final exam. Access to the exam only with a final mark equal or less than 9 and with all the work asked in class delivery along with final report.

Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes

According to the objectives (development of cognitive skills associated with essential criteria and technical processes), contents are taught in such a way as to facilitate the connection between theory and practice, motivating students to a deeper understanding of concepts and the proper use of tools and processes, through practical exercises with projection and final critical analysis in class.

Main Bibliography

Shaw A (2016). *Design for Motion, Fundamentals and Techniques of Motion Design* . Focal Press.

Krasner J (2008). *Motion Graphic Design, Applied history and aesthetics* . Focal Press.

Meyer C, Meyer T (2010). *Creating Motion Graphics with After Effects* . Focal Press

Williams R (2009). *The Animator's Survival Kit* . Faber & Faber Ltd.

Zettl H (2016). *Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics* . Cengage Learning.