

---

**Ano Letivo** 2021-22

---

**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**

---

**Código CNAEF (3 dígitos)** 213

---

**Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos)** 4;8;9;

---

**Línguas de Aprendizagem**

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

---

**Modalidade de ensino**

Presencial.

---

**Docente Responsável**

Carlo Turri

---

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Carlo Turri	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 perspetiva.

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.

---

### Metodologias de ensino (avaliação incluída)

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

Avaliação contínua 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.

---

### 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** 2021-22

---

**Course unit** TECHNOLOGIES IV

---

**Courses** COMMUNICATION DESIGN (1st Cycle)

---

**Faculty / School** SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

---

**Main Scientific Area**

---

**Acronym**

---

**CNAEF code (3 digits)** 213

---

**Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives)** 4;8;9;

---

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

---

**Teaching/Learning modality** Class attending.

**Coordinating teacher** Carlo Turri

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Carlo Turri	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.

---

## 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.

---

## 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.