

---

**Ano Letivo** 2017-18

---

**Unidade Curricular** ANIMAÇÃO V

---

**Cursos** IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

---

**Unidade Orgânica** Escola Superior de Educação e Comunicação

---

**Código da Unidade Curricular** 16701023

---

**Área Científica** ANIMAÇÃO

---

**Sigla**

---

**Línguas de Aprendizagem**

Língua portuguesa.  
A língua inglesa poderá ser usada na presença de alunos externos em mobilidade Erasmus.

---

**Modalidade de ensino**

Presencial.

---

**Docente Responsável**

Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves Graça

| DOCENTE                                      | TIPO DE AULA | TURMAS        | TOTAL HORAS DE CONTACTO (*) |
|----------------------------------------------|--------------|---------------|-----------------------------|
| Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves Graça | OT; PL; TP   | TP1; PL1; OT1 | 15TP; 15PL; 15OT            |
| João Miguel Santos Simões Ferreira Real      | PL           | PL1           | 45PL                        |

\* 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 |
|-----|---------------------------|-------------------|--------------------------|------|
| 3º  | S1                        | 15TP; 60PL; 15OT  | 252                      | 9    |

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

### Precedências

Sem precedências

### Conhecimentos Prévios recomendados

Metodologias de projeto em animação.

### Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Realização de uma *demo-ree*/representativa dos interesses do aluno e da sua competência, adequada à inserção no setor profissional da animação ou ao prosseguimento de estudos.

O processo de realização deverá apoiar-se no desenvolvimento de procedimentos metodológicos fundados numa prática de investigação experimental e de resolução de problemas, com enquadramento crítico.

### Conteúdos programáticos

Como organizar uma *demo-ree*/individual:

Visionamento e análise de exemplos de *demo-reels* profissionais;  
 Consideração de objetivos e público-alvo;  
 Discussão e análise de critérios artísticos, técnicos, tecnológicos, estéticos e resultados esperados;  
 Avaliação e seleção dos conteúdos: trabalhos realizados ao longo do curso; trabalhos a melhorar; resumo de currículo; título, tipografia e identidade; ritmo; som; composição do enquadramento e estrutura de montagem;  
 Realização de fragmentos em falta;  
 Edição e montagem final dos trabalhos selecionados;  
 Pósprodução;  
 Análise dos resultados obtidos e redação do relatório de projeto.

---

### Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Acompanhamento contínuo e personalizado do projeto de cada aluno com base em resolução de problemas.  
Análise crítica dos aspetos formais e funcionais, das condições, constrangimentos, recursos e objetivos em trabalho de projeto e aplicação de soluções segundo normas e de forma criativa.  
Apresentação oral dos resultados finais.

Unidade curricular sem exame final.

Os alunos ao abrigo de programas de mobilidade ou intercâmbio beneficiam de um programa avaliativo ajustado, a definir em função das especificidades de cada caso.

Componentes de avaliação, entregas de trabalhos e ponderação para classificação final:

100% (20% + 20% + 20% + 40%)

|                                                                                                                                             |            |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----|
| Entrega da primeira versão da <i>demo-reel</i> (para encontro com profissionais no CINANIMA)<br>Visionamento, discussão e avaliação em aula | até 2 nov  | 20% |
| Versão com melhoramentos e <i>layouts</i> dos fragmentos a realizar                                                                         | até 23 nov | 20% |
| Entrega final                                                                                                                               | até 22 dez | 20% |
| Apresentação dos trabalhos c/ entrega de relatório                                                                                          | 11 jan 18  | 40% |

---

### Bibliografia principal

Begleiter M (2001). *From word to image, Storyboarding and the filmmaking process*. Studio City CA: Michael Wiese Productions.  
Krasner J (2008). *Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics*. Focal Press.  
Thomas F, Johnston O (1981). *The Illusion of Life*. New York: Abbeville Press Pub.  
Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*, London: Faber & Faber Ltd.  
Zettl, H. (2016). *Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics*. USA: Cengage Learning.

**Academic Year** 2017-18

**Course unit** ANIMATION V

**Courses** MOVING IMAGE (1st Cycle)

**Faculty / School** Escola Superior de Educação e Comunicação

**Main Scientific Area** ANIMAÇÃO

**Acronym**

**Language of instruction** Portuguese. English shall be used in the presence of external students on Erasmus mobility.

**Teaching/Learning modality** Class attending.

**Coordinating teacher** Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves Graça

| Teaching staff                               | Type       | Classes       | Hours (*)        |
|----------------------------------------------|------------|---------------|------------------|
| Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves Graça | OT; PL; TP | TP1; PL1; OT1 | 15TP; 15PL; 15OT |
| João Miguel Santos Simões Ferreira Real      | PL         | PL1           | 45PL             |

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

---

#### Contact hours

| T | TP | PL | TC | S | E | OT | O | Total |
|---|----|----|----|---|---|----|---|-------|
| 0 | 15 | 60 | 0  | 0 | 0 | 15 | 0 | 252   |

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

Project methodologies in animation.

---

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

Creation of a demo-reel representative of the interests and skills of the student, suitable for the insertion in the animation professional sector or to the continuation of studies.

The implementation process should be based on the development of methodological procedures based on an experimental research and problem-solving practice within a critical framework.

---

#### Syllabus

How to organize an individual demo-reel:

- Viewing and analysis of demo-reel professional examples;
- Consideration of objectives and target audience;
- Discussion and analysis of artistic, technical, technological, aesthetic criteria and expected results;
- Assessment and selection of contents: work carried out throughout the course; work to improve; CV summary; title, typography, and identity; rhythm; sound; framing and timing;
- Realization of missing fragments;
- Editing and final assembly of the selected works;
- Post production;
- Analysis of the results achieved and drafting of the project report.

### Teaching methodologies (including evaluation)

Continuous and personalized follow-up of each student's project based on problem-solving.  
Critical analysis of the formal and functional aspects of the conditions, constraints, resources, and objectives in project work and application of solutions according to norms and in a creative way.  
Oral presentation of the final results.

Course unit without a final exam.

Students under mobility or exchange programs benefit from an adjusted evaluative program to be defined according to the specificities of each case.

Evaluation components, assignments, and weighting for final classification:

100% (20% + 20% + 20% + 40%)

|                                                                                                                                       |              |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----|
| Delivery of the first demo-reel version (for a meeting with professionals at CINANIMA)<br>Viewing, discussion and evaluation in class | until 2 Nov  | 20% |
| Version with improvements and layouts of new fragments                                                                                | until 23 Nov | 20% |
| Final submission                                                                                                                      | until 22 Dic | 20% |
| Presentation of final results with report delivery                                                                                    | 11 Jan 18    | 40% |

### Main Bibliography

Begleiter M (2001). *From word to image, Storyboarding and the filmmaking process* . Studio City CA: Michael Wiese Productions.  
Krasner J (2008). *Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics* . Focal Press.  
Thomas F, Johnston O (1981). *The Illusion of Life* . New York: Abbeville Press Pub.  
Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit, A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators* , London: Faber & Faber Ltd.  
Zettl, H. (2016). *Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics* . USA: Cengage Learning.