
Ano Letivo 2019-20

Unidade Curricular PROJETO I

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701054

Área Científica ANIMAÇÃO

Sigla

Línguas de Aprendizagem
Português

Modalidade de ensino
Presencial

Docente Responsável Sandra Fernandes dos Santos

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Sandra Fernandes dos Santos	OT; PL; TP	TP1; PL1; OT1	15TP; 30PL; 15OT

* 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	S1	15TP; 30PL; 15OT	252	9

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Conhecimento dos princípios básicos da animação.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Desenvolvimento e implementação de rotinas de trabalho em imagem animada, gestão de prioridades e de recursos e de desenvolvimento de destrezas técnicas e de capacidade de trabalho em projetos ou atividades multidisciplinares. Espera-se que os alunos demonstrem ter autonomia nas opções e gestão do processo de elaboração de um produto que não seja apenas o resultado previsível do conhecimento de linguagens e ferramentas, mas que revele, igualmente, capacidade de análise e a consciência do contexto sociocultural, tecnológico, económico e ético no qual as suas opções são tomadas. O aluno deve mostrar que é capaz de integrar os conhecimentos aprendidos, mas também de assumir riscos e aproveitar oportunidades de forma criativa, de conduzir, rigorosa e autonomamente, um projeto original e inovador até ao seu termo no contexto das condições previstas e de entender o trabalho cooperativo e o trabalho de equipa como fundamentais à futura prática profissional.

Conteúdos programáticos

Introdução à metodologia de projeto de realização de uma curta-metragem em animação. Realização das fases de pré-produção, produção e pós-produção em grupo de um projeto em animação, segundo uma rotina de produção comum, de acordo com um quadro de referências e de prescrições técnicas pré-definido pelo(a) docente, no qual exista sincronização com uma banda sonora. A realização e gestão do projeto será feita em grupo, devendo a cada aluno animar uma percentagem deste.

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

Os conteúdos programáticos foram definidos em clara correspondência com os objetivos da unidade curricular. A abordagem integrada e progressiva do programa da UC permitirá que os alunos desenvolvam os conhecimentos e as competências previstas nos objetivos, garantindo-se a coerência entre os conteúdos programáticos. Ao desenvolver o projeto em grupo segundo os critérios e referencial técnico exigidos pela indústria do cinema de animação, o aluno passa pelas fases de elaboração de projeto com espaço para a tomada de riscos e desenvolvimento da criatividade e uma aprendizagem do trabalho em equipa.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

As aulas decorrem num regime de acompanhamento personalizado. A avaliação desta unidade curricular é contínua e distribuída sem exame final. Os alunos abrangidos por legislação especial deverão contactar o docente responsável pela UC nas primeiras duas semanas do semestre a fim de combinar um plano de trabalho específico.

Primeira avaliação (qualitativa, individual): entrega de storyboard e primeiro esboço de animatque do projeto, com base nos layouts desenvolvidos;

Segunda avaliação (quantitativa, individual): entrega do vídeo finalizado e relatório do projeto.

A entrega final deverá incluir o projeto finalizado, relatório individual com informações sobre a prestação do aluno no trabalho de grupo a nível das várias partes do processo. Componentes de avaliação e respetiva ponderação:

Trabalho de projeto: 75%

Relatório e apresentação do trabalho: 25%

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

A metodologia de ensino desta unidade curricular visa proporcionar ao estudante, numa primeira fase, a informação necessária que lhe permita, por um lado, desenvolver um melhor conhecimento do quadro teórico genérico sobre a fase de desenvolvimento de um projeto de animação e, por outro, tornar-se autónomo na recolha e na própria análise das referências. A metodologia cruza momentos de exposição da parte do professor com atividades pontuais e específicas, realizadas pelos alunos, de prática sobre os temas abordados que visam não só a preparação teórica como técnica do animador.

Bibliografia principal

Arnold, Gina & Cookney, Daniel (2017) Music/Video: Histories, Aesthetics, Media, Bloomsbury Publishing, New York

Deleuze, Gilles (2004) A imagem-movimento : cinema 1, Assírio & Alvim, Lisboa

Deleuze, Gilles (2006) A imagem-tempo : cinema 2, Assírio & Alvim, Lisboa

Dodds, David (2019) Hands-On Motion Graphics with Adobe After Effects CC: Develop your skills as a visual effects and motion graphics artist, Packt Publishing, Birmingham

Mollaguan, Aimee (2015) The Visual Film Music, Palgrave Macmillan, New York

Mazzoleni, A. (2005). O ABC da Linguagem Cinematográfica . Avanca: Edições Cineclube de Avanca.

Begleiter, Marice (2001) From Word to Image: Storyboarding and the filmmaking process , Michael Wiese, Studio City, California

Milic, Lea & Mc Conville, Yasmin (2006) The Animation Producers Book , McGraw-Hill, Maidenhead

Academic Year 2019-20

Course unit PROJETO I

Courses MOVING IMAGE (1st Cycle)

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area ANIMAÇÃO

Acronym

Language of instruction Portuguese

Teaching/Learning modality Presential

Coordinating teacher Sandra Fernandes dos Santos

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Sandra Fernandes dos Santos	OT; PL; TP	TP1; PL1; OT1	15TP; 30PL; 15OT

* 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	30	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

Knowledge of the fundamental principles of animation.

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

Development and implementation of animated image work routines, priority and resource management and development of technical skills and work ability in multidisciplinary projects or activities. Students are expected to demonstrate autonomy in the options and management of the process of designing a product that is not only the predictable result of knowledge of languages and tools, but also reveals analytical skills and awareness of the socio-cultural context. technological, economic and ethical policy in which choices are made. The student must show that he or she is able to integrate the knowledge learned, but also to take risks and seize opportunities creatively, to conduct, rigorously and autonomously, an original and innovative project to the end in the context of the anticipated conditions and to understand the cooperative work and teamwork as fundamental to future professional practice.

Syllabus

Introduction to the project methodology of making a short film in animation. Performing the pre-production, production and post-production phases of a collective project in animation, according to a common production routine, according to a pre-defined framework of references and technical prescriptions by the teacher, in which there is synchronization with a soundtrack. The realization and management of the project will be done in groups, and each student should animate a percentage of it.

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

The syllabus was defined in clear correspondence with the objectives of the course. The integrated and progressive approach of the UC program will allow students to develop the knowledge and skills provided for in the objectives, ensuring consistency between the syllabus. By developing the project in groups according to the criteria and technical reference required by the animation film industry, the student goes through the project preparation phases with room for risk taking and creativity development and a learning of teamwork.

Teaching methodologies (including evaluation)

The classes take place in a personalized accompaniment regime. The assessment of this course is continuous and distributed without final exam. Students covered by special legislation should contact the teacher responsible for the subject within the first two weeks of the semester to arrange a specific work plan.

First assessment (qualitative, individual): storyboard delivery and first draft of the project's animatic, based on the developed layouts;

Second evaluation (quantitative, individual): delivery of finalized video and project report.

The final delivery should include the completed project, individual report with information on student achievement in the group work at the various parts of the process. Evaluation components and their weighting:

Project work: 75%

Report and presentation of work: 25%

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

The teaching methodology of this course aims to provide the student, in a first phase, the necessary information that allows him/her, on the one hand, to develop a better knowledge of the generic theoretical framework about the development phase of an animation project and, on the other, to become autonomous in collecting and analyzing references themselves. The methodology intersects moments of exposure on the part of the teacher with specific and specific activities, performed by the students, of practice on the topics addressed that aim not only the theoretical preparation as the animator technique.

Main Bibliography

Arnold, Gina & Cookney, Daniel (2017) Music/Video: Histories, Aesthetics, Media, Bloomsbury Publishing, New York

Deleuze, Gilles (2004) A imagem-movimento : cinema 1, Assírio & Alvim, Lisboa

Deleuze, Gilles (2006) A imagem-tempo : cinema 2, Assírio & Alvim, Lisboa

Dodds, David (2019) Hands-On Motion Graphics with Adobe After Effects CC: Develop your skills as a visual effects and motion graphics artist, Packt Publishing, Birmingham

Mollaguan, Aimee (2015) The Visual Film Music, Palgrave Macmillan, New York

Mazzoleni, A. (2005). O ABC da Linguagem Cinematográfica . Avanca: Edições Cineclub de Avanca.

Begleiter, Marice (2001) From Word to Image: Storyboarding and the filmmaking process , Michael Wiese, Studio City, California

Milic, Lea & Mc Conville, Yasmin (2006) The Animation Producers Book , McGraw-Hill, Maidenhead