
Ano Letivo 2021-22

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

Código CNAEF (3 dígitos) 213

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

Línguas de Aprendizagem Português

Modalidade de ensino

Presencial

Docente Responsável

Sandra Fernandes dos Santos

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
---------	--------------	--------	-----------------------------

* 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 fundamentais da animação e conhecimento básico dos softwares OpentToonz ou Blender.

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 dum projeto em animação. Realização das fases de pré-produção, produção e pós-produção em grupo, 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.

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): argumento, storyboard, primeiro desenvolvimento de personagens e cenários. Apresentação individual.

Segunda avaliação (quantitativa, individual): planos animados em rough final, para aprovação.

Terceira avaliação (quantitativa, individual/grupo): entrega do vídeo finalizado. Apresentação de grupo. 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: 60%;

Relatório: 15%;

Apresentações: 15% (7%+8%);

Participação nas aulas e acompanhamento do projeto: 10%.

Bibliografia principal

Begleiter, M. (2001). From Word to Image: Storyboarding and the Filmmaking process. Studio City: Micheal Wise.
Dodds D. (2019). Hands-On: Motion Graphics with Adobe After Effects CC. Packt Publishing.
Gyncild, B. & Fridsma, L. (2020). Adobe Illustrator Classroom in a Book - 2020 release. Adobe Press.
Katz, S. D. (1991). Film Directing Shot by Shot: visualizing from concept to screen. Stoneham: Michael Wise Productions.
Milic, L. & McConville, Y. (2006). The Animation Producer's Handbook. New York: McGraw-Hill.
Musberger Robert B. (2018) Animation production: documentation and organization. Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group.
Shaw, A. & Shaw, D. (2020). Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. New York & London: Focal Press.
Vários Autores, Animation Production CARTOON (Refencial Técnico).
Winder, C. & Dowlatabadi, Z. (2001). Production Animation. Burlington: Focal Press.

Academic Year 2021-22

Course unit PROJECT I

Courses MOVING IMAGE (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

Teaching/Learning modality Presential

Coordinating teacher Sandra Fernandes dos Santos

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
----------------	------	---------	-----------

* 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 and basic working knowledge of OpenToonz or Blender software.

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.

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): script and storyboard delivery, first development of characters and sets. Individual pitch.

Second evaluation (quantitative, individual): animated shot in final rough, for approval.

Third evaluation (quantitative, individual/group): delivery of finalized video. Group pitch. Individual project report with information on student achievement in the group work at the various parts of the process.

Evaluation components and their weighting:

Project work: 60%;

Report 15%;

First and final pitch: 30% (7%+8%);

Participation in classes and follow-up: 10%.

Main Bibliography

Begleiter, M. (2001). From Word to Image: Storyboarding and the Filmmaking process. Studio City: Micheal Wise.

Dodds D. (2019). Hands-On: Motion Graphics with Adobe After Effects CC. Packt Publishing.

Gyncild, B. & Fridsma, L. (2020). Adobe Illustrator Classroom in a Book - 2020 release. Adobe Press.

Katz, S. D. (1991). Film Directing Shot by Shot: visualizing from concept to screen. Stoneham: Michael Wise Productions.

Milic, L. & McConville, Y. (2006). The Animation Producer's Handbook. New York: McGraw-Hill.

Musberger Robert B. (2018) Animation production: documentation and organization. Boca Raton: CRC Press, Taylor & Francis Group.

Shaw, A. & Shaw, D. (2020). Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. New York & London: Focal Press.

Vários Autores, Animation Production CARTOON (Refencial Técnico).

Winder, C. & Dowlatabadi, Z. (2001). Production Animation. Burlington: Focal Press.