
Ano Letivo 2023-24

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 - ODS (Indicar até 3 objetivos) 4,8,9

Línguas de Aprendizagem Português

Modalidade de ensino

Presencial

Docente Responsável

Cynthia Levitan

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Cynthia Levitan	OT; PL; TP	TP1; PL1; PL2; OT1	15TP; 60PL; 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	234	9

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Conhecimento dos princípios fundamentais da animação

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Esta disciplina oferece uma abordagem projetual e aprofundada da arte da animação stop-motion. O objetivo é capacitar os estudantes a desenvolverem e implementarem rotinas de trabalho eficazes no contexto da animação stop-motion. A UC enfatiza a gestão de prioridades e recursos, bem como o desenvolvimento de habilidades técnicas e criativas para projetos multidisciplinares.

O foco vai além do mero domínio de ferramentas e linguagens, incentivando os alunos a compreenderem o contexto sociocultural, tecnológico, econômico e ético que permeia suas escolhas artísticas.

Além disso, a colaboração e o trabalho em equipa são valorizados como fundamentais para a futura prática profissional dos alunos. Ao longo do curso, eles serão desafiados a conduzir projetos originais e inovadores, demonstrando autonomia, capacidade analítica e habilidades criativas para lidar com as demandas do universo da animação stop-motion.

Conteúdos programáticos

- Conceitos Básicos de Animação Stop Motion.
 - História e evolução da técnica.
 - Tipos de Animação Stop Motion.
 - Princípios da Animação Aplicados ao Stop Motion.
 - Planeamento e Desenvolvimento de Projetos.
 - Elaboração de projetos, incluindo as fases de pré-produção, produção e pós-produção
 - Organização e gestão de recursos para a produção.
 - Definição de cronogramas e metas de produção.
 - Criação de Personagens e Cenários.
 - Modelagem e construção de personagens e cenários utilizando diversos materiais.
 - Animação em Stop Motion.
 - Uso de software e equipamentos específicos para otimizar o processo de animação.
 - Edição e finalização da animação, incluindo adição de trilha e sincronização com uma banda sonora.
 - Avaliação crítica dos projetos realizados pelos alunos e discussão sobre a estética e narrativa das animações produzidas.
-

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

As aulas iniciam com uma introdução teórica e, em seguida, seguem para um acompanhamento personalizado no projeto prático. A avaliação desta disciplina é contínua e não possui exame final. Os alunos serão divididos em 3 grupos para desenvolverem um projeto coletivo de um videoclipe.

- A primeira avaliação consistirá na entrega do projeto, incluindo cronograma, argumento, storyboard, conceito e desenvolvimento de personagens e cenários.
- A segunda avaliação será da etapa de produção, abrangendo os processos construtivos e de animação.
- A terceira avaliação será referente ao processo de pós-produção, totalizando 60% da nota final (20% + 20% + 20%).

Os alunos deverão apresentar e entregar um relatório como parte da avaliação, correspondendo a 15% da nota.

As apresentações terão uma ponderação de 15%.

Por fim, a participação nas aulas e o acompanhamento do projeto terão uma contribuição de 10% para a nota final.

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.
- WINDER, C., & DOWLATABADI, Z. (2001). Production Animation. Burlington: Focal Press.
- PRIEBE, KEN A. (2011). The Advanced art of Stop Motion. Stanford: Cengage Learning.

Academic Year 2023-24

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 Cynthia Levitan

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Cynthia Levitan	OT; PL; TP	TP1; PL1; PL2; OT1	15TP; 60PL; 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	234

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 knowlege of OpenToonz or Blender software.

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

This CU offers an in-depth project-based approach to the art of stop-motion animation. Its objective is to empower students to develop and implement effective workflows within the context of stop-motion animation. The CU emphasizes priority and resource management, as well as the development of technical and creative skills for multidisciplinary projects.

The focus extends beyond mere tool and language proficiency, encouraging students to comprehend the sociocultural, technological, economic, and ethical context that underlies their artistic choices. Additionally, collaboration and teamwork are highly valued as essential for the students' future professional practice.

Throughout the course, students will be challenged to lead original and innovative projects, showcasing autonomy, analytical ability, and creative skills to meet the demands of the stop-motion animation universe.

Syllabus

- Basic Concepts of Stop Motion Animation.
 - History and Evolution of the Technique.
 - Types of Stop Motion Animation.
 - Principles of Animation Applied to Stop Motion.
 - Planning and Project Development.
 - Project Elaboration, including Pre-production, Production, and Post-production phases.
 - Organization and Resource Management for Production.
 - Definition of Schedules and Production Goals.
 - Creation of Characters and Scenarios.
 - Modeling and Construction of Characters and Scenarios using various materials.
 - Stop Motion Animation.
 - Use of Software and Specific Equipment to optimize the animation process.
 - Editing and Finalization of Animation, including adding soundtracks and synchronizing with a soundtrack.
-

Teaching methodologies (including evaluation)

The classes begin with a theoretical introduction and then proceed to personalized supervision for the practical project. The evaluation of this course is continuous and does not include a final exam. Students will be divided into 3 groups to develop a collective project of a music video.

The first assessment will consist of delivering the project, including the schedule, plot, storyboard, concept, and development of characters and scenarios. The second assessment will focus on the production stage, covering construction and animation processes. The third evaluation will pertain to the post-production process, accounting for 60% of the final grade (20% + 20% + 20%).

Additionally, students will be required to present and submit a report as part of the assessment, contributing 15% to the final grade. The presentations will have a weightage of 15%. Finally, class participation and project supervision will account for 10% of the final grade.

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.
- WINDER, C., & DOWLATABADI, Z. (2001). Production Animation. Burlington: Focal Press.
- PRIEBE, KEN A. (2011). The Advanced art of Stop Motion. Stanford: Cengage Learning.