
Ano Letivo 2021-22

Unidade Curricular ANIMAÇÃO V

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo)

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701064

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 e em e-learning como consequência da pandemia.

Docente Responsável

Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves Graça

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
3º	S1	15T; 30TP	168	6

* 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)

Construção de metodologia consistente e adequada ao desenvolvimento de um projeto em animação.

Capacidade de perspetivar o problema e de delinear uma estratégia de comunicação.

Capacidade de investigação, direcionada para a escolha de informação relevante ao problema a solucionar.

Capacidade de apresentar o seu projeto, de forma oral e escrita, e esclarecer as dúvidas que este possa suscitar.

Desenvolvimento de espírito crítico e de subsequente demonstração. Consciência crítica das próprias capacidades.

Reflexão sobre os aspetos positivos e negativos inerentes à atual paisagem tecnológica na comunicação interpessoal e no acesso à informação.

Conteúdos programáticos

Parte teórica:

Fases de desenvolvimento e de pré-produção de um projeto individual em animação e em contexto interativo alargado (a ser, eventualmente, desenvolvido como projeto final do aluno na UC Projeto e Estágio Curricular, 3º ano, 2º semestre).

Investigação e organização de conceitos (visuais, de movimento, de tempo, sonoros, comunicativos).

Opções de estruturação no espaço e no tempo.

Funções comunicativas.

Parte teórico-prática:

Caracterização dos elementos (personagens, espaços, objetos) e folhas de modelo.

Storyboard.

Animatic.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Exposição teórica, realização de exercícios e análise de exemplos.

Acompanhamento contínuo dos trabalhos dos alunos.

Avaliação de frequência e distribuída com exame final.

Acesso a exame apenas após realização e entrega do Animatic sonorizado e respetivo relatório (ponderação: 100%) em aula e com avaliação inferior a 9.

Bibliografia principal

Ghertner E (2010). Layout and Composition for Animation. Focal Press.

Miller C (2004). Digital Storytelling. Focal Press.

Zettl H (2016). Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics. Cengage Learning.

Academic Year 2021-22

Course unit ANIMATION V

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 Class attending and e-learning as a result of the pandemic.

Coordinating teacher Marina Estela de Vasconcelos Gonçalves Graça

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
	15	30	0	0	0	0	0	0	168
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)

Construction of a consistent and appropriate methodology for the development of interactive animation projects.

Ability to envision the problem and to outline a communication strategy.

Research capacity, directed to the choice of information relevant to the problem to be solved.

Ability to present a project, orally and in writing, and to clarify any doubts that it may raise.

Development of a critical spirit and subsequent demonstration. Critical awareness of one's own abilities.

Reflection on the positive and negative aspects inherent to the current technological landscape in interpersonal communication and access to information.

Syllabus

Theoretical part:

Phases of development and pre-production of an individual project in animation and in a broad interactive context (to be eventually developed as the final project of the student in the UC Project and Curricular Internship, 3rd year, 2nd semester).

Research and organization of concepts (visual, movement, time, sound, communicative).

Structuring options in space and time.

Communicative functions.

Theoretical-practical part:

Characterization of elements (characters, spaces, objects) and model sheets.

Storyboard.

Animatic.

Teaching methodologies (including evaluation)

Lectures, exercises and analysis of examples.

Continuous monitoring of students' work.

Continuous assessment and with final exam.

Access to the exam only after completion and delivery of elements in class and with an assessment below 9/20.

Main Bibliography

Ghertner E (2010). *Layout and Composition for Animation* . Focal Press.

Miller C (2004). *Digital Storytelling* . Focal Press.

Zettl H (2016). *Sight Sound Motion, Applied Media Aesthetics* . Cengage Learning.