
Ano Letivo 2022-23

Unidade Curricular MOTION GRAPHICS

Cursos IMAGEM ANIMADA (1.º ciclo) (*)

(*) Curso onde a unidade curricular é opcional

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 16701079

Área Científica DESIGN

Sigla

Código CNAEF (3 dígitos) 213

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

Línguas de Aprendizagem

Língua portuguesa.
A língua inglesa poderá ser usada na presença de alunos estrangeiros.

Modalidade de ensino

Presencial

Docente Responsável

Cátia Alexandra dos Santos Peres

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
João Filipe Andrade Raimundo	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

* 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	S2	15T; 30TP	130	5

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Conhecimentos de animação em contexto digital.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Dotar os alunos com competências processuais em *motion design*, com utilização de tipografia e de som síncrono;
Aprofundamento de competências em Animação 2D;
Fomentar a investigação, o desenvolvimento e a experimentação com ferramentas, meios e formatos;
Estimular processos de análise crítica de documentos audiovisuais.

Apoio ao desenvolvimento de projectos.

Conteúdos programáticos

Metodologias de produção standard em *motion design*: introdução à história; conceitos fundamentais; análise crítica de conteúdos.

Do *brief* ao desenvolvimento dos conceitos (pré visualização): análise do *brief* e estruturação em unidades de comunicação; escolha dos elementos gráficos, sonoros e de continuidade no tempo em função do referente.

Composição da imagem e organização dos *layouts* (*design board*): hierarquias; silhuetas; organização do espaço; equilíbrio de tons e de cor; profundidade de campo e perspetiva.

Design do movimento.

Construção da continuidade audiovisual (produção): *timing*, estrutura narrativa, estratégias de continuidade visual, sincronia entre movimentos e sons.

Elementos de *compositing* (pós produção).

Render e exportação.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Experimentação enquadrada e acompanhada, crítica e metodologicamente, de produção de conteúdos em motion design.

Avaliação contínua com a realização de 3 exercícios práticos mais projecto final, com ponderação progressiva (15%+25%+30%+30%(Projecto)) e entrega final de relatório.

Só serão admitidos a exame, alunos com nota igual ou inferior a 9 valores, com a entrega de todos os exercícios práticos pedidos em aula e relatório.

Bibliografia principal

Shaw A (2016). *Design for Motion, Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Focal Press.

Krasner J (2008). *Motion Graphic Design, Applied history and aesthetics*. Focal Press.

Meyer C, Meyer T (2010). *Creating Motion Graphics with After Effects*. Focal Press

Williams R (2009). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber Ltd.

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

Academic Year 2022-23

Course unit MOTION GRAPHICS

Courses MOVING IMAGE (1st Cycle) (*)

(*) Optional course unit for this course

Faculty / School SCHOOL OF EDUCATION AND COMMUNICATION

Main Scientific Area DESIGN

Acronym

CNAEF code (3 digits) 213

Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives) 4;8;9;

Language of instruction Portuguese.
English may be used in the presence of foreign students.

Teaching/Learning modality Class attending.

Coordinating teacher Cátia Alexandra dos Santos Peres

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
João Filipe Andrade Raimundo	T; TP	T1; TP1	15T; 30TP

* 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	130

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

Being acquainted with animation in digital context.

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

To provide students with cognitive and technical skills in motion design, using typography and synchronous sound;
Development of skills in 2D Animation;
To foster research, production development and experimentation with tools, supports and formats;
To encourage critical thinking regarding the analysis of products that involve audiovisual content.

Syllabus

Standard production methods in Motion Design: introduction to history; fundamental concepts; critical content analysis.

From the brief to the development of the concepts (pre-visualization): analysis of the brief and its structuring in communication units; choice of graphical and sound elements and of continuity as function of the type of referent.

Image composition and organization of layouts (design board): hierarchies; silhouettes; organization of space; tone and color balance; depth of field and perspective.

Design of motion.

Construction of audiovisual continuity (production): timing, narrative structure, visual continuity strategies, synchronization between movements and sounds.

Compositing (post production).

Render and exportation.

Teaching methodologies (including evaluation)

Critically and methodologically framed and supervised experimentation of content production in motion design.

Production of 3 exercises plus final project, with progressive weighting (15% + 25% + 30% + 30%(Project)) and report.

Continuous assessment with a final exam. Access to the exam only with a final mark equal or less than 9 and with all the work asked in class delivery along with final report.

Main Bibliography

Shaw A (2016). *Design for Motion, Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Focal Press.

Krasner J (2008). *Motion Graphic Design, Applied history and aesthetics*. Focal Press.

Meyer C, Meyer T (2010). *Creating Motion Graphics with After Effects*. Focal Press

Williams R (2009). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber Ltd.

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