
Ano Letivo 2023-24

Unidade Curricular MOTION DESIGN

Cursos DESIGN E TECNOLOGIAS MULTIMÉDIA

Unidade Orgânica Escola Superior de Educação e Comunicação

Código da Unidade Curricular 19301008

Área Científica AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA

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

Sandra Fernandes dos Santos

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Ricardo Fernandes Pedro	PL	PL1	42PL

* 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
1º	S2	42PL	130	5

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

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Conhecimento básico de Adobe After Effects e dos princípios fundamentais da animação.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Dotar os alunos de conhecimentos técnicos em Motion Design e na operação do software envolvido. A abordagem técnica incidirá sobre a animação de objetos gráficos simples e texto e na sua manipulação digital no sentido de prover os alunos com competências essenciais para o desenvolvimento de produtos de motion graphics em audiovisual e/ou multimédia; Fomentar a investigação, o desenvolvimento e a experimentação dos alunos nesta área. Adquirir as ferramentas teóricas e práticas no domínio da técnica e expressão do movimento por forma a materializar produtos de comunicação acabados.

Conteúdos programáticos

Breve História do Motion Design. Manipulação da linguagem gráfica em animação; Exploração da superfície do ecrã; Tipologias de movimento animado; A importância do som e da sincronia; Trajetória e noção de ciclo; Experimentação, metodologias de investigação e desenvolvimento de espírito crítico nas áreas do audiovisual suportado por processos de produção com imagens animadas. O texto como valor expressivo e plástico. Princípios básicos de texto em movimento.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A metodologia de ensino proposta baseia-se numa combinação de apresentações e discussões de exemplos, métodos e ferramentas com exercícios de aplicação prática em contextos delimitados. A avaliação desta unidade curricular é contínua e distribuída com 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 (quantitativa, individual): animação de identidade corporativa. 25%

Segunda avaliação (quantitativa, grupo): animação de infografia. 35%

Terceira avaliação (quantitativa, individual): animação de personagens. 40%

Bibliografia principal

Bellatoni, J. & Woolman, M. Moving Type, Ed. F Wpublications, 2001.

Fridsma, L. & Gyncild, B. (2021). Adobe After Effects CC Classroom in a Book. Estados Unidos: Adobe Press

Krasner, J. (2004) Motion graphics Design and Fine Art Animation: Principles and Practice, Ed. Focal Press, .

Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics . Focal Press

Shaw, A (2019). Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. Focal Press/Rouledge

Wang, S. (2020) Typography for Screen: Type in Motion. Barcelona; Hoaki Books

Academic Year 2023-24

Course unit MOTION DESIGN

Courses DESIGN AND MULTIMEDIA TECHNOLOGIES

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 (*)
Ricardo Fernandes Pedro	PL	PL1	42PL

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	0	0	42	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

Basic knowledge of Adobe After Effects and of the fundamental principals of animation.

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

To provide students with technical knowledge in Motion Design and in the operation of the software involved. The technical approach will focus on the animation of simple graphic objects and text and their digital manipulation in order to provide students with essential skills for the development of motion graphics products in audiovisual and/or multimedia; To encourage students' research, development and experimentation in this area. To acquire theoretical and practical tools in the field of technique and expression of movement in order to materialize finished communication products.

Syllabus

Brief History of Motion Design. Manipulation of graphic language in animation; Exploration of the screen surface; Animated movement typologies; The importance of sound and synchrony; Trajectory and notion of cycle; Experimentation, research methodologies and critical thinking in the audiovisual areas supported by production processes with animated images. The text as an expressive and plastic value. Basic principles of moving text.

Teaching methodologies (including evaluation)

The proposed teaching methodology is based on a combination of presentations and discussions of examples, methods and tools with practical application exercises in delimited contexts. The assessment of this course is continuous and distributed with a final exam. Students covered by special legislation must contact the professor responsible for the subject in the first two weeks of the semester in order to agree a specific work plan.

First assessment (quantitative, individual): corporate identity animation. 25%

Second evaluation (quantitative, group): infographic animation. 35%

Third evaluation (quantitative, individual): character animation. 40%

Main Bibliography

Bellatoni, J. & Woolman, M. Moving Type, Ed. F Wpublications, 2001.

Fridsma, L. & Gyncild, B. (2021). Adobe After Effects CC Classroom in a Book. Estados Unidos: Adobe Press

Krasner, J. (2004) Motion graphics Design and Fine Art Animation: Principles and Practice, Ed. Focal Press, .

Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics . Focal Press

Shaw, A (2019). Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. Focal Press/Rouledge

Wang, S. (2020) Typography for Screen: Type in Motion. Barcelona; Hoaki Books