

Curso	Comunicação Multimédia			Ano letivo	2021/2022		
Unidade Curricular	Animação I			ECTS	6		
Regime	Obrigatório						
Ano	2.º	Semestre	1.º	Horas de trabalho globais			
Docente	Jorge Manuel Braz Gonçalves			Total	162	Contacto	67,5
Coordenador da área científica	Carlos Francisco Lopes Canelas						

**GFUC previsto**

### 1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- Conhecer técnicas de conceção de animação 2D;
- Desenvolver um projeto de animação, sob a forma de uma curta-metragem;
- Permitir que o aluno saiba planificar, desenvolver e implementar um projeto integrado de animação;
- Desenvolver aptidões na conceptualização e produção de projetos no âmbito do grafismo e design com movimento;
- Promover a aquisição de competências na aplicação de noções de animação em projetos.

### 2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Técnica e estética da imagem animada
2. Conceitos básicos de animação
3. Apresentação de projetos de animação de cariz experimental (visual e narrativo)
4. Adaptação de um conceito ou argumento para guião técnico e conceção de *storyboard* original
5. Pré-produção e desenvolvimento de todos os elementos necessários para a realização do projeto
6. Criação e animação de uma curta-metragem de cinema de animação
7. Pós-produção, edição e sonorização do projeto

### 3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

Pretendendo-se com esta unidade curricular dotar os alunos de elementos fundamentais relacionados com o conhecimento de técnicas de conceção de animação 2D, procurou-se explorar conteúdos adequados. Assim, aspetos relacionados com o design em movimento e animação de uma curta-metragem de cinema de animação, permitem ter uma perspetiva sobre a técnica e estética da imagem animada.

#### **4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL**

- Aber, L. & Walters, H. (2004). *Animation Unlimited: Innovative Short Films Since 1940*. London: Laurence King.
- Chong, A. (2008). *Digital Animation*. Londres: Thames & Hudson.
- Georgenes, C. (2014). *The art of design and animation in adobe Flash CC*. Burlington: Focal Press.
- Lupton, E. & Phillips J. (2016). *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, Sl.
- Ribeiro, N. (2012). *Multimédia e Tecnologias Interativas*. Lisboa: FCA.
- Robbins, D. e Salavetz, J. (2006). *Motion by Design*. London: Laurence King Publishers.
- Selby, A. (2009). *Animation in Process*. London: Laurence King Publishers.
- Whitaker, H & Halas, J (2009). *Timing for Animation*. Burlington: Focal Press.
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber & Faber.
- Woolman, M. (2004). *Motion Design, Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema, and Digital Interfaces*. London: Rotovision.
- Wyatt, A. (2011). *The complete digital animation course. The principles, practice and techniques of successful digital animation*. London: Thames & Hudson.

#### **5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)**

Esta unidade curricular está organizada em horas de contacto teórico-práticas, que incluirão a concretização de exercícios de cariz prático, desenvolvidos com base nos conceitos teóricos e técnicos abordados nas aulas, e horas de contacto de natureza coletiva, orientação tutorial, direcionadas para o acompanhamento dos projetos de animação propostos para avaliação.

Ao longo do semestre os alunos irão desenvolver os projetos de animação e discutir, com os docentes e colegas, as suas escolhas, dificuldades, problemas e propostas de solução.

A avaliação contínua resulta do somatório dos projetos integrados de animação (80%) a entregar na última semana de aulas da unidade curricular com a classificação do trabalho individual (20%).

#### **6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR**

As aulas expositivas a lecionar visam transmitir conceitos e conteúdos fundamentais na área do design com movimento. As aulas de resolução de exercícios/problemas e de casos práticos têm como objetivo a consolidação dos conhecimentos e a aquisição de competências técnicas em conceção de animação 2D. As orientações tutoriais permitirão o acompanhamento e monitorização do progresso da aquisição de conhecimentos. Os projetos destinam-se a consolidar os conhecimentos e as competências adquiridas, socorrendo-se de fontes e bibliografia aconselhadas pelos docentes, que irão promover também a autonomia de pesquisa. A exposição oral das

diferentes etapas do desenvolvimento dos projetos de animação irá permitir estimular a reflexão e o debate coletivo em torno do tema escolhido.

A metodologia de ensino da unidade curricular permite que o aluno aplique ao longo do semestre de uma forma prática os conteúdos abordados. Procura-se motivar os alunos à aprendizagem ativa de conhecimentos teórico-práticos mediante a realização de exercícios práticos que valorizam a interdisciplinaridade.

## **7. REGIME DE ASSIDUIDADE**

Obrigatoriedade de dois terços das presenças (com exceção dos alunos abrangidos por legislação específica). Serão ressalvadas as ausências com justificação legal.