

Curso	Comunicação Multimédia			Ano letivo	2021/2022		
Unidade Curricular	Animação II			ECTS	6		
Regime	Obrigatório						
Ano	2.º	Semestre	2.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 animação para a apresentação de conteúdos jornalísticos multimédia;
- Promover a utilização do design em movimento enquanto género narrativo;
- Analisar a especificidade da linguagem do jornalismo aplicada em projetos de animação multimédia;
- Dotar os alunos de conhecimentos que lhes permitam efetuar a recolha de informação e o desenvolvimento de infografias animadas e interativas;
- Incentivar a criatividade dos alunos e o uso de ferramentas digitais para a criação de narrativas multimédia animadas e interativas.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Conteúdos jornalísticos digitais
2. Design de informação e infografia em contexto dinâmico
3. A narração visual
4. Técnicas narrativas lineares
5. Técnicas narrativas interativas
6. Cinemagrafia, *Stopmotion*, *Motion Graphics* e Infografia Animada
7. A criação de narrativas multimédia animadas e interativas

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

Os conteúdos apresentados abordam as técnicas de animação para a apresentação de conteúdos jornalísticos, assim como, as características dos géneros infográficos multimédia interativos contextualizando o conceito de infografia multimédia na sua aplicação prática. Pretende-se promover o sentido crítico e autorreflexão sobre a utilização de conteúdos multimédia animados nos diversos meios de comunicação. No final, o aluno deverá ser capaz de articular os conhecimentos adquiridos na solução de problemas concretos.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- Adornato, A. (2017). *Mobile and Social Media Journalism: A Practical Guide*. London: Sage Publication Ltd.
- Bull, A. (2016). *Multimedia Journalism: A Practical Guide*. New York: Routledge.
- Cairo, A. (2008). *Infografía 2.0: visualización interactiva de información en prensa*. Madrid: Alamut.
- Chong, A. (2008). *Digital animation*. Londres: AVA Publishing SA.
- Georgenes, C. (2014). *The art of design and animation in adobe Flash CC*. Burlington: Focal Press.
- Hall, H. & Manfull A. (2015). *Student Journalism and Media Literacy*. New York: The Rosen Publishing Group, Inc.
- Purves, B. (2018) *Stop-Motion Animation*. London: Bloomsbury Academic.
- Ribeiro, N. (2012). *Multimédia e Tecnologias Interativas*. Lisboa: FCA Editora de Informática, Lda.
- 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 exercícios integrados de animação (40%) a entregar ao longo do semestre com a classificação do projeto multimédia de animação (60%) a entregar na última semana de aulas da unidade curricular.

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.