

Unidade Curricular: 901020 – Animação e Grafismo Digital

Ano 2 Semestre 4 Área CNAEF: 213 ECTS: 5

Tipo de Unidade Curricular: Obrigatória Modo de Ensino: Presencial Língua de Trabalho: Português

DOCENTE RESPONSÁVEL: António João Palma Duarte Mirrado Paisana

TEMPO DE TRABALHO DO ESTUDANTE EM HORAS

HORAS TOTALS	Horas de Contacto								Horas de Trabalho Autónomo
	Ensino teórico (T)	Ensino teórico- prático (TP)	Ensino prático e laboratorial (PL)	Trabalho de campo (TC)	Seminário (S)	Estágio (E)	Orientação tutorial (OT)	Outra (O)	
125		15	30						80

Pré-requisitos (se aplicável): n/a

OBJETIVOS EDUCACIONAIS / RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

1. Conhecer os conceitos básicos de animação de grafismo digital
2. Compreender as técnicas e as tecnologias aplicadas à composição de gráficos em movimento
3. Estar apto a realizar tarefas com ferramentas de produção e edição de gráficos em movimento
4. Estar apto a integrar elementos 2D e 3D na produção de conteúdos audiovisuais e multimédia
5. Desenvolver competências ao nível dos fluxos de trabalho na produção audiovisual e multimédia
6. Valorizar o trabalho em equipas multidisciplinares na consecução de projetos

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. Fundamentos de Animação 2D e 3D
2. Ferramentas Digitais
3. Pré-produção
4. Produção
5. Integração de Elementos em Pós-produção

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Pretende-se que os conteúdos programáticos correspondam aos objetivos de aprendizagem da unidade curricular, de acordo com uma taxonomia de aprendizagem estruturada a partir das metodologias de projeto, relacionando com o território como laboratório exterior de interpretação de conteúdos patrimoniais, amplificando as expressões culturais, com uma progressiva correlação com a sua aplicação teórico prática em diferentes contextos e com diferentes intencionalidades, valorizando a sua importância no âmbito da mediatização de conteúdos.

Assim, justifica-se a seguinte correlação entre conteúdos e objetivos de aprendizagem, a saber:

- Conteúdo "1", relaciona-se com os objetivos "1" e "2";
- Conteúdo "2", relaciona-se com o objetivo "3";
- Conteúdo "3", relaciona-se com os objetivos "3", "4" e "5";
- Conteúdo "4", relaciona-se com os objetivos "4", "5" e "6";

- Conteúdo "5", relaciona-se com os objetivos "4", "5" e "6";

MÉTODOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

1. Project-Based Learning (PBL) através da participação dos estudantes no projeto II (2.º semestre do 2.º ano), com foco no projeto para espaço público, desenvolvido sob coordenação da unidade curricular de Produção Audiovisual e Multimédia - Projeto II.

- A classificação do projeto representa 40% da avaliação final.

2. Sessões de visionamento de filmografia recomendada com produção de recensões críticas.

- O resultado das recensões representam 20% da avaliação final

3. Desenvolvimento de trabalho prático em ambiente laboratorial como forma de aprofundar conhecimentos desenvolver aptidões técnicas, criativas e conceptuais e consolidar competências.

- A classificação do trabalho laboratorial representa 20% da avaliação final.

4. Exibição pública dos projetos de trabalho realizados, privilegiando a participação em festivais, concursos e outros eventos no domínio do audiovisual e multimédia.

- A classificação da exibição pública representa 20% da avaliação final

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DAS APRENDIZAGENS*

Pretende-se que as metodologias de ensino contribuam para a consecução dos objetivos, e respetivo desenvolvimento de conhecimentos, aptidões e competências através de metodologias ativas, que fomentem a participação dos alunos no processo de ensino aprendizagem.

A opção pela metodologia de resolução de problemas (PBL) do contexto regional, visa reforçar as aprendizagens no contexto e a partir deste, como forma de atingir os objetivos de aprendizagem da unidade curricular e a forma como esta contribui para a consecução dos objetivos de aprendizagem do próprio ciclo de estudos.

Para isso, e de acordo com as metodologias adotadas, justifica-se a seguinte correlação:

Metodologia de ensino "1" correlaciona-se com os objetivos "3", "4", "5" e "6".

Metodologia de ensino "2" correlaciona-se com os objetivos "1" e "2".

Metodologia de ensino "3" correlaciona-se com os objetivos "3", "4" e "5".

Metodologia de ensino "4" correlaciona-se com os objetivos "5" e "6".

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

- A classificação do projeto representa 40% da avaliação final.

- O resultado das recensões representam 20% da avaliação final

- A classificação do trabalho laboratorial representa 20% da avaliação final.

- A classificação da exibição pública representa 20% da avaliação final

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

Crook, I.; Beare, P. (2016). Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up. Nova York: Bloomsbury

Roberts, S. (2011). Character animation fundamentals : developing skills for 2D and 3D character animation. Oxford: Focal Press

Wells, P.; Moore, S. (2016). The fundamentals of animation. Londres: Bloomsbury

White, T. (2013). Animation from pencils to pixels. Nova York: Focal Press

Wyatt, A. (2011). The complete digital animation course : the principles, practice and techniques of successful digital animation. Londres: Thames & Hudson