

Ano Lectivo	2017/18																									
Curso	Design e Animação Multimédia																									
Unidade Curricular	Narrativas para Animação																									
Língua de ensino	Português																									
ECTS/tempo de trabalho (horas)	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ECTS</th> <th rowspan="2">Total</th> <th colspan="7">Horas de contacto semestral</th> </tr> <tr> <th>T</th> <th>TP</th> <th>PL</th> <th>S</th> <th>TC</th> <th>O</th> <th>OT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>80</td> <td></td> <td>30</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caracterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;</p>	ECTS	Total	Horas de contacto semestral							T	TP	PL	S	TC	O	OT	3	80		30					10
ECTS	Total			Horas de contacto semestral																						
		T	TP	PL	S	TC	O	OT																		
3	80		30					10																		
Docente Responsável/Carga letiva <small>[nome completo e e-mail]</small>	José Miguel Ribeiro / jmiguelribeiro@yahoo.com																									
Outros Docentes e respetivas cargas letivas <small>[nome completo e e-mail]</small>	José Miguel Ribeiro / jmiguelribeiro@yahoo.com																									
Pré-requisitos <small>[competências à entrada; pré-requisitos; precedências]</small>	Não tem																									
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	<p>Capacitar o discente para a gestão, manipulação de narrativas para filmes animados ou multimédia.</p> <p>_ Dar a conhecer os pré-requisitos para a Pré-produção de uma narrativa audiovisual em movimento.</p>																									
Conteúdos Programáticos <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<p>Adaptação de Argumento e Desenvolvimento de Guião Técnico</p> <p>_ Seleção de texto literário p/ adaptação a filme</p> <p>_ Adaptação de texto literário p/ storyline(síntese) – sinopse, argumento, (descrição de ação) e guião literário</p> <p>_ Desenvolvimento de Guião Técnico – Estrutura cinematográfica. Criação de Personagens e Ambientes Cénicos</p> <p>_ Criação de Personagens</p> <p>_ Criação de Ambientes</p> <p>_ Adequação da relação personagem/cenário/ambiente cinematográfico/ritmo de ação.</p> <p>Conceção e Produção de Storyboard</p> <p>_ Adaptação de Guião técnico p/ Storyboard</p> <p>_ Consecução de Storyboard</p>																									
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adotou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objetivos da formação académica em foco.																									
Metodologias de ensino (avaliação incluída) <small>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</small>	<p>1 - Metodologias de ensino</p> <p>Esta unidade curricular está organizada em horas de contacto teórico-práticas, que incluirão a concretização de trabalhos de cariz prático, desenvolvidos com base nos conhecimentos teóricos adquiridos, e horas de orientação tutória direcionadas para o acompanhamento dos trabalhos propostos para a avaliação do módulo.</p>																									

	<p>No desenvolvimento dos trabalhos seguir-se-á uma metodologia adequada à aprendizagem e consequente domínio de processos adequados à consecução de produtos animação e/ou multimédia.</p> <p>2 - Avaliação por frequência</p> <p>Desempenho individual – 35%, Desempenho da equipa – 65%</p> <p>3 - Avaliação por Exame</p> <p>Conclusão ou melhoria de todo o trabalho prático proposto na aula.</p>
<p>Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular</p>	<p>Pretende-se que os discentes, desenvolvam uma boa capacidade de animação, e estejam devidamente sensibilizados para a problemática que envolve esta forma de comunicação audiovisual no que concerne à sua pré-produção:</p> <p>Saber realizar todas as tarefas inerentes à pré-produção de um filme animado:</p> <ul style="list-style-type: none"> _Manusear textos literários para adaptação a argumento. _Saber conceber uma sinopse e um pequeno argumento cinematográfico. _Ser capaz de desenvolver um storyboard. <p>Acentuação das capacidades dos discentes em interagir com os seus pares, formando equipas multidisciplinares que provoquem resultados de excelência e autonomia na consecução de projetos de animação, nas suas mais diversas especificidades. Passando quer pela definição de grupos de trabalho, quer pela gestão do próprio projeto de animação</p>
<p>Bibliografia Principal</p>	<p>ATKINS, Barry, More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form, Manchester University Press, 2003, ISBN: 0719063655, BANCROFT, Tom, Glen Keane (Introduction), Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels, Watson-Gutpill Publications, 2006, ISBN: 0823023494</p>
<p>Bibliografia Complementar</p>	
<p>Situações especiais [estudantes com estatuto especial]</p>	<p>1 - Avaliação por frequência</p> <p>2 - Avaliação por Exame</p>