

Ano Lectivo	2016/17								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Técnicas de Animação								
Língua de ensino	Português								
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
	6	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT
				60					
T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;									
Docente Responsável/Carga letiva [nome completo e e-mail]	José Miguel Ribeiro / jmiguelribeiro@yahoo.com								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas [nome completo e e-mail]	José Miguel Ribeiro / jmiguelribeiro@yahoo.com								
Pré-requisitos [competências à entrada; pré-requisitos; precedências]	Não tem								
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	Demonstrar o funcionamento da perceção do movimento. Utilização deste fenómeno aplicando-o à animação de formas e figuras através de experimentação gráfica. Compreensão e utilização de diversos “brinquedos óticos” e de diversas formas de Animação Tradicional. Dar aos alunos uma visão mais abrangente das possibilidades comunicativas do uso da Animação aliada a diferentes técnicas.								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	Módulo teórico-prático onde se analisa o fenómeno do movimento aparente, aplicando-o à animação de formas e figuras através de experimentação gráfica. A evolução de várias formas de Animação Tradicional, do ponto de vista estético e técnico, bem como das suas singularidades. Brinquedos óticos, Desenho e Pintura animada, Silhuetas, Animação de Recortes, Objetos, Plasticina e Areia, Rotoscopia e Pixilação.								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos da unidade curricular	Abordar aspetos específicos de cada uma das Técnicas utilizadas. Definir as razões e as consequências da evolução das diferentes Técnicas, da função da tecnologia no seu desenvolvimento, os diferentes suportes e as várias formas de animar. Incentivar a organização, a maximização de recursos e o trabalho de equipa. Desenvolver ao máximo as capacidades expressivas dos alunos.								
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 carateres)	1 - Metodologias de ensino Inicialmente expositivo, com base em exemplos de animação, maioritariamente, nacional. Uma segunda fase demonstrativa e experimental (onde se foca a execução e uso de diversos brinquedos óticos). E, na sua grande maioria, exercícios de carácter experimental onde se pretende que os alunos apliquem os seus conhecimentos e expressividade em diversas técnicas de Animação Tradicional. 2 - Avaliação por frequência Participação 15 % Trabalhos laboratoriais 85 %								

	3 - Avaliação por Exame Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada das diversas componentes práticas seja igual ou superior a 7,0 valores. Época Normal/1.^a Oportunidade, Época de Recurso/2.^a Oportunidade e Época especial Conclusão ou melhoria de todo o trabalho prático proposto na aula.
Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	Pretende-se que os alunos executem uma variedade de exercícios de base experimental, onde apliquem alguns dos conceitos e ideias expostos, durante a componente teórica, sendo, eles próprios, capazes de expressar as suas capacidades gráficas (e até corporais) para criar movimentos e sequências animadas
Bibliografia Principal	"Disney Animation – The Illusion of Life" – F. Thomas e O. Johnston - 778.5 THM F "The Animators Survival Kit" – Richard Williams "Animals and Humans in Motion" – E. Muybridge
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame