

Ano Lectivo	2016/17																									
Curso	Design e Animação Multimédia																									
Unidade Curricular	Projecto de Animação I																									
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>6</td> <td>160</td> <td></td> <td>30</td> <td>30</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>20</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	6	160		30	30				20
ECTS	Total			Horas de contacto semestral																						
		T	TP	PL	S	TC	O	OT																		
6	160		30	30				20																		
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																									
	Luís Filipe De Almeida Vintém / lvintem@estgp.pt																									
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>Desenvolvimento de um projeto de animação, sob a forma de uma curta-metragem, numa técnica à escolha, desde o conceito inicial até ao produto final.</p> <p>Permitir que o aluno saiba planificar, desenvolver e implementar um projeto integrado de animação, no contexto da produção de um filme animado.</p> <p>Simular a prática de um atelier de animação, como forma de dar a experienciar uma situação o mais aproximada possível com a realidade profissional</p>																									
Conteúdos Programáticos <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<p>Análise de viabilidade dos projectos apresentados. Adaptação de um conceito ou argumento para guião técnico e conceção de storyboard original.</p> <p>Pré-produção e desenvolvimento de todos os elementos necessários para o projeto.</p> <p>Criação e animação de uma curta-metragem de cinema de animação.</p> <p>Pós-produção, infografismo, edição e sonorização do projeto. Criação de banda-sonora</p> <p>Créditos para o filme animado</p>																									
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular	<p>Capacitar o aluno para a adaptação de um conceito, ou guião técnico, para storyboard e a sua aplicação na realização de um filme de animação, Desenvolver a capacidade de integração em equipas criativas e despertar para a boa gestão dos recursos materiais, técnicos e humanos das mesmas. Aumentar e apurar as técnicas de animação, na realização de um projeto original de uma curta-metragem de animação. Dar a conhecer técnicas de conceção de genéricos e créditos para filmes</p>																									
Metodologias de ensino (avaliação incluída) <small>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</small>	<p>1 - Metodologias de ensino</p> <p>Exposição, análise e discussão de forma a desenvolver uma consciência crítica do projeto ao longo das várias fases de desenvolvimento</p> <p>2 - Avaliação por frequência</p> <p>Participação – 15% Resultado da curta-metragem – 85% (Critérios específicos de avaliação: Criatividade, Capacidade de expressão gráfica, Rigor, Participação, Autonomia e/ou Trabalho de grupo, Sentido crítico e estético)</p>																									

	<p>3 - Avaliação por Exame</p> <p>Finalização do projeto iniciado</p>
<p>Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular</p>	<p>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.</p>
<p>Bibliografia Principal</p>	<p>Não tem bibliografia específica.</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>