

Ano Lectivo	2016/17								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Gestão e Produção								
Língua de ensino	Português								
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
	3	80	T	TP	PL	S	TC	O	OT
				30					
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]	Ana Carina Coelho Estróia / soluana76@gmail.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)	Fomentar o desenvolvimento e a prática de metodologias e ferramentas fundamentais para a orientação e construção de projetos de animação. Abordar os diversos sistemas de apoio e divulgação. Estudar o potencial percurso de uma curta-metragem, desde o projeto inicial até aos meios de divulgação. Pretende-se ainda um enquadramento profissional do aluno através da aprendizagem de todos os fatores que influem na gestão e financiamento de um projeto real e das tecnologias 2D e 3D no desenvolvimento de um projeto de comunicação e animação no âmbito do design								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	A metodologia, a gestão de projectos e os sistemas processuais que possibilitem o desenvolvimento de projectos e a sua viabilização. Fases do projecto, suporte, motivação, público-alvo, financiamento, textos, grafismo, pré-produção, orçamento, mapa de produção, desenvolvimento gráfico, storyboard, vozes, layout, modulação, animação, pós-produção, genérico e créditos, sonoplastia, edição, promoção e divulgação. Modos de apresentação, documentação e divulgação do trabalho executado. Noções básicas de ética e condicionalismos de mercado								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular	Capacitar os alunos para uma boa gestão dos recursos disponíveis (técnicos, humanos e materiais). Fomentar o bom funcionamento do trabalho de grupo, orientando cada elemento para funções específicas (no sentido de uma melhor eficácia). Documentar todas as fases do projeto e da animação de uma curta-metragem original. Preparar e desenvolver um dossier de apresentação e defesa do trabalho elaborado, no sentido de possíveis candidaturas a Subsídios Públicos e Festivais da especialidade. Modos de divulgação e autopromoção no sentido da elaboração de um Portfolio e da apresentação de um Showreel individual.								
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 carateres)	1 - Metodologias de ensino 2 - Avaliação por frequência 15% Participação 60% Dossier de apresentação do Projeto 25% Apresentação de um Showreel individual								

	3 - Avaliação por Exame Condições de Acesso aos Exames 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	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.
Bibliografia Principal	Regulamentos e calendarização (maioritariamente online) dos apoios do ICAM, e de outros apoios à produção e divulgação. Regulamentos de festivais de Animação (nas suas diversas vertentes) nacionais e internacionais.
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame