

Ano Lectivo	2016/17								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Projecto de Animação II								
Língua de ensino	Português								
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
	6	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT
				30	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]	Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas [nome completo e e-mail]	Tiago Miguel Baginha Silva / tbaginha@estgp.pt								
	Luís Filipe De Almeida Vintém / lvintem@estgp.pt								
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)	Desenvolver no aluno a capacidade de organização, gestão e articulação de conhecimentos, no âmbito do desenvolvimento de um projeto de animação, utilizando as ferramentas e metodologias de trabalho adequadas. Articular os conhecimentos técnicos com a capacidade criativa e de síntese narrativa do aluno, no sentido de de conceber uma curta-metragem de animação.								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	Planificação do projeto. -Desenvolvimento da narrativa -Definição de StoryBoard. -Planificação de tarefas Desenvolvimento do Projecto -Modelação -Texturização -Animação -Iluminação -Edição - Pós produção Apresentação.								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adoptou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objectivos da formação académica em foco.								
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)	1 - Metodologias de ensino Exposição, análise e discussão de forma a desenvolver uma consciência crítica do projecto ao longo das várias fases de desenvolvimento.								

	Apresentação de exemplos praticos de desenvolvimento de várias fase de projecto. 2 - Avaliação por frequência Trabalho Teórico/ Planificação e fundamentação - 40% Trabalho Prático/ Concretização - 60% 3 - Avaliação por Exame Trabalho Teórico/ Planificação e fundamentação - 40% Trabalho Prático/ Concretização - 60%
Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adoptou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objectivos da formação académica em foco.
Bibliografia Principal	1. http://www.xsibase.com/ 2. http://www.digitaltutors.com/ 3. http://www.pixar.com/ 4. http://www.dreamworksanimation.com/ 5. http://www.sant.com.br/ 6. http://www.softimage.com/ 7. http://www.seedstudios.com/ 8. http://www.autodesk.com/ 9. http://www.sant.com.br/ 10. http://www.blur.com/ 11. http://www.dreamworksanimation.com/ 12. http://www.blur.com/ 13. http://www.digitaltutors.com/ 14. http://www.pixar.com/ 15. http://www.lt-studios.com/ 16. http://www.xsibase.com/ 17. http://www.blur.com/
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame