

Ano Lectivo	2016/17																										
Curso	Design e Animação Multimédia																										
Unidade Curricular	Seminário																										
Língua de ensino	Português																										
ECTS/tempo de trabalho (horas)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ECTS</th> <th>Total</th> <th colspan="7">Horas de contacto semestral</th> </tr> <tr> <td rowspan="2">2</td> <td rowspan="2">80</td> <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></td> <td></td> <td></td> <td>40</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></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							2	80	T	TP	PL	S	TC	O	OT				40				
ECTS	Total	Horas de contacto semestral																									
2	80	T	TP	PL	S	TC	O	OT																			
					40																						
Docente Responsável/Carga letiva <small>[nome completo e e-mail]</small>	Ana Paula De Jesus Gaspar / apaulag@estgp.pt																										
Outros Docentes e respetivas cargas letivas <small>[nome completo e e-mail]</small>	Magda Isabel Galamarra Cordas / mcordas@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)	Trata-se de um espaço que possibilite a ampliação de conhecimentos conceito/formais de cariz profissionalizante, sem carga Project al; Será possível ao discente tomar contacto com diferentes experiências efetivas do vasto universo da animação, através da amostragem projetos já implementados no mercado; Por outro lado servem também estes seminários para apresentar projetos de cariz experimental ou ainda que expressem reflexos da expressão da contemporaneidade e sua cultura visual, sempre direcionados para objetos audiovisuais; Será fomentado a criação de um espaço de troca de experiências e debate de ideias, Com profissionais do ramo da animação, com diferentes abrangências e formatos.																										
Conteúdos Programáticos <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	Mostra de projetos relevantes no universo da animação: históricos da animação, Projetos experimentais, novas tendências; Debates sobre implementação de projetos integrados de animação/multimédia e audiovisuais em Design de Comunicação, Marketing e publicidade; Conferências sobre projetos e/ou estúdios de animação com relevante influência para a evolução e boas práticas do cinema animado; Troca de experiências com profissionais da animação/multimédia e audiovisuais, quer em termos conceptuais quer em termos tecnológicos.																										
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 objetivos da formação académica em foco.																										
Metodologias de ensino (avaliação incluída) <small>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 carateres)</small>	<p>1 - Metodologias de ensino</p> <p>Apresentação sob a forma de conferencia/ workshop/ Master class. Troca de conhecimentos com profissionais da área. (deslocações a espaços de referência e relevância).</p> <p>2 - Avaliação por frequência</p> <p>Elaboração de um relatório por cada sessão temática Componente Peso Relatórios 100%</p>																										

	<p>3 - Avaliação por Exame</p> <p>Realização de uma prova escrita com a duração de duas horas.</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 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.</p>
<p>Bibliografia Principal</p>	<p>Valente, A. Costa, “Cinema sem Actores – novas tecnologias da animação centenária”, Edições Cine-clubes de Avança, n.º 2, 2001, I.S.B.N.: 972-98588-3-7.</p> <p>Mateus, F., “A linguagem do Cinema de Animação”, Amadora: CMA. CNBDI, 2004. (cadernos pedagógicos; 2) Banda Desenhada/ Obra de referencia.</p> <p>Castro, Ilda, “Animação Portuguesa – conversas com: (...)”, Lisboa: CML: 2004.</p> <p>Simpósio arte e Animação - “O experimentalismo na produção de documentos Animados”, Casa da Animação, 2004. 778.5 CA1</p> <p>“Animação Portuguesa 2004-2006”, segunda edição, 2006, ICAM, Casa da Animação. 778.5 CA5</p> <p>Sites de Referencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> — http://www.casa-da-animacao.pt/casa.html - Casa da Animação - Porto — http://www.cinanima.pt/ - Festival Internacional de Cinema de Animação; em Espinho — http://www.avanca.com/ - Festival de cinema, vídeo, televisão e multimédia – Avança — http://artes.ucp.pt/b&w/2009/index.php - Black & White - Festival audiovisual – Porto — http://www.fikeonline.net/2008/pt/ - FIKE 2008 - Festival Internacional de Curtas Metragens de Évora — http://www.fantasporto.com/ - Festival Internacional de Cinema do Porto — http://www.serralves.pt/ - Museu vivo – Porto — http://www.centreimages.fr/residence_home.php - O cinema de Animação, Audiovisual — http://www.ica-ip.pt/ - Instituto do Cinema e do Audiovisual — http://www.animamundi.com.br/default.asp - Festival Internacional de Animação do Brasil — http://www.festivalanimatu.com/ - Festival Internacional de Cinema de Animação Digital — http://www.cpd.pt/ - Centro Português de Design — http://www.experimentadesign.pt/ - Experimenta Design — http://apdesigners.org.pt/ - Associação Portuguesa de designers — http://www.dreamworksanimation.com/ — http://www.pixar.com/ — http://www.bangbanganimation.com/ — http://www.disneyanimation.com/ — http://www.aardman.com
<p>Bibliografia Complementar</p>	
<p>Situações especiais [estudantes com estatuto especial]</p>	<p>1 - Avaliação por frequência</p> <p>2 - Avaliação por Exame</p>