

<b>Ano Lectivo</b>	2017/18									
<b>Curso</b>	Design e Animação Multimédia									
<b>Unidade Curricular</b>	Expressão e Caracterização I									
<b>Língua de ensino</b>	Português									
<b>ECTS/tempo de trabalho (horas)</b>	<b>ECTS</b>	<b>Total</b>	<b>Horas de contacto semestral</b>							
	<b>6</b>	<b>160</b>	<b>T</b>	<b>TP</b>	<b>PL</b>	<b>S</b>	<b>TC</b>	<b>O</b>	<b>OT</b>	
				<b>60</b>					<b>20</b>	
	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;									
<b>Docente Responsável/Carga letiva</b> <small>[nome completo e e-mail]</small>	Helena Cristina Martins Ferreira Major / hmajor@estgp.pt									
<b>Outros Docentes e respetivas cargas letivas</b> <small>[nome completo e e-mail]</small>	Magda Isabel Galamarra Cordas / mcordas@estgp.pt									
<b>Pré-requisitos</b> <small>[competências à entrada; pré-requisitos; precedências]</small>	Frequência das unidades curriculares de Técnicas de Animação, Técnicas de Expressão Visual, Desenho I e II									
<b>Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)</b>	<p><b>Objectivos Gerais</b> Reconhecer a riqueza expressiva, plástica e narrativa do cinema de animação 2D; Criar conceptualmente personagens/cenários/adereços, através da pesquisa de tendências visuais aliada à experimentação de técnicas e processos criativos; Desenvolver uma linguagem visual criativa que proponha soluções originais, diversificadas e adequadas à mensagem a transmitir.</p> <p><b>Objectivos Específicos</b> 1. Análise do Processo de Construção de Personagens Compreender o conceito subjacente à construção de um personagem; Reconhecer a importância da qualidade comunicativa e estética do personagem; Compreender métodos de trabalho no processo de construção de personagens/cenários/adereços.</p> <p>2. Criação de Personagens Analisar e pesquisar de forma criativa as características físicas/psicológicas/sociais do personagem; Saber desenvolver um estudo pormenorizado de personagens através do desenho; Representar de forma expressiva os movimentos corporais e faciais do personagem.</p>									
<b>Conteúdos Programáticos</b> <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<p>1. Análise do Processo de Construção de Personagens - Descodificação e desconstrução da personagem - A Qualidade estética e comunicacional da personagem - Relação entre personagem/ adereços/ cenários - Métodos de trabalho na criação de personagens.</p> <p>2. Criação de Personagens - Análise do argumento - Origem, Função e identidade da personagem - Pesquisa gráfica - Expressão corporal e facial - Caracterização e adereços - Interação entre as personagens, os adereços e os cenários</p>									
<b>Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular</b>	A unidade de Expressão e Caracterização 1 centra-se no processo de construção de personagens para a animação de modelos 2D. Esta unidade inicia-se com a compreensão do conceito subjacente à construção de uma personagem, através da percepção de diferentes métodos e práticas, essenciais, nesse processo de criação. Na sequência desta abordagem, é proposto um conjunto de exercícios com carácter essencialmente prático, que objectivam a compreensão das principais técnicas de concepção de um personagem e a sua relação entre os diferentes elementos que contextualizam a ação. Trata-se, por isso, de um processo criativo que é composto por várias etapas que, por sua									

	<p>vez, estimulam o desenvolvimento de uma metodologia de trabalho individualizada, adaptada às características de cada solução projetual.</p>						
<p><b>Metodologias de ensino (avaliação incluída)</b></p> <p>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</p>	<p><b>1 - Metodologias de ensino</b></p> <p>Através do desenvolvimento de um conjunto de exercícios de carácter prático, serão abordados os conteúdos propostos. Em cada uma das fases principais dos exercícios apresentados, serão analisadas e discutidas as soluções assestadas pelos alunos, em sessão de grupo alargado.</p> <p><b>2 - Avaliação por frequência</b></p> <p>1. Avaliação de Frequência</p> <p>Participação na realização de exercícios práticos de curta duração em espaço de aula.</p> <p>Realização de exercícios práticos de maior duração, mediante proposta a apresentar pelo docente, entregue obrigatoriamente até à data limite previamente estipulada.</p> <p>Como complemento aos exercícios, será ainda desenvolvido um diário gráfico. Na data estabelecida pelo docente, para entrega dos elementos de avaliação, o aluno terá que expor, de forma cuidada, ao professor e colegas o conjunto de trabalhos desenvolvidos.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Componente</th> <th>Peso</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Exercícios práticos</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>Diário gráfico</td> <td>25%</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>3 - Avaliação por Exame</b></p> <p>Época Normal/1ª oportunidade, Época Recurso/2ª oportunidade e Época Especial</p> <p>As três épocas de exame possuem as mesmas características:</p> <p>Conclusão ou melhoria dos trabalhos práticos desenvolvidos nas aulas, a entregar na data marcada para o exame.</p> <p>Além das excepções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada das diversas componentes práticas realizadas na unidade curricular seja igual ou superior a 7,0 valores.</p> <p>Têm acesso à época especial de avaliação os alunos que estejam em conformidade com a situação descrita no regulamento de avaliação da ESTG.</p>	Componente	Peso	Exercícios práticos	75%	Diário gráfico	25%
Componente	Peso						
Exercícios práticos	75%						
Diário gráfico	25%						
<p><b>Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular</b></p>	<p>A Unidade Curricular de Expressão e Caracterização 1 privilegia a avaliação contínua e a sua metodologia de ensino procura dar a conhecer aos alunos as componentes que estão implícitas nas diferentes fases de pré-produção, que são necessárias à realização de produtos animados em 2D. Nesta perspectiva, dado que o objectivo da unidade curricular consiste no desenvolvimento das competências necessárias à primeira fase de elaboração de um projecto de animação, a estruturação das aulas com um carácter prático, que introduz, pontualmente, algumas referências teóricas de complemento, propõe a exposição de temáticas que privilegiam os conteúdos programáticos, e onde os alunos são chamados a resolver um conjunto de exercícios voltados para a solução de problemas práticos, adequados e ajustados, a cada conteúdo programático. Uma metodologia de ensino que se encontra centrada no aluno e lhe permite, que de uma forma graduada e proporcionada, adquira os conhecimentos e as competências necessárias ao longo do semestre.</p> <p>Deste modo, entende-se que as metodologias de ensino adoptadas, assim como os métodos de avaliação permitem obter todos os objectivos delineados.</p>						
<p><b>Bibliografia Principal</b></p>	<p>Beiman, Nancy. (2007). Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. Burlington, Massachusetts: Focal Press. ISBN: 0240808207.</p> <p>Mattesi, Mike. (2008). Force: Character Design from Life Drawing, Burlington, Massachusetts: Focal Press. ISBN: 978-0240809939.</p> <p>Roberts, Steve. (2007). Character Animation: 2D Skills for better 3D. (2nd ed.). Burlington, Massachusetts: Focal Press. ISBN: 978-0240520544.</p> <p>Webster, Chris. (2004). Animation: The Mechanics of Motion. Burlington, Massachusetts: Focal Press. ISBN: 978024051666.</p> <p>Williams, Richard. (2002). The Animator's Survival Kit, London: Faber and Faber. ISBN: 978-0571202287.</p>						
<p><b>Bibliografia Complementar</b></p>	<p>Francastel, P. (1987) A Imagem, a Visão e a Imaginação. Lisboa: Edições 70..</p>						

ISBN: 9789724409849.  
 Goldfinger, Eliot. (2004) Animal Anatomy for Artists: The Elements of Form, Oxford University Press Inc. ISBN: 0195142144.  
 Goldfinger, Eliot, (1991) Human Anatomy for Artists: The Elements of Form, Oxford University Press Inc. ISBN: 0195052064.  
 Muybridge, Edward. (1955). The Human Figure in Motion, New York, Courier Dover Publications. ISBN: 0486202046.  
 Muybridge, Edward. (1957). Animals in Motion, New York, Courier Dover Publications. ISBN: 0486202038.  
 Muybridge, Edward. (1984). The Male and Female Figure in Motion: 60 Classic Photographic Sequences, New York, Courier Dover Publications. ISBN: 0486247457.  
 Muybridge, Edward. (1985). Horses and Other Animals in Motion: 45 Classic Photographic Sequences, New York, Courier Dover Publications. ISBN: 0486249115.  
 Simblet, Sarah. (2009). The Drawing Book, Dorling Kindersley Publishers. ISBN: 9781405341233.  
 Simblet, Sarah, DAVIS, John. (2001). Anatomy for the Artist, Dorling Kindersley Limited. ISBN: 0751334413.

**Situações especiais**

[estudantes com estatuto especial]

**1 - Avaliação por frequência**

Todos os alunos abrangidos e objecto de regime especial deverão, no início da Unidade Curricular, entrar em contacto com o professor a fim de marcar procedimentos para acompanhamento das atividades formativas e de avaliação.

**2 - Avaliação por Exame**

Todos os alunos abrangidos e objecto de regime especial deverão, no início da Unidade Curricular, entrar em contacto com o professor a fim de marcar procedimentos para acompanhamento das atividades formativas e de avaliação.