

	<h1>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</h1>	MODELO PED.007.03
---	---	-----------------------------

Curso	Licenciatura em Comunicação Multimédia						
Unidade curricular (UC)	Animação 1						
Ano letivo	2023/2024	<i>Ano</i>	2º	<i>Período</i>	1.º semestre	<i>ECTS</i>	6
Regime	Obrigatório	<i>Tempo de trabalho (horas)</i>		Total: 162	Contacto: 67,5		
Docente(s)	Filipe Ramiro Tavares Moreira						
<input type="checkbox"/> <i>Responsável da UC ou</i> <input checked="" type="checkbox"/> <i>Coordenador(a) Área/Grupo Disciplinar</i> <input type="checkbox"/> <i>Regente (cf. situação de cada Escola)</i>	Carlos Francisco Lopes Canelas						

GFUC PREVISTO

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

- *Conhecer técnicas de animação para a apresentação de conteúdos jornalísticos multimédia;*
- *Promover a utilização do design em movimento enquanto género narrativo;*
- *Analisar a especificidade da linguagem do jornalismo aplicada em projetos de animação multimédia;*
- *Dotar os alunos de conhecimentos que lhes permitam efetuar a recolha de informação e o desenvolvimento de infografias animadas e interativas;*
- *Incentivar a criatividade dos alunos e o uso de ferramentas digitais para a criação de narrativas multimédia animadas e interativas.*
- *Conhecer e dominar ferramentas digitais de autoria para a criação de animações;*
- *Ser capaz de selecionar e otimizar formatos, tendo em consideração a plataforma de publicação e o contexto de distribuição dos conteúdos animados*

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

1. *Conteúdos jornalísticos digitais*
2. *Design de informação e infografia em contexto dinâmico*
3. *A narração visual*
4. *Técnicas narrativas lineares*
5. *Técnicas narrativas interativas*
6. *Cinemagrafia, Stopmotion, Motion Graphics e Infografia Animada*
7. *A criação de narrativas multimédia animadas e interativas*

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

Os conteúdos apresentados abordam as técnicas de animação para a apresentação de conteúdos jornalísticos, assim como, as características dos géneros infográficos multimédia interativos

	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.007.03
---	---	-----------------------------

contextualizando o conceito de infografia multimédia na sua aplicação prática. Pretende-se promover o sentido crítico e autorreflexão sobre a utilização de conteúdos multimédia animados nos diversos meios de comunicação. No final, o aluno deverá ser capaz de articular os conhecimentos adquiridos na solução de problemas concretos.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- Adornato, A. (2017). Mobile and Social Media Journalism: A Practical Guide. London: Sage Publication Ltd.*
- Bull, A. (2016). Multimedia Journalism: A Practical Guide. New York: Routledge.*
- Cairo, A. (2008). Infografia 2.0: visualización interactiva de información en prensa. Madrid: Alamu.*
- Chong, A. (2008). Digital animation. Londres: AVA Publishing SA.*
- Chistiansen, M. (2014). Adobe After Effects CC Visual Effects and Compositing Studio Techniques. Adobe Press*
- Chun, R. (2020). Adobe Animate Classroom in a Book. Adobe Press*
- Fridsma, L. & Gyncild, B. (2018). Adobe After Effects CC Classroom in a Book (2018 release). Adobe Press*
- Georgenes, C. (2014). The art of design and animation in adobe Flash CC. Burlington: Focal Press.*
- Gress, J. (2014). [digital] Visual Effects and Compositing. New Riders*
- Hall, H. & Manfull A. (2015). Student Journalism and Media Literacy. New York: The Rosen Publishing Group, Inc.*
- Jackson, C. (2017). After Effects for Designers. Graphic and Interactive Design in Motion. New York: Routledge*
- Purves, B. (2018) Stop-Motion Animation. London: Bloomsbury Academic.*
- Ribeiro, N. (2012). Multimédia e Tecnologias Interativas. Lisboa: FCA Editora de Informática, Lda.*
- Williams, R. (2012) The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. New York: Farrar, Straus & Giroux Inc.*
- Wyatt, A. (2011). The complete digital animation course. The principles, practice and techniques of successful digital animation. London: Thames & Hudson.*

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

Esta unidade curricular está organizada em horas de contacto teórico-práticas, que incluirão a concretização de exercícios de cariz prático, desenvolvidos com base nos conceitos teóricos e técnicos abordados nas aulas, e horas de contacto de natureza coletiva, orientação tutorial, direcionadas para o acompanhamento dos projetos de animação propostos para avaliação. Ao longo do semestre os alunos

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
---	--	-------------------------------------

irão desenvolver os projetos de animação e discutir, com os docentes e colegas, as suas escolhas, dificuldades, problemas e propostas de solução.

A avaliação contínua resulta do somatório dos exercícios integrados de animação realizados em aula (30%), com trabalho teórico-prático individual (20%) e ainda a classificação do projeto multimédia de animação (50%) a entregar na última semana de aulas da unidade curricular.

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UC

As aulas expositivas a lecionar visam transmitir conceitos e conteúdos fundamentais na área do design com movimento. As aulas de resolução de exercícios/problemas e de casos práticos têm como objetivo a consolidação dos conhecimentos e a aquisição de competências técnicas em conceção de animação 2D. As orientações tutoriais permitirão o acompanhamento e monitorização do progresso da aquisição de conhecimentos. Os projetos destinam-se a consolidar os conhecimentos e as competências adquiridas, socorrendo-se de fontes e bibliografia aconselhadas pelos docentes, que irão promover também a autonomia de pesquisa. A exposição oral das diferentes etapas do desenvolvimento dos projetos de animação irá permitir estimular a reflexão e o debate coletivo em torno do tema escolhido. A metodologia de ensino da unidade curricular permite que o aluno aplique ao longo do semestre de uma forma prática os conteúdos abordados. Procura-se motivar os alunos à aprendizagem ativa de conhecimentos teórico-práticos mediante a realização de exercícios práticos que valorizam a interdisciplinaridade.

7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Obrigatoriedade de dois terços das presenças (com exceção dos alunos abrangidos por legislação específica). Serão ressalvadas as ausências com justificação legal.

8. CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

Contacto do docente: filiptmoreira@ipg.pt.

Gabinete: 2.4

DATA

Clique

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR EDUCAÇÃO COMUNICAÇÃO DESPORTO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.007.03</p>
--	--	-------------------------------------

ASSINATURAS

Assinatura dos Docentes, Responsável/Coordenador(a)/Regente da UC ou Área/Grupo Disciplinar

Assinatura na qualidade de (clicar)

(assinatura)

Assinatura na qualidade de (clicar)

(assinatura)

Assinatura na qualidade de (clicar)

(assinatura)

Assinatura na qualidade de (clicar)

(assinatura)