

Unidade Curricular	Animação 2D	Área Científica	Artes Visuais/Ciências da Computação		
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo		
Ano Letivo	2019/2020	Ano Curricular	1	Nível	1-1
Tipo	Semestral	Semestre	2	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 30	PL 30
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código 8309-414-1201-00-19		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Ana Lucia Jesus Pinto

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Compreender a teoria e as técnicas de Animação 2D — tradicional e digital, e a sua evolução;
2. Utilizar ferramentas de conceção e desenvolvimento de Animação 2D;
3. Demonstrar competências basilares e fundamentais de animação 2D;
4. Desenvolver competências de criação de sprites para jogos digitais;
5. Compreender como a animação pode ser utilizada para comunicar e entreter.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Desenho; Adobe Photoshop / Illustrator;

Conteúdo da unidade curricular

Introdução aos processos de animação; Introdução às técnicas tradicionais de Animação 2D; Software para Animação 2D.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Introdução à animação 2D:
 - Princípios básicos da animação;
 - Como funciona a animação;
 - História da animação.
2. Processos de animação:
 - Design de personagens de animação;
 - Conceção artística e funcional de animação 2D;
 - Pré-produção: guião e storyboard;
 - Etapas de produção de animação;
 - Pós-produção;
3. Introdução às técnicas tradicionais de animação 2D;
4. Diferentes softwares para Animação 2D:
 - Conceitos visuais na animação (luz, cor, textura, efeitos, movimentos);
 - Conceitos avançados de animação em meio digital;
 - Animação em 'sprites'.
5. Escrita para humor na animação:
 - Surpresa Mágica;
 - Personalidade ;
 - Piada visual;
 - Expectativas e exploração;
 - Velhos truques;
 - Ideias adultas;
 - Piada visual estendida;
 - Dispositivos de alienação;

Bibliografia recomendada

1. García, R. (2000). La magia del dibujo animado: actores del lápiz. Alicante: Ediciones de Ponent. ISBN 84 89929 16 5
2. Webster, C. (2012). Action Analysis for Animators. Ed. Focal Press. ISBN 9780415115971
3. Wells, P. (1998). Understanding Animation. Ed. Routledge. ISBN 9780415115971
4. White, T. (1992). The animator's workbook. London: Phaidon Press. ISBN 10 0714825662
5. Williams, R. (2002). The Animator's Survival Kit : A Manual of Methods, Principles, and Formulas. Ed. Faber & Faber. ISBN 9780865478978

Métodos de ensino e de aprendizagem

A unidade curricular é baseada em abordagens teóricas e práticas.

As sessões teóricas abrangem conteúdos programáticos que serão convocados e utilizados nas aulas práticas em que os processos conceituais e técnicos são valorizados, bem como as metodologias e estratégias empregadas. O horário não presencial pressupõe uma postura ativa por parte dos alunos em relação aos exercícios propostos.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação Distribuída - (Ordinário) (Final, Recurso)
 - Trabalhos Práticos - 65% (Exercícios práticos e projetos de pequena dimensão.)
 - Trabalhos Práticos - 30% (Trabalho individual: projeto de animação 2D digital)
 - Trabalhos Práticos - 5% (Projeto desenvolvido na semana interdisciplinar.)
2. Avaliação Distribuída - (Trabalhador) (Final, Recurso)
 - Trabalhos Práticos - 65% (Exercícios práticos e projetos de pequena dimensão.)
 - Trabalhos Práticos - 30% (Trabalho individual: projeto de animação 2D digital)
 - Trabalhos Práticos - 5% (Projeto desenvolvido na semana interdisciplinar.)

Língua em que é ministrada

1. Inglês
2. Português

Validação Eletrónica

Ana Lucia Jesus Pinto	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
17-03-2020	18-03-2020	18-03-2020	19-03-2020