

MISSÃO DA FACULDADE ENERGIA

Formar profissionais competentes e eficientemente preparados para atuar no mercado, aptos a prever, antecipar e intervir positivamente nas mudanças e oportunidades.

1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO			
CURSO Design	UNIDADE CURRICULAR Projeto Audiovisual		CRÉDITOS 3
CARGA HORÁRIA 60	MÓDULO 5	CURRÍCULO 2018-2	DATA DE APROVAÇÃO 2018-2
PROFESSOR DA UNIDADE CURRICULAR Genilda Oliveira de Araujo		CONTATO genilda.araujo@fean.com.br	
PROFESSOR RESPONSÁVEL PELO PIM Genilda Oliveira de Araujo		CONTATO genilda.araujo@fean.com.br	

2. SOBRE A UNIDADE CURRICULAR
2.1 EMENTA

Conceitos da animação aplicados a animação 2D; fluxo do processo e etapas da animação tradicional e digital. Definição de problemática, geração de alternativas, viabilidade, elaboração de diagnóstico, apresentação de projeto, elaboração de relatório final de projeto. Desenvolvimento de projeto de animação.

2.2 OBJETIVOS

Estimular o aluno a capacidade de criar projetos de animação focando na necessidade de comunicação de uma mensagem a um público específico.

2.2.1 Competências

- Compreender os conceitos da animação aplicados a animação 2D;
- Compreender processos de narrativas audiovisuais;
- Interpretar a necessidade de comunicação criando projetos de animação.

2.2.2 Habilidades

- Estruturar as etapas do desenvolvimento de um projeto de animação;
- Construir uma animação 2D com recursos de computação gráfica;
- Elaborar planejamento de uma animação por meio da elaboração de roteiros e *storyboards*;
- Desenvolver práticas de trabalho com imagens sequenciais;
- Relacionar a atividade do designer com a atividade dos profissionais ligados à produção de animação.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Projeto de animação e suas etapas de desenvolvimento;
- Pesquisa e desenvolvimento do conceito da animação;
- Conceitos e técnicas para elaboração de roteiro.
- Conceitos e técnicas para elaboração de *storyboard*;
- Planejamento da Animação;
- Elaboração de *storyboard* e *animatic*;
- Elaboração de cenários e personagens;
- Produção da Animação.

4. METODOLOGIA

Aulas expositivas sobre os conteúdos teóricos apresentados, bem como atividades práticas realizadas em sala de aula para fixação do conteúdo.

5. REFERÊNCIAS

5.1 BÁSICAS

CHONG, Andrew. **Animação digital**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

PURVES, Barry. **Stop-motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

WELLS, Paul. QUINN, Joanna. MILLS, Les. **Desenho para animação**. Porto Alegre: Bookman, 2012.

5.2 COMPLEMENTARES

WATTS, Harris. **On Camera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. São Paulo: Summus, 1990.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação - técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

SAUCIER, Christine. **Animação e interatividade na web**. São Paulo: Market Books, 2001.

5.3 EXTRAS

RIBEIRO, T.; SILVA, M., GONÇALVES, B., VIEIRA, M., BRAVIANO, G. Patterns audiovisualísticos – o fenômeno audiovisual da animação sob o ponto de vista do design. **DAPesquisa**, v. 11, n. 17, p. 47 – 58, 2016.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de; GAMBA JUNIOR, Nilton Gonçalves; "A FOTOGRAFIA E A CONSTRUÇÃO DE LINGUAGEM MATERIAL DO PERSONAGEM DE ANIMAÇÃO", p. 1513-1521 . In: **Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 9, n. 2]**. São Paulo: Blucher, 2016.