

NCE/19/1900279 — Apresentação do pedido - Novo ciclo de estudos

1. Caracterização geral do ciclo de estudos

1.1. Instituição de Ensino Superior:

Universidade Europeia

1.1.a. Outra(s) Instituição(ões) de Ensino Superior (proposta em associação):

1.2. Unidade orgânica (faculdade, escola, instituto, etc.):

IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação

1.2.a. Outra(s) unidade(s) orgânica(s) (faculdade, escola, instituto, etc.) (proposta em associação):

1.3. Designação do ciclo de estudos:

Animação e Criação Visual

1.3. Study programme:

Animation and Visual Creation

1.4. Grau:

Licenciado

1.5. Área científica predominante do ciclo de estudos:

Audiovisuais e Produção dos Media

1.5. Main scientific area of the study programme:

Audiovisual and Multimedia Production

1.6.1 Classificação CNAEF – primeira área fundamental, de acordo com a Portaria n.º 256/2005, de 16 de Março (CNAEF-3 dígitos):

213

1.6.2 Classificação CNAEF – segunda área fundamental, de acordo com a Portaria n.º 256/2005, de 16 de Março (CNAEF-3 dígitos), se aplicável:

NA

1.6.3 Classificação CNAEF – terceira área fundamental, de acordo com a Portaria n.º 256/2005, de 16 de Março (CNAEF-3 dígitos), se aplicável:

N/A

1.7. Número de créditos ECTS necessário à obtenção do grau:

180

1.8. Duração do ciclo de estudos (art.º 3 DL n.º 74/2006, de 24 de março, com a redação do DL n.º 65/2018, de 16 de agosto):

3 anos / 6 semestres

1.8. Duration of the study programme (article 3, DL no. 74/2006, March 24th, as written in the DL no. 65/2018, of August 16th):

3 years / 6 semesters

1.9. Número máximo de admissões:

20

1.10. Condições específicas de ingresso.

O candidato deve preencher cumulativamente as seguintes condições:

Ter aprovação num curso do ensino secundário ou habilitação equivalente; Ter realizado no ano da candidatura o(s) exame(s) da(s) prova(s) de ingresso para o(s) curso(s) superior(es) em que pretende ingressar e obtido a classificação mínima exigida; Satisfazer os pré-requisitos caso sejam exigidos; Ter uma nota de candidatura igual ou superior a 95 (escala de 0 a 200)

Classificações Mínimas Fixadas:

- Prova de Ingresso: 95 pontos; Nota de Candidatura: 95 pontos.

- Fórmula Nota de Candidatura: Classificação final do ensino secundário, peso de 65%; Classificação da prova de ingresso, peso de 35%.

- Provas de Ingresso: uma das seguintes provas: Português ou Desenho ou Inglês

1.10. Specific entry requirements.

The applicant must fulfil the following conditions:

Have successfully completed a secondary education course or have equivalent qualifications; in the year of application, the applicant must have sat the exam(s) of the entrance exam(s) required for the higher education course desired, and obtain the minimum mark required; Meet the pre-requirements, if applicable; have an application mark equal to or greater than 95 (on a scale from 0 to 200)

Minimum marks:

National exam: a score of 95; Application mark: a score of 95.

Formula for application mark: Final mark of secondary education, weighing 65%; National exam mark, weighing 35%.

Entrance exams (one of the following groups): Portuguese or Drawing or English

1.11. Regime de funcionamento.

Diurno

1.11.1. Se outro, especifique:

<sem resposta>

1.11.1. If other, specify:

<no answer>

1.12. Local onde o ciclo de estudos será ministrado:

Nas instalações do IADE, acreditadas para o efeito pela DGES.

1.12. Premises where the study programme will be lectured:

At IADE Facilities, accredited by DGES

1.13. Regulamento de creditação de formação académica e de experiência profissional, publicado em Diário da República (PDF, máx. 500kB):

[1.13._26. Regulamento de Creditação da Universidade Europeia_DR.pdf](#)

1.14. Observações:

Visando a definição dos objetivos e competências, recorreu-se a: 1) benchmarking junto de instituições nacionais e internacionais, 2) Consulta de especialistas do ensino com histórico nestas áreas científicas, para traçar um perfil de estudante à entrada e saída do ciclo de estudos 3) consulta a organizações, que participaram na construção de outros CE na instituição: Microsoft, NovaBase, WayNext e Biodroid; 4) Construção do ciclo de estudos sobre projetos tipo, identificados pelo seu carácter evolutivo em termos de conhecimentos de criatividade e animação, de marcado cunho inovador e de enorme potencialidade de agregar novas tecnologias - aplicadas - pelos estudantes.

Como aspetos distintivos, destacamos:

a) O plano de estudos baseia-se na metodologia de "Project Based Learning", que assenta na realização de 5 projetos profissionais (entre o 1.º e 6.º semestre). Havendo um projeto agregador em cada 1 dos semestres, as FUCs estão orientadas para a formação das competências necessárias para a realização dos projetos, pelo que a desejável aplicabilidade dos conceitos, metodologias e competências a artefactos profissionais está garantida. Este modelo, é um pouco diferente neste CE uma vez que são identificadas UCs de natureza mais cultural que estabelecerão os enquadramentos sem necessariamente estarem sujeitas ao projeto. Desta forma procurámos agregar todas as habilidades e atitudes na UC de Projeto, enquanto as outras UCs contribuem com os conhecimentos necessários.

b) O plano de estudos é totalmente focado no desenvolvimento de capacidades específicas para a animação. Esta é uma característica de comprovado valor tendo em conta as solicitações de mercado ao nível de empregadores de topo - Microsoft, Google, Facebook, entre outros - sendo que todas as UCs e os projetos tipo identificados, estão desenhados para modelar os candidatos às solicitações destes mercados emergentes, bem como traçar um panorama de futuras necessidades.

c) A estrutura do CE está projetada para potenciar projetos colaborativos com outros CEs desta ou doutras instituições de ensino universitário, das quais destacamos Design, Engenharia Informática, Desenvolvimento de Jogos, Tecnologias Criativas, Medicina, Hotelaria/Turismo e Desporto entre outras.

d) CE completamente lecionado em inglês, demonstrativo de uma forte aposta na internacionalização, não só em termos de "importação" de estudantes como de "exportação" de profissionais qualificados.

e) Obrigatoriedade do estudante realizar 1 semestre internacional, tendo a possibilidade de realizar intercâmbios com

as instituições com as quais já temos protocolos para a restante oferta com este mesmo perfil. Destacam-se a Nova Zelândia, os EUA, o Brasil, Espanha, Itália e Alemanha;

f) Professores internacionais;

g) Apoio facultativo em língua inglesa através de um English Program ministrado na Universidade Europeia.

1.14.Observations:

Aiming to define the objectives and competences, we used: 1) benchmarking with national and international institutions, 2) Consultation of teaching specialists with a history in these scientific areas, to draw a student profile at the entrance and exit of the study cycle. 3) consultation with organizations that participated in the construction of other BA in the institution: Microsoft, NovaBase, WayNext and Biodroid; 4) Construction of the study cycle on standard projects, identified by their evolutionary character in terms of knowledge of creativity and animation, of marked innovative nature and enormous potential to add new technologies - applied - by students.

As distinctive aspects, we highlight:

a) The syllabus is based on the Project Based Learning methodology, which is based on 5 professional projects (between the 1st and 6th semester). Having an aggregating project in each of the semesters, the FUCs are oriented towards the formation of the necessary competences for the realization of the projects, so the desirable applicability of the concepts, methodologies and competences to professional artifacts is guaranteed. This model is slightly different in this BA as more culturally oriented UCs are identified that will establish the frameworks without necessarily being subject to the project. In this way we seek to aggregate all skills and attitudes in the Project UC while the other UCs contribute the necessary knowledge.

b) The syllabus is fully focused on developing specific skills for animation. This is a feature of proven value given market demands at the top employer level - Microsoft, Google, Facebook, among others - and all UCs and identified type projects are designed to model candidates for their requests. emerging markets, as well as an overview of future needs.

c) The structure of the BA is designed to foster collaborative projects with other BAs of this or other university education institutions, such as Design, Computer Engineering, Game Development, Creative Technologies, Medicine, Hospitality / Tourism and Sport, among others.

d) BA fully taught in English, demonstrating a strong commitment to internationalization, not only in terms of "importing" students but also "exporting" qualified professionals.

e) Obligation of the student to carry out an international semester, having the possibility to make exchanges with the institutions with which we already have protocols for the remaining offer with this same profile. Noteworthy are New Zealand, the US, Brazil, Spain, Italy and Germany;

f) International teachers;

g) Optional support in English through an English Program given at the UE.

2. Formalização do Pedido

Mapa I - Reitor

2.1.1.Órgão ouvido:

Reitor

2.1.2.Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2._Declaração_A3ES_11.10.2019.pdf](#)

Mapa I - Conselho Científico

2.1.1.Órgão ouvido:

Conselho Científico

2.1.2.Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2._Extrato N.º 1 da ATA CC_out 2019.pdf](#)

Mapa I - Conselho Pedagógico

2.1.1.Órgão ouvido:

Conselho Pedagógico

2.1.2.Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada (PDF, máx. 100kB):

[2.1.2._Extrato N.º 1 da ATA CP_out 2019.pdf](#)

3. Âmbito e objetivos do ciclo de estudos. Adequação ao projeto educativo, científico e cultural da instituição

3.1. Objetivos gerais definidos para o ciclo de estudos:

- Desenvolver o ensino de Animação e das Artes Visuais em Portugal, associando esta área científica à criatividade e à tecnologia. Procuram-se potenciar as capacidades inovativas dos estudantes expondo-os a estímulos criativos e a tecnologias de ponta;
- Desenvolver a mobilidade académica e profissional e a cooperação em redes nacionais e internacionais. Em particular, pretende-se atrair estudantes internacionais para a UE e desenvolver os laços com as escolas de referência;
- Valorizar o espírito empreendedor, a criatividade, a proatividade, a sustentabilidade ambiental, a comunicação assertiva e a ética e deontologia profissional;
- Desenvolver relações de trabalho e confiança mais profícuas com os empregadores de referência, a nível nacional e internacional;
- Desenvolver investigação científica de qualidade, de forma a garantir a produção de conhecimento útil para esta atividade, relacionando-a com as áreas dos Audiovisuais.

3.1.The study programme's generic objectives:

- Develop the teaching of Animation and Visual Arts in Portugal, associating this scientific area with creativity and technology. They seek to leverage students' innovative capabilities by exposing them to creative stimuli and cutting-edge technologies;
- Develop academic and professional mobility and cooperation in national and international networks. In particular, the aim is to attract international students to the UE and develop links with reference schools;
- Value entrepreneurial spirit, creativity, proactivity, environmental sustainability, assertive communication and professional ethics and deontology;
- Develop more fruitful working relationships and trust with reference employers at national and international level;
- Develop quality scientific research to ensure the production of useful knowledge for this activity, relating it to the areas of audiovisuals.

3.2. Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes:

- Mostrar familiaridade com a estrutura da área e dominar os seus fundamentos, em particular: Animação, Modelação, Computação Gráfica, Design, Criatividade e Interatividade.
- Ter uma atitude crítica sobre as estratégias de produção de conhecimento aplicado em Animação e Arte Visual;
- Perspetivar tendências, em ambientes multiculturais e em mudança, em particular nas áreas de Animação, Modelação, Tecnologias Emergentes, Usabilidade, Experiência do Utilizador, Design e Computação Gráfica;
- Resolver problemas, utilizando o pensamento crítico de forma proficiente e criativa. O estudante deve utilizar, como ferramentas, metodologias criativas para o desenvolvimento de artefactos digitais complexos e inovadores;
- Assumir um papel proactivo, de gestão e liderança de equipas multidisciplinares e multiculturais;
- Utilizar os principais equipamentos, softwares, métodos e técnicas ligadas a esta área;
- Prestar serviços dentro dos mais altos padrões de qualidade, do rigor científico e da ética.

3.2.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences) to be developed by the students:

- Show familiarity with the structure of the area and master its fundamentals, in particular: Animation, Modeling, Computer Graphics, Design, Creativity and Interactivity.
- Have a critical attitude about the knowledge production strategies applied in Animation and Visual Art;
- Perspecting trends in multicultural and changing environments, particularly in the areas of Animation, Modeling, Emerging Technologies, Usability, User Experience, Design and Computer Graphics;
- Solve problems by using critical thinking in a proficient and creative way. The student should use as tools creative methodologies for the development of complex and innovative digital artifacts;
- Assume a proactive, management and leadership role of multidisciplinary and multicultural teams;
- Use the main equipment, software, methods and techniques related to this area;
- Provide services within the highest quality standards, scientific rigor and ethics.

3.3.Inserção do ciclo de estudos na estratégia institucional de oferta formativa, face à missão institucional e, designadamente, ao projeto educativo, científico e cultural da instituição:

O CE em apreço enquadra-se na missão da UE – que pretende contribuir para o desenvolvimento da sociedade global através da preparação dos seus estudantes, promovendo uma atitude empreendedora, baseada nos princípios da responsabilidade social, da excelência na investigação e da empregabilidade – uma vez que está orientado para:

- Desenvolver o ensino das Áreas Criativas em Portugal, nomeadamente no desenvolvimento das Artes Visuais em contexto digital e da Animação, centrando a formação em “Project Based Learning”, buscando a formação de competências científicas, técnicas, analíticas e relacionais, de forma aplicada. Assim, dá-se corpo a uma tendência internacional;
- Valorizar o espírito empreendedor, a criatividade, a pro-atividade, a sustentabilidade ambiental, a comunicação assertiva e a ética e deontologia profissional;
- Desenvolver relações de trabalho e confiança mais profícuas com os empregadores de referência, a nível nacional e internacional;
- Desenvolver investigação científica de qualidade e diferenciada através da introdução de conteúdos, metodologias e conceitos artísticos, de forma a garantir a produção de conhecimento útil para esta actividade, relacionando-a com as áreas da Comunicação, do Audiovisual e do Desenvolvimento Artístico e suportando-se nas novas tecnologias. No que diz respeito à visão da instituição – que pretende ser reconhecida enquanto universidade de vanguarda da inovação académica, alicerçada na tecnologia, na mobilidade internacional, na multiculturalidade e na articulação com o meio empresarial – o CE está orientado para:

- *Desenvolver o ensino das Áreas Criativas em Portugal, centrando a formação em “Project Based Learning”, buscando a formação de competências científicas, técnicas, analíticas e relacionais, de forma aplicada. Assim, dá-se corpo a uma tendência internacional;*
- *Desenvolver a mobilidade académica e profissional e a cooperação em redes nacionais e internacionais. Em particular, pretende-se atrair estudantes internacionais para a UE e desenvolver os laços com as escolas de referência;*
- *Desenvolver relações de trabalho e confiança mais profícuas com os empregadores de referência, a nível nacional e internacional;*
- *Aumentar de forma sustentada as valências de estudantes e docentes em áreas de rápido crescimento científico, nomeadamente trabalhando nas áreas de fronteira entre a Criatividade, a Comunicação e a Tecnologia;*
- *Desenvolver por esta via, a produção científica aplicada.*

3.3. Insertion of the study programme in the institutional educational offer strategy, in light of the mission of the institution and its educational, scientific and cultural project:

The BA under consideration fits in with the UE mission - which aims to contribute to the development of the global society by preparing its students by promoting an entrepreneurial attitude based on the principles of social responsibility, research excellence and employability - once which is oriented to:

- *Develop the teaching of Creative Areas in Portugal, namely in the development of Visual Arts in Digital context and Animation, focusing training in “Project Based Learning”, seeking the formation of scientific, technical, analytical and relational skills, in an applied way. Thus an international tendency is embodied;*
 - *Value entrepreneurship, creativity, pro-activity, environmental sustainability, assertive communication and professional ethics and ethics;*
 - *Develop more fruitful working relationships and trust with reference employers at national and international level;*
 - *Develop quality and differentiated scientific research through the introduction of artistic content, methodologies and concepts, in order to ensure the production of useful knowledge for this activity, relating it to the areas of Communication, Audiovisual and Artistic Development and supporting it. on new technologies.*
- Regarding the institution's vision - which aims to be recognized as a leading university in academic innovation, based on technology, international mobility, multiculturalism and articulation with the business environment - the SC is oriented to:*
- *Develop the teaching of Creative Areas in Portugal, focusing training in “Project Based Learning”, seeking the formation of scientific, technical, analytical and relational skills, in an applied way. Thus an international tendency is embodied;*
 - *Develop academic and professional mobility and cooperation in national and international networks. In particular, the aim is to attract international students to the UE and develop links with reference schools;*
 - *Develop more fruitful working relationships and trust with reference employers at national and international level;*
 - *Sustained increase of student and faculty skills in areas of rapid scientific growth, namely working in the frontier areas between Creativity, Communication and Technology;*
 - *Develop in this way the applied scientific production.*

4. Desenvolvimento curricular

4.1. Ramos, opções, perfis, maior/menor ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)

4.1. Ramos, opções, perfis, maior/menor ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável) / Branches, options, profiles, major/minor or other forms of organisation (if applicable)

| | |
|--|--|
| Ramos, opções, perfis, maior/menor ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura: | Branches, options, profiles, major/minor or other forms of organisation: |
| NA | NA |

4.2. Estrutura curricular (a repetir para cada um dos percursos alternativos)

Mapa II - NA

4.2.1. Ramo, opção, perfil, maior/menor ou outra (se aplicável):

NA

4.2.1. Branch, option, profile, major/minor or other (if applicable):

NA

4.2.2. Áreas científicas e créditos necessários à obtenção do grau / Scientific areas and credits necessary for awarding

the degree

| Área Científica / Scientific Area | Sigla / Acronym | ECTS Obrigatórios / Mandatory ECTS | ECTS Mínimos optativos* / Minimum Optional ECTS* | Observações / Observations |
|-----------------------------------|-----------------|------------------------------------|--|----------------------------|
| Audiovisuais e Produção dos Media | AUD | 152.5 | | |
| Belas-Artes | BA | 7.5 | | |
| Biologia e Bioquímica | BIO | 5 | | |
| Desenvolvimento Pessoal | DP | 5 | | |
| Filosofia | FIL | 5 | | |
| Sociologia | SOC | 5 | | |
| (6 Items) | | 180 | 0 | |

4.3 Plano de estudos**Mapa III - NA - 1º Ano / 1st Year****4.3.1.Ramo, opção, perfil, maior/menor ou outra (se aplicável):**

NA

4.3.1.Branch, option, profile, major/minor or other (if applicable):

NA

4.3.2.Ano/semestre/trimestre curricular:

1º Ano / 1st Year

4.3.3 Plano de Estudos / Study plan

| Unidade Curricular / Curricular Unit | Área Científica / Scientific Area (1) | Duração / Duration (2) | Horas Trabalho / Working Hours (3) | Horas Contacto / Contact Hours (4) | ECTS | Observações / Observations (5) |
|--|---------------------------------------|------------------------|------------------------------------|------------------------------------|------|--------------------------------|
| Direção de Projeto: Storytelling Visual | AUD | 1º Semestre | 187.5 | 72 = [32 TP + 40 OT] | 7.5 | |
| História das Artes Audiovisuais | BD | 1º Semestre | 62.5 | 24 = [24 TP] | 2.5 | |
| Cultura Audiovisual | AUD | 1º Semestre | 125 | 48 = [24 T + 24 TP] | 5 | |
| Laboratório: Storytelling Visual | AUD | 1º Semestre | 187.5 | 72 = [24 TP + 48 PL] | 7.5 | |
| Oficina: Storyboard | AUD | 1º Semestre | 125 | 48 = [48 PL] | 5 | |
| Seminários I | AUD | 1º Semestre | 62.5 | 24 = [24 S] | 2.5 | |
| Direção de Projeto: Concept Art e Animação | AUD | 2º Semestre | 187.5 | 72 = [32 TP + 40 OT] | 7.5 | |
| Semiótica e Retórica Visual | FIL | 2º Semestre | 62.5 | 24 = [24 TP] | 2.5 | |
| Cultura Visual em Jogos e BD | BA | 2º Semestre | 125 | 48 = [48 TP] | 5 | |
| Laboratório: Concept Art e Animação | AUD | 2º Semestre | 187.5 | 72 = [24 TP + 48 PL] | 7.5 | |
| Oficina: Biomecânica | BIO | 2º Semestre | 125 | 48 = [48 PL] | 5 | |
| Seminários II | AUD | 2º Semestre | 62.5 | 24 = [24 S] | 2.5 | |
| (12 Items) | | | | | | |

Mapa III - NA - 2º ano / 2nd Year**4.3.1.Ramo, opção, perfil, maior/menor ou outra (se aplicável):**

NA

4.3.1.Branch, option, profile, major/minor or other (if applicable):

NA

4.3.2.Ano/semestre/trimestre curricular:

2º ano / 2nd Year

4.3.3 Plano de Estudos / Study plan

| Unidade Curricular / Curricular Unit | Área Científica / Scientific Area (1) | Duração / Duration (2) | Horas Trabalho / Working Hours (3) | Horas Contacto / Contact Hours (4) | ECTS | Observações / Observations (5) |
|---|--|---------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|------|-----------------------------------|
| Direção de Projeto: Animação 3D | AUD | 1º Semestre | 187.5 | 72 = [32 TP + 40 OT] | 7.5 | |
| Perceção Sensorial | AUD | 1º Semestre | 62.5 | 24 = [24 TP] | 2.5 | |
| Cinematografia | AUD | 1º Semestre | 125 | 48 = [24 T + 24 TP] | 5 | |
| Laboratório: Animação 3D | AUD | 1º Semestre | 187.5 | 72 = [24 TP + 48 PL] | 7.5 | |
| Oficina: Modelação 3D e Character Design | AUD | 1º Semestre | 125 | 48 = [48 TP] | 5 | |
| Seminários III | AUD | 1º Semestre | 62.5 | 24 = [24 S] | 2.5 | |
| Direção de Projeto: Animação Integrada | AUD | 2º Semestre | 187.5 | 72 = [32 TP + 40 OT] | 7.5 | |
| Estética Visual | FIL | 2º Semestre | 62.5 | 24 = [24 TP] | 2.5 | |
| Cultura Pop e Tribos | SOC | 2º Semestre | 125 | 48 = [24 T + 24 TP] | 5 | |
| Laboratório: Animação Integrada | AUD | 2º Semestre | 187.5 | 72 = [24 TP + 48 PL] | 7.5 | |
| Oficina: Som e Imagem | AUD | 2º Semestre | 125 | 48 = [48 TP] | 5 | |
| Seminários IV | AUD | 2º Semestre | 62.5 | 24 = [24 S] | 2.5 | |

(12 Items)

Mapa III - NA - 3º ano / 3rd Year**4.3.1.Ramo, opção, perfil, maior/menor ou outra (se aplicável):**

NA

4.3.1.Branch, option, profile, major/minor or other (if applicable):

NA

4.3.2.Ano/semestre/trimestre curricular:

3º ano / 3rd Year

4.3.3 Plano de Estudos / Study plan

| Unidade Curricular / Curricular Unit | Área Científica / Scientific Area (1) | Duração / Duration (2) | Horas Trabalho / Working Hours (3) | Horas Contacto / Contact Hours (4) | ECTS | Observações / Observations (5) |
|---|--|---------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|------|-----------------------------------|
| Direção de Arte | AUD | 1º Semestre | 62.5 | 24 = [24 TP] | 2.5 | |
| Práticas de Investigação | AUD | 1º Semestre | 62.5 | 24 = [24 TP] | 2.5 | |
| Realização e Produção | AUD | 1º Semestre | 125 | 48 = [48 TP] | 5 | |
| Atelier: Animação e Arte Visual I | AUD | 1º Semestre | 500 | 192 = [192 OT] | 20 | |
| Criatividade e Inovação | DP | 2º Semestre | 62.5 | 24 = [24 TP] | 2.5 | |
| Portfolio | DP | 2º Semestre | 62.5 | 24 = [24 TP] | 2.5 | |
| Gestão de Projeto | AUD | 2º Semestre | 125 | 48 = [48 TP] | 5 | |
| Atelier: Animação e Arte Visual II | AUD | 2º Semestre | 500 | 192 = [192 OT] | 20 | |

(8 Items)

4.4. Unidades Curriculares**Mapa IV - Atelier de Animação e Arte Visual I****4.4.1.1.Designação da unidade curricular:***Atelier de Animação e Arte Visual I***4.4.1.1.Title of curricular unit:***Animation and Visual Art Atelier I***4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:**

AUD

4.4.1.3.Duração:
semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:
500

4.4.1.5.Horas de contacto:
192 = [192 OT]

4.4.1.6.ECTS:
20

4.4.1.7.Observações:

Esta UC enquadra-se na tipologia de Projecto, como tal procura fundamentar a base de projecto que um aluno Universitário deve ter quando procura um ciclo de estudos conducente ao grau de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa incutir as capacidades de reproduzir, demonstrar, agir, modificar e realizar artefactos visuais animados. Estas capacidades deverão permitir questionar e operar acções complexas através da prática de projecto. Esta UC trabalha em estreita relação colaborativa com as UCs de tipologia “Laboratórios e Oficinas”, onde serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada.

Esta UC está colocada no terceiro ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos do Projecto, ao nível do processo da metodologia e da gestão. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter prático e agregadora de conhecimentos. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa, metodológica e de gestão.

4.4.1.7.Observations:

This UC fits into the Project typology, as such it seeks to substantiate the project basis that a University student should have when looking for a cycle of studies leading to a degree in Animation and Visual Arts. It aims to instill the ability to reproduce, demonstrate, act, modify and make animated visual artifacts. These capabilities should allow for questioning and operating complex actions through design practice. This UC works in close collaborative relationship with the “Laboratories and Workshops” typology UCs, where the knowledge will be realized in the form of applied research.

This UC is placed in the third year, first semester to create the foundations and foundations of the Project, at the methodology and management process level. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a UC of practical character and aggregator of knowledge. Promotes the acquisition of practical, operational, methodological and management capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):
Carlo Turri

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

*Flávio Almeida
Ricardo Loução
Rodrigo Ramirez
Rodrigo Morais
Carlos Rosa*

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Pretende-se dotar os estudantes das competências necessárias para o desenvolvimento de pensamento criativo, que constituirá resposta a problemas levantados nos briefings selecionados. Sempre com o intuito pedagógico de simular casos de estudo, com elevado nível de ligação à realidade laboral, onde se inserirão no futuro.

O estudante deve ser capaz de interpretar as principais linguagens visuais e aplicá-las em contextos comunicacionais. O estudante deve ser capaz de produzir e organizar diferentes elementos de comunicação visual.

O estudante deve ser capaz de contextualizar os projetos recorrendo a justificações alicerçadas numa cultura visual rica.

O estudante deve ser capaz de modelar e animar objetos virtuais multidimensionais

O estudante deve ser capaz de utilizar metodologias criativas aplicadas a problemas.

Compreende as implicações das tecnologias na estruturação de conceitos, formulação de propostas inovadoras e na resolução de projetos.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

The aim is to provide students with the necessary skills to develop creative thinking, which will be a response to problems raised in the selected briefings. Always with the pedagogical purpose of simulating case studies, with high level of connection to the working reality, where they will be inserted in the future.

The student should be able to interpret the main visual languages and apply them in communicational contexts.

The student must be able to produce and organize different elements of visual communication.

*The student must be able to contextualize the projects using justifications based on a rich visual culture.
The student should be able to model and animate multidimensional virtual objects.
The student must be able to use creative methodologies applied to problems.
Understands the implications of technologies in structuring concepts, formulating innovative proposals and solving projects.*

4.4.5. Conteúdos programáticos:

*Esta unidade curricular, funcionará como aglutinador dos ensinamentos ministrados na totalidade da licenciatura. O estudante poderá optar por variadas tipologias de projeto
Esta UC desenvolver-se-á segundo o princípio de Projecto, onde se pretende que o estudante utilize a sua capacidade crítica e consiga resolver os desafios a que se propõe.
O funcionamento da unidade curricular decorrerá da avaliação permanente de progresso do estudante culminando com a apresentação de um projeto integrado, cruzando pelo menos duas áreas do projeto em Animação e Arte Visual. O estudante deverá ser capaz de pré-configurar e definir detalhadamente os aspetos funcionais do projeto, conceptualizando e desenvolvendo objetos/ peças.
O estudante deverá adquirir uma visão metodológica, técnica e crítica como Designer no âmbito da Crítica do Projeto, desenvolvendo uma visão metodológica, técnica e crítica no âmbito do Projeto Multidisciplinar.
O estudante deverá organizar e produzir um portfolio.*

4.4.5. Syllabus:

This curricular unit will act as an agglutinator of the teachings taught in the whole degree. The student can choose from different project typologies. This curricular unit will be developed according to the Project principle, where the student is expected to use his critical capacity and be able to solve the proposed challenges. The operation of the course will result from the permanent assessment of student progress, culminating in the presentation of an integrated project, crossing at least two areas of the project in Animation and Visual Art. The student should be able to preconfigure and define in detail the functional aspects of the project, conceptualizing and developing objects / pieces. The student should acquire a methodological, technical and critical view as a Designer within the Project Criticism, developing a methodological, technical and critical view within the Multidisciplinary Project. The student should organize and produce a portfolio.

4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*Os conteúdos programáticos procuram fundamentar as áreas de conhecimento nuclear desta unidade curricular. Enraizados nas mais adequadas práticas pedagógicas, exploram-se os conteúdos mais adequados aos “learning outcomes” propostos. A coerência de matérias e conteúdos é dada pela adequação dos mesmos às melhores práticas existentes nesta área científica, bem como à exploração de casos de estudo perfeitamente atuais e que pretendem refletir as mais recentes análises do estado da arte.
Todas as matérias lecionadas visam dotar o estudante, das ferramentas práticas e das capacidades teóricas para desempenhar corretamente a profissão. O seu posicionamento na estrutura da licenciatura contempla a progressão do estudante e a maturação de conceitos com encadeamento pedagógico evolutivo. Desta forma todo o conhecimento veiculado tem carácter precedente sobre o seguinte, conduzindo de uma forma sustentada à complexidade progressiva.*

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

*The syllabus seeks to substantiate the core knowledge areas of this course. Rooted in the most appropriate pedagogical practices, the most appropriate contents to the proposed learning outcomes are explored. The coherence of materials and contents is given by their adaptation to the best existing practices in this scientific area, as well as the exploration of perfectly current case studies that aim to reflect the latest state of the art analysis.
All subjects taught aim to provide the student with the practical tools and theoretical skills to properly perform the profession. Its position in the structure of the degree includes the progression of the student and the maturation of concepts with evolutionary pedagogical chain. Thus all the knowledge conveyed has precedence over the following, leading in a sustained way to progressive complexity.*

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Usa-se uma metodologia fenomenológica na definição do problema (Smith, 2003) e uma metodologia Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões. Este nível de competências é obtido pela comunhão de soft skills: capacidade de comunicação, criatividade e o pensamento crítico; pelo acesso à informação e capacidades tecnológicas; pela utilização da experiência e temáticas actuais e/ou especulativas. Tudo isto é posteriormente escrutinado através da análise de dados de fontes primárias, da confirmação da natureza inovadora da proposta, de feedback individualizado em regime de tutoria, e finalmente sujeito a apresentação pública de resultados (<http://www.p21.org/about-us/p21-framework>). A demonstração de conhecimentos é obtida através dum projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada, de carácter individual ou de grupo.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

A phenomenological methodology is used in problem definition (Smith, 2003) and a project-based methodology (Blumenfeld et al., 1991), which calls for student involvement in context definition, identification of opportunities and decision making. This level of competence is obtained by the communion of soft skills: communication skills, creativity and critical thinking; for access to information and technological capabilities; by using current and / or speculative experience and themes. This is further scrutinized through data analysis from primary sources, confirmation of the innovative nature of the proposal, individualized mentoring feedback, and finally subject to public

presentation of results ([http://www.p21.org/about-us / p21-framework](http://www.p21.org/about-us/p21-framework)). The demonstration of knowledge is obtained through a semiannual aggregating project, applied research nature, individual or group.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:
Sendo esta UC enquadrada na tipologia “Projecto” considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, metodológica e de gestão do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente do domínio afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Como tal temos uma metodologia fenomenológica na definição do problema (Smith, 2003) e uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, operar, e questionar os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a mesma metodologia na demonstração dos conhecimentos assenta em trabalhos que possibilitarão utilizar, demonstrar, agir e realizar esses mesmos conteúdos.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:
Since this UC is framed in the typology “Project”, it is considered a structuring unit for the student’s practical, operative, methodological and management capacity, as well as for their expository capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are almost entirely of affective and psychomotor domain according to Bloom’s (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. As such we have a phenomenological methodology in problem definition (Smith, 2003) and an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, operate, and question the contents conveyed to him. . While on the other hand, the same methodology in the demonstration of knowledge is based on works that will make it possible to use, demonstrate, act and realize these same contents.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Bender, D. (2008). Design Portfolios: Moving from Traditional to Digital. Bloomsbury Academic: USA. ISBN 9781563674839
Clazie, I. (2010). Creating Your Digital Design Portfolio: A Practical Guide to Showcasing Your Work Online. RotoVision SA: USA. ISBN 9782888931065
FRY, T. - Design futuring: sustainability, ethics, and new practice. EUA: Berg Publishers. 2008.
LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J., Universal Principles of Design. Beverly MA, Rockport., 2005
RABIGER, M.,Developing story ideas, Oxford: Elsevier Inc., 2005
MOZOTA, B. - Design management: using design to build brand value and corporate innovation. EUA: Allworth Press. 2003.
Welsh, C. (2013). Design: Portfolio: Self promotion at its best. Rockport Publishers: USA. ISBN 9781610587853

Mapa IV - Atelier de Animação e Arte Visual II

4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

Atelier de Animação e Arte Visual II

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Animation and Visual Art Atelier II

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

500

4.4.1.5.Horas de contacto:

192 = [192 OT]

4.4.1.6.ECTS:

20

4.4.1.7.Observações:

Esta UC enquadra-se na tipologia de Projecto, como tal procura fundamentar a base de projecto que um aluno Universitário deve ter quando procura um ciclo de estudos conducente ao grau de licenciatura no domínio da

Animação e das Artes Visuais. Visa incutir as capacidades de reproduzir, demonstrar, agir, modificar e realizar artefactos visuais animados. Estas capacidades deverão permitir questionar e operar acções complexas através da prática de projecto. Esta UC trabalha em estreita relação colaborativa com as UCs de tipologia “Laboratórios e Oficinas”, onde serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada.

Esta UC está colocada no terceiro ano, segundo semestre para consolidar as fundações e fundamentos do Projecto, ao nível do processo da metodologia e da gestão. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter prático e agregadora de conhecimentos. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa, metodológica e de gestão

4.4.1.7.Observations:

This UC fits into the Project typology, as such it seeks to substantiate the project basis that a University student should have when looking for a cycle of studies leading to a degree in Animation and Visual Arts. It aims to instill the ability to reproduce, demonstrate, act, modify and make animated visual artifacts. These capabilities should allow for questioning and operating complex actions through design practice. This UC works in close collaborative relationship with the “Laboratories and Workshops” typology UCs, where the knowledge will be realized in the form of applied research.

This UC is placed in the third year, second semester to consolidate the foundations and foundations of the Project, at the methodology and management process level. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a UC of practical character and aggregator of knowledge. Promotes the acquisition of practical, operational, methodological and management capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Carlo Turri

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

Flávio Almeida

Ricardo Loução

Rodrigo Ramirez

Rodrigo Morais

Carlos Rosa

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Pretende-se dotar os estudantes das competências necessárias para o desenvolvimento de pensamento criativo, que constituirá resposta a problemas levantados nos briefings selecionados. Sempre com o intuito pedagógico de simular casos de estudo, com elevado nível de ligação à realidade laboral, onde se inserirão no futuro.

O estudante deve ser capaz de interpretar as principais linguagens visuais e aplicá-las em contextos comunicacionais. O estudante deve ser capaz de produzir e organizar diferentes elementos de comunicação visual.

O estudante deve ser capaz de contextualizar os projetos recorrendo a justificações alicerçadas numa cultura visual rica.

O estudante deve ser capaz de modelar e animar objetos virtuais multidimensionais

O estudante deve ser capaz de utilizar metodologias criativas aplicadas a problemas.

Compreende as implicações das tecnologias na estruturação de conceitos, formulação de propostas inovadoras e na resolução de projetos.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

The aim is to provide students with the necessary skills to develop creative thinking, which will be a response to problems raised in the selected briefings. Always with the pedagogical purpose of simulating case studies, with high level of connection to the working reality, where they will be inserted in the future.

The student should be able to interpret the main visual languages and apply them in communicational contexts.

The student must be able to produce and organize different elements of visual communication.

The student must be able to contextualize the projects using justifications based on a rich visual culture.

The student should be able to model and animate multidimensional virtual objects.

The student must be able to use creative methodologies applied to problems.

Understands the implications of technologies in structuring concepts, formulating innovative proposals and solving projects.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

Esta unidade curricular, funcionará como aglutinador dos ensinamentos ministrados na totalidade da licenciatura. O estudante poderá optar por variadas tipologias de projeto

Esta UC desenvolver-se-á segundo o princípio de Projecto, onde se pretende que o estudante utilize a sua capacidade crítica e consiga resolver os desafios a que se propõe.

O funcionamento da unidade curricular decorrerá da avaliação permanente de progresso do estudante culminando com a apresentação de um projeto integrado, cruzando pelo menos duas áreas do projeto em Animação e Arte Visual. O estudante deverá ser capaz de pré-configurar e definir detalhadamente os aspetos funcionais do projeto, conceptualizando e desenvolvendo objetos/ peças.

O estudante deverá adquirir uma visão metodológica, técnica e crítica como Designer no âmbito da Crítica do Projeto, desenvolvendo uma visão metodológica, técnica e crítica no âmbito do Projeto Multidisciplinar.

O estudante deverá organizar e produzir um portfolio.

4.4.5.Syllabus:

This curricular unit will act as an agglutinator of the teachings taught in the whole degree. The student can choose from different project typologies.

This curricular unit will be developed according to the Project principle, where the student is expected to use his critical capacity and be able to solve the proposed challenges.

The operation of the course will result from the permanent assessment of student progress, culminating in the presentation of an integrated project, crossing at least two areas of the project in Animation and Visual Art.

The student should be able to preconfigure and define in detail the functional aspects of the project, conceptualizing and developing objects / pieces.

The student should acquire a methodological, technical and critical view as a Designer within the Project Criticism, developing a methodological, technical and critical view within the Multidisciplinary Project.

The student should organize and produce a portfolio.

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos programáticos procuram fundamentar as áreas de conhecimento nuclear desta unidade curricular. Enraizados nas mais adequadas práticas pedagógicas, exploram-se os conteúdos mais adequados aos “learning outcomes” propostos. A coerência de matérias e conteúdos é dada pela adequação dos mesmos às melhores práticas existentes nesta área científica, bem como à exploração de casos de estudo perfeitamente atuais e que pretendem refletir as mais recentes análises do estado da arte.

Todas as matérias lecionadas visam dotar o estudante, das ferramentas práticas e das capacidades teóricas para desempenhar corretamente a profissão. O seu posicionamento na estrutura da licenciatura contempla a progressão do estudante e a maturação de conceitos com encadeamento pedagógico evolutivo. Desta forma todo o conhecimento veiculado tem carácter precedente sobre o seguinte, conduzindo de uma forma sustentada à complexidade progressiva.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus seeks to substantiate the core knowledge areas of this course. Rooted in the most appropriate pedagogical practices, the most appropriate contents to the proposed learning outcomes are explored. The coherence of materials and contents is given by their adaptation to the best existing practices in this scientific area, as well as the exploration of perfectly current case studies that aim to reflect the latest state of the art analysis.

All subjects taught aim to provide the student with the practical tools and theoretical skills to properly perform the profession. Its position in the structure of the degree includes the progression of the student and the maturation of concepts with evolutionary pedagogical chain. Thus all the knowledge conveyed has precedence over the following, leading in a sustained way to progressive complexity.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Usa-se uma metodologia fenomenológica na definição do problema (Smith, 2003) e uma metodologia Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões. Este nível de competências é obtido pela comunhão de soft skills: capacidade de comunicação, criatividade e o pensamento crítico; pelo acesso à informação e capacidades tecnológicas; pela utilização da experiência e temáticas actuais e/ou especulativas. Tudo isto é posteriormente escrutinado através da análise de dados de fontes primárias, da confirmação da natureza inovadora da proposta, de feedback individualizado em regime de tutoria, e finalmente sujeito a apresentação pública de resultados (<http://www.p21.org/about-us/p21-framework>). A demonstração de conhecimentos é obtida através dum projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada, de carácter individual ou de grupo.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

A phenomenological methodology is used in problem definition (Smith, 2003) and a project-based methodology (Blumenfeld et al., 1991), which calls for student involvement in context definition, identification of opportunities and decision making. This level of competence is obtained by the communion of soft skills: communication skills, creativity and critical thinking; for access to information and technological capabilities; by using current and / or speculative experience and themes. This is further scrutinized through data analysis from primary sources, confirmation of the innovative nature of the proposal, individualized mentoring feedback, and finally subject to public presentation of results (<http://www.p21.org/about-us/p21-framework>). The demonstration of knowledge is obtained through a semiannual aggregating project, applied research nature, individual or group.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia “Projecto” considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, metodológica e de gestão do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente do domínio afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador.

Como tal temos uma metodologia fenomenológica na definição do problema (Smith, 2003) e uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, operar, e questionar os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a mesma metodologia na demonstração dos conhecimentos assenta em trabalhos que possibilitarão utilizar, demonstrar, agir e realizar esses mesmos conteúdos.

À semelhança do Atelier de Animação e Arte Visual I esta UC funciona com um projecto electivo definido pelo discente, sendo que se pretende um ainda maior nível de qualidade/complexidade consentâneo com o último semestre do CE.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology "Project", it is considered a structuring unit for the student's practical, operative, methodological and management capacity, as well as for their expository capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are almost entirely of affective and psychomotor domain according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project.

As such we have a phenomenological methodology in problem definition (Smith, 2003) and an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, operate, and question the contents conveyed to him. . While on the other hand, the same methodology in the demonstration of knowledge is based on works that will make it possible to use, demonstrate, act and realize these same contents. Like the Atelier of Animation and Visual Art I this UC works with an elective project defined by the student, and it is intended an even higher level of quality / complexity in line with the last semester of the EC.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Bender, D. (2008). Design Portfolios: Moving from Traditional to Digital. Bloomsbury Academic: USA. ISBN 9781563674839

Clazie, I. (2010). Creating Your Digital Design Portfolio: A Practical Guide to Showcasing Your Work Online. RotoVision SA: USA. ISBN 9782888931065

FRY, T. - Design futuring: sustainability, ethics, and new practice. EUA: Berg Publishers. 2008.

LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J., Universal Principles of Design. Beverly MA, Rockport., 2005

RABIGER, M., Developing story ideas, Oxford: Elsevier Inc., 2005

MOZOTA, B. - Design management: using design to build brand value and corporate innovation. EUA: Allworth Press. 2003.

Welsh, C. (2013). Design: Portfolio: Self promotion at its best. Rockport Publishers: USA. ISBN 9781610587853

Mapa IV - Criatividade e Inovação

4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

Criatividade e Inovação

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Creativity and innovation

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

DP

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

62.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

24 = [24 TP]

4.4.1.6.ECTS:

2.5

4.4.1.7.Observações:

Esta UC enquadra-se na tipologia de Cultura e Sociedade, como tal procura fundamentar a base cultural teórica que um aluno Universitário deve ter, assim como veicular valores societários abrangentes. Visa identificar e reconhecer movimentos e tendências, dinâmicas e fluxos que permitam interpretar a realidade. Estas capacidades deverão permitir resumir e demonstrar o valor dum enquadramento cultural na produção de artefactos visuais criativos. Sendo que a sua aplicação não necessita de ser directa nem imediata, mantendo autonomia pedagógica relativa ao Projecto. Esta UC está colocada no terceiro ano, segundo semestre para consubstanciar as fundações e fundamentos da criatividade, que se quer rica, diversificada e correcta. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter teórico-prático, e estruturante no domínio da promoção da cultura. Promove a aquisição de capacidade analítica e crítica.

4.4.1.7.Observations:

This UC fits into the typology of Culture and Society, as such it seeks to substantiate the theoretical cultural basis that a University student should have, as well as to convey broad societal values. It aims to identify and recognize movements and trends, dynamics and flows that allow the interpretation of reality. These skills should allow summarizing and demonstrating the value of a cultural framework in the production of creative visual artifacts. Since its application need not be direct or immediate, maintaining pedagogical autonomy relative to the Project. This UC is placed in the third year, second semester to substantiate the foundations and foundations of creativity, which is rich, diverse and right. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a theoretical and practical UC, and structuring in the field of the promotion of culture. Promotes the acquisition of analytical and critical capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Ana Viseu - 24h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

*Reconhecer os conceitos envolvidos no discurso da Psicologia da criatividade;
Conhecer e identificar as estruturas cognitivas que subjazem ao pensamento crítico;
Compreender todas as dimensões associadas aos fundamentos e à praxis dos processos criativos;
Refletir criticamente acerca da importância do desempenho criativo, da criatividade e da inovação nos contextos económicos, culturais e sociais contemporâneos;
Desenvolver aptidões e competências criativas: Rever os processos criativos nos criadores e também em si próprio, como ator de um processo criativo; estudar, praticar, desenvolver e produzir uma reflexão crítica acerca das metodologias de criatividade;
Articular diferentes capacidades mentais:
Pensamento crítico; Pensamento lateral e Criatividade;
Resolução de Problemas e Capacidade de argumentação.
Justificar a importância da criatividade do pensamento crítico, no âmbito da sua futura atividade profissional.*

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

*Recognize the basic concepts involved in the psychology of creativity;
Know and identify the cognitive structures that underlie critical thinking;
Understand all dimensions associated with the foundations and practice of the creative processes, mostly in their relationship with Design; reflect on the importance of the creative performance, creativity and innovation in contemporary economic, cultural and social contexts;
Developing creative skills and competences: Recognizing creative processes in the creators and in oneself, as an actor of the process; study, practice, develop and produce a critical reflection on the methodologies of creativity.
Acknowledge the importance of the techniques that promote different mental abilities involved in problem solving situations and in the acquisition of new knowledge.
Lateral thinking; Critical thinking and Creativity;
Problem solving an ability to argue.
Justify the importance of critical thinking and creativity as part of his future work;*

4.4.5.Conteúdos programáticos:

*Sistema nervoso: Sistema nervoso central e sistema nervoso periférico;
-Bases neuronais para a criatividade
Capacidades mentais:
-Inteligência Emocional
-Pensamento lateral
Pensamento Crítico:
-A Importância do Pensamento Crítico
-Diferentes abordagens de um mesmo conceito
-Modelos e teorias explicativas do pensamento crítico:Ensinar sobre o pensamento (teaching of thinking); Ensinar a pensar (teaching for thinking);Infusão (infusion)
Criatividade:
-Conceito e formas de conceptualização;
-Criatividade, design e inovação;
-Dimensões da criatividade;
-Modelos e teorias explicativas do processo criativo;
-Varáveis e dimensões associadas ao conceito;
-Promoção da atitude criativa
Características do desempenho criativo;
-Fatores facilitadores e inibidores dos processos criativos;
-Os processos criativos individuais e os processos criativos de grupo
-A criatividade, design e a produtividade
-A investigação fundamental em criatividade*

- Metodologias em criatividade
- Novíssimas formas de criar

4.4.5.Syllabus:

Nervous system: Central nervous system and peripheral nervous system;

- Neuronal basis for creativity.

Mental Abilities:

- Emotional intelligence;
- Lateral thinking.

Critical Thinking:

- The Importance of Critical Thinking
- Different approaches of the same concept
- Models and explanatory theories of critical thinking: Teaching about thinking (teaching of thinking); Teaching for thinking; Infusion

Creativity:

- Concept and forms of conceptualization;
- Creativity, design and innovation;
- Dimensions of creativity;
- Models and explanatory theories of the creative process;
- Variables and dimensions associated with the concept;
- Promotion of creative attitude

Characteristics of creative performance;

- Facilitating and inhibiting factors of creative processes;
- Individual creative processes and group creative processes;
- Creativity, design and productivity;
- The fundamental research in creativity;
- Methodologies in creativity;
- Brand new ways to create;

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Para compreender o funcionamento da mente e do pensamento, é preciso ter em conta e conhecer o material em que se baseia, o sistema nervoso

Esta unidade curricular começa por estudar os neurónios e o cérebro

Tendo em conta q o mundo que conhecemos é a representação mental dos dados que nos chegam por via dos sentidos e a estes se junta uma série de complexos processos que criam novos conhecimentos a partir das representações formadas, são trabalhadas algumas das competências da mente

Tendo já conhecimento do sistema nervoso e das competências da mente serão trabalhadas, de forma mais aprofundada, as dimensões da criatividade e do pensamento crítico, assente no teor fundamental da criatividade e da sua importância prática no que respeita ao seu desenvolvimento na sua área de estudo

Pretende-se q este se reveja como ator de um processo criativo, congruente c/ a sua participação numa escola criativa, pela prática e discussão de diversas técnicas e metodologias em criatividade relevantes.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

To understand the workings of mind and thought, one must take into account and know the material on which it is based, the nervous system. This course starts by studying the neurons and the brain. Considering that the world we know is the mental representation of the data that comes to us through the senses and to these are added a series of complex processes that create new knowledge from the formed representations, some of the skills of the mind are worked out.

Having knowledge of the nervous system and the skills of the mind, the dimensions of creativity and critical thinking will be further explored, based on the fundamental content of creativity and its practical importance as regards its development in its field of study. .

It is intended that it be reviewed as an actor of a creative process, consistent with its participation in a creative school, by the practice and discussion of various relevant creativity techniques and methodologies.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de caracter misto, por um lado expositiva, com base nos recursos pedagógicos tradicionais patentes em sala de aula - método parisiense (Anastasiou, 2001), por outro lado baseada em Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009), que através da exploração e exposição a diferentes exemplos procura que o aluno seja capaz de combinar evidências culturais, preferências e ética para guiar e informar as opções tomadas. A demonstração dos conhecimentos, é obtida através da promoção de discussão sobre trabalhos teóricos ou fichas de caracter individual ou de grupo.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Methodology of mixed character, on the one hand, based on the traditional teaching resources patent in the classroom - Parisian method (Anastasiou, 2001), on the other hand based on Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009), which through exploration and exposure to different examples seeks to enable the student to be able to combine cultural evidence, preferences and ethics to guide and inform choices made. The demonstration of knowledge is obtained by promoting discussion about theoretical works or individual or group character sheets.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia “Cultura e Sociedade” considera-se uma unidade estruturante para o pensamento crítico e analítico do discente. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter teórico enquanto se faz uma apreciação da sua aplicação em domínio prático. As competências adquiridas nesta UC são maioritariamente cognitivas e psicomotoras (no domínio da percepção) segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia expositiva. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento cognitivo deve ser veiculado através do saber para posteriormente poder ser aplicado no saber fazer.

Sabemos também porém, que uma parte importante da aprendizagem é promovida pela capacidade de projecção do aluno na problemática explorada. A interiorização dos conteúdos, principalmente no que diz respeito aos conceitos societários não são possíveis ser totalmente apreendidos sem uma perspectiva mais próxima do discente. Nesse sentido defende-se a utilização de uma Evidence-Based Learning que permite maior ligação dos exemplos a evidências culturais e éticas.

Como tal temos uma metodologia tradicional e expositiva (Anastasiou, 2001) que permitirá ao aluno identificar, interpretar, resumir e avaliar os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, temos uma metodologia Evidence-Based (Felder & Brent, 2009) que possibilitará reconhecer, demonstrar, replicar e criticar esses mesmos conteúdos.

Dado o objetivo principal da Unidade Curricular - familiarizar os alunos com os conceitos e o discurso da psicologia da criatividade e da psicologia do pensamento; estimular a criatividade e o pensamento criativo - as aulas teóricas permitem o primeiro contacto com os conteúdos e as aulas práticas permitem o treino de técnicas que potenciem diferentes capacidades mentais, entre as quais a criatividade e o pensamento crítico.

Por fim, o trabalho prático permite através dos exercícios em aula contribuir de um modo efetivo para o desenvolvimento das competências e aptidões criativas.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Being this UC framed in the typology “Culture and Society” is considered a structuring unit for the critical and analytical thinking of the student. This notion enhances the exploration of values and contexts of theoretical character while making an appreciation of its application in practical domain. The skills acquired in this UC are mostly cognitive and psychomotor (in the domain of perception) according to Bloom’s (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the expository methodology. This formulation is based on the certainty that cognitive knowledge must be conveyed through knowing how to be applied later in knowing how to do.

We also know, however, that an important part of learning is promoted by the student’s ability to project on the problem explored. The internalization of contents, especially with regard to societal concepts, cannot be fully grasped without a closer perspective on the student. In this sense, it is advocated the use of an Evidence-Based Learning that allows greater connection of examples to cultural and ethical evidence.

As such we have a traditional and expository methodology (Anastasiou, 2001) that will allow the student to identify, interpret, summarize and evaluate the contents transmitted to him. While on the other hand, we have an Evidence-Based methodology (Felder & Brent, 2009) that will allow us to recognize, demonstrate, replicate and critique these same contents.

Given the main objective of the course - familiarize students with the concepts and discourse of creativity psychology and thought psychology; stimulate creativity and creative thinking - lectures allow first contact with content and practical lessons allow the training of techniques that enhance different mental abilities, including creativity and critical thinking.

Finally, practical work allows through classroom exercises to contribute effectively to the development of creative skills and abilities.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Cropley, A. (2001) Creativity in Education & Learning. A guide for teachers and educators. London: Kogan Page

Davidson, J. E., & Sternberg, R. J. (2003) The psychology of problem solving. Cambridge University Press

Ennis, R.H. (2011) Critical thinking: Reflection and perspective Part 1. Inquiry, 26,1(Spring),4-18

Fisher, A. (2001) Critical thinking: an introduction. Cambridge: Cambridge University Press.

Mahon, N. (2011), Ideation, Basics Advertising, Lausanne: AVA Publishing.

Sawyer, R. (2006) Explaining Creativity: The Science of Human Innovation. Oxford: Oxford University Press

Stamm, B.V. (2008), Managing Innovation, design and creativity, 2nd Ed., Sussex: John Wiley & Sons.

Starko, A.J. (2010) Creativity in the Classroom: Schools of Curious Delight (4th ed.) New York, NY: Routledge

Sternberg, R. & Kaufman, J. (Eds.) (2010), Handbook of Creativity, Cambridge: University Press.

Sternberg, R.J. (2006) The Nature of Creativity. Creativity Research Journal, 18(1), 87-98

Mapa IV - Cultura Audiovisual

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Cultura Audiovisual

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Audiovisual culture

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:*AUD***4.4.1.3.Duração:***Semestral***4.4.1.4.Horas de trabalho:***125***4.4.1.5.Horas de contacto:***48 = [24 T + 24 TP]***4.4.1.6.ECTS:***5***4.4.1.7.Observações:**

Esta UC enquadra-se na tipologia de Cultura e Sociedade, como tal procura fundamentar a base cultural teórica que um aluno Universitário deve ter, assim como veicular valores societários abrangentes. Visa identificar e reconhecer movimentos e tendências, dinâmicas e fluxos que permitam interpretar a realidade. Estas capacidades deverão permitir resumir e demonstrar o valor dum enquadramento cultural na produção de artefactos visuais criativos. Sendo que a sua aplicação não necessita de ser directa nem imediata, mantendo autonomia pedagógica relativa ao Projecto. Esta UC está colocada no primeiro ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos do conhecimento que se quer rico, diversificado e correcto, assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter teórico-prático, estruturante no domínio da promoção da cultura. Promove a aquisição de capacidade analítica e crítica.

4.4.1.7.Observations:

This UC fits into the typology of Culture and Society, as such it seeks to substantiate the theoretical cultural basis that a University student should have, as well as to convey broad societal values. It aims to identify and recognize movements and trends, dynamics and flows that allow the interpretation of reality. These skills should allow summarizing and demonstrating the value of a cultural framework in the production of creative visual artifacts. Since its application need not be direct or immediate, maintaining pedagogical autonomy relative to the Project. This UC is placed in the first year, the first semester to create the foundations and foundations of the knowledge that one wants rich, diverse and correct, based on the most rigorous rules of ethics and deontology. It is a theoretical and practical UC, structuring in the field of the promotion of culture. Promotes the acquisition of analytical and critical capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):*Sandra Jürgens - 24h***4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:***Carlos Costa - 24h***4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

*Conhecer e compreender a Imagem com sentido. Cultivar o “olhar” através de conteúdos como: Introdução à Literacia Visual - Psicologia, Retórica Visual, Cultura Visual e Neuro-Estética.
Identificar, interpretar, reconhecer e criar diferentes tipologias de narrativa visual.
Desenvolver capacidade crítica na relação com imagens; peças e produtos audiovisuais, a partir do pensamento narrativo.*

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

*Know and understand the Image with meaning. Cultivate the “look” through content such as: Introduction to Visual Literacy - Psychology, Visual Rhetoric, Visual Culture and Neuro-Aesthetics.
Identify, interpret, recognize and create different typologies of visual narrative.
Develop critical capacity in relation to images; audiovisual pieces and products, based on narrative thinking.*

4.4.5.Conteúdos programáticos:

*Breve história do Homem e da Imagem: A Luz c/o matéria e material e a Visão c/o processo e construção mental
Inform. e Conhec.: Tecnol. produção e apresentação da imagem: arte, impressão, fotografia, filme, televisão, imagens digitais
Leitura e Análise: proc.dedutivos e proc.indutivos; Entretenim. e Cultura: da emoção à ideia; Imagem e Representação: realidade e artifício
Narrativa e Metáfora: estrut. discurso e complex representação
Morfologia Narrativa: historia, personagem, tempo, elipse
Morfologia Visual: espaço, linha, forma, cor, movimento, ritmo*

Suportes Narrativos: imagem fixa, imagem c/movimento, sequência imagens

Técnicas Narrativas: desenho, pintura, ilustração, banda desenhada, fotografia, imagem sintética, som, música, palavras, animação

Meios Narrativos: televisão, cinema, vídeo, internet, novos media

*Universos Narrativos: entretenim., publicid., documt, informação, apresentação. Discursos Narrativos: humor, drama
Cult.Narrativa:cult.popular, cult.literária, cult.artística*

4.4.5.Syllabus:

Brief history of Man and Image:Light as matter and material and Vision as process and mental construction

Information and Knowledge:Technol of image production & presentation: art, printing, photography, film, television, digital images

Reading & Analysis: deductive processes and inductive processes; Entertainment & Culture: from emotion to idea; Image & Representation: reality and artifice

Narrative and Metaphor:discourse structures and complexity of representation

Narrative Morphology:history, character, time, ellipse

Visual Morphology:space, line, shape, color, movement, rhythm

Narrative Media: still image, motion picture, image sequence

Narrative Techniques:drawing, painting, illustration, comics, photography, synthetic image, sound, music, words, animation.

Narrative Media:television, film, video, internet, new media

Narrative Universes:entertainment, advertising, documentary, information, presentation. Narrative speeches: humor, drama.

Narrative Culture:popular,literary,artistic

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Compreender história, narração e visualização, como elementos no desenvolvimento da comunicação, como se pensam enquanto processo de criação de conteúdos e o que oferecem como território criativo.

Amplitude de distribuição dos meios, técnicas e produtos para narrativas visuais.

Desenvolvimento da capacidade de reconhecimento narrativo através dos discursos visuais e audiovisuais. O potencial de efeitos sobre o utilizador da imagem e natureza humana implicada na relação com a imagem: aspetos sensíveis para o desenvolvimento de reflexão, estímulo crítico, cultural e narrativo na formação pessoal e profissional do discente.

Conhecimento e pensamento criativo da imagem.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Understand history, narration and visualization, as elements in the development of communication, how they think as a process of content creation and what they offer as creative territory.

Range of distribution of media, techniques and products for visual narratives.

Development of narrative recognition capacity through visual and audiovisual discourses. The potential effects on the image user and human nature involved in the relationship with the image: sensitive aspects for the development of reflection, critical, cultural and narrative stimulus in the student's personal and professional formation.

Knowledge and creative thinking of the image.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de caracter misto, por um lado expositiva, com base nos recursos pedagógicos tradicionais patentes em sala de aula - método parisiense (Anastasiou, 2001), por outro lado baseada em Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009), que através da exploração e exposição a diferentes exemplos procura que o aluno seja capaz de combinar evidências culturais, preferências e ética para guiar e informar as opções tomadas.

Aulas expositivas, com conhecimentos desenvolvidos a partir da experiência em aula com imagens, vídeos e filmes.

Elaboração de um trabalho de pesquisa e análise sobre Imagem, Plano Sequência e Ponto de Vista (30%); Elaboração de um trabalho de pesquisa e análise sobre Elipse, Tempo, Espaço, Sequência e Ponto de Vista (50%); Apresentação, desenvolvimento, inovação, defesa oral e assiduidade (20%).

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Methodology of mixed character, on the one hand, based on the traditional teaching resources patent in the classroom - Parisian method (Anastasiou, 2001), on the other hand based on Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009), which through exploration and exposure to different examples seeks to enable the student to be able to combine cultural evidence, preferences and ethics to guide and inform choices made.

Lectures, with knowledge developed from classroom experience with images, videos and movies.

Preparation of a research and analysis work on Image, Sequence Plan and Point of View (30%); Elaboration of a research and analysis work on Ellipse, Time, Space, Sequence and Point of View (50%); Presentation, development, innovation, oral defense and attendance (20%).

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Cultura e Sociedade" considera-se uma unidade estruturante para o pensamento crítico e analítico do discente. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter teórico enquanto se faz uma apreciação da sua aplicação em domínio prático. As competências adquiridas nesta UC são maioritariamente cognitivas e psicomotoras (no domínio da percepção) segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia expositiva. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento cognitivo deve ser veiculado através do saber saber para posteriormente poder ser aplicado no saber

fazer.

Sabemos também, porém, que uma parte importante da aprendizagem é promovida pela capacidade de projecção do aluno na problemática explorada. A interiorização dos conteúdos, principalmente no que diz respeito aos conceitos societários não são possíveis ser totalmente apreendidos sem uma perspectiva mais próxima do discente. Nesse sentido defende-se a utilização de uma Evidence-Based Learning que permite maior ligação dos exemplos a evidências culturais e éticas.

Como tal temos uma metodologia tradicional e expositiva (Anastasiou, 2001) que permitirá ao aluno identificar, interpretar, resumir e avaliar os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, temos uma metodologia Evidence-Based (Felder & Brent, 2009) que possibilitará reconhecer, demonstrar, replicar e criticar esses mesmos conteúdos.

A criação de narrativa audiovisual permite desenvolver um processo avançado na aplicação experimental dos conhecimentos e competências propostas. A prática em aula de reconhecimento narrativo sobre as imagens apresentadas, pretende favorecer o olhar e os modos de pensar de diferentes objetos visuais e audiovisuais. O domínio técnico da criação narrativa com imagens e reduzidos recursos tecnológicos, procura estruturar a relação entre ideia, história, processo de narração visual e invenção de soluções. Incentivo à prática continuada de experiência visual e audiovisual crítica como desenvolvimento cultural pessoal e profissional.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Being this UC framed in the typology “Culture and Society” is considered a structuring unit for the critical and analytical thinking of the student. This notion enhances the exploration of values and contexts of theoretical character while making an appreciation of its application in practical domain. The skills acquired in this UC are mostly cognitive and psychomotor (in the domain of perception) according to Bloom’s (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the expository methodology. This formulation is based on the certainty that cognitive knowledge must be conveyed through knowing how to be applied later in knowing how to do.

We also know, however, that an important part of learning is promoted by the student’s ability to project on the problem explored. The internalization of contents, especially with regard to societal concepts, cannot be fully grasped without a closer perspective on the student. In this sense, it is advocated the use of an Evidence-Based Learning that allows greater connection of examples to cultural and ethical evidence.

As such we have a traditional and expository methodology (Anastasiou, 2001) that will allow the student to identify, interpret, summarize and evaluate the contents transmitted to him. While on the other hand, we have an Evidence-Based methodology (Felder & Brent, 2009) that will allow us to recognize, demonstrate, replicate and critique these same contents.

The creation of audiovisual narrative allows the development of an advanced process in the experimental application of the proposed knowledge and skills. The practice in narrative recognition class on the images presented, aims to favor the look and ways of thinking of different visual and audiovisual objects. The technical domain of narrative creation with images and reduced technological resources, seeks to structure the relationship between idea, history, process of visual narration and invention of solutions. Encouraging the continued practice of visual and audiovisual experience criticizes as personal and professional cultural development.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Aumont, Jacques,(2009),A Imagem, LISBOA: Edições Texto & Grafia
Block, Bruce,(2008),The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media, Oxford: Focal Press.
Ballantoni, Patti,(2005),If It’s Purple, Someone’s Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling. The Power of Color in Visual Storytelling, Oxford:Focal Press.
Hill, Charles, and Marguerite Helmers, eds(2004), Defining Visual Rhetorics, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
Krasner, Jon,(2008), Motion Graphic Design. Applied History and Aesthetics, Oxford: Elsevier Inc
McKee, R.,(1997), Story: Substance, New York: HarperCollins
Rabiger, Michael,(2005), Developing story ideas, Oxford: Elsevier Inc.
Spivey, Nigel,(2006), How Art Made the World, New York: Basic Books
Zeki, Semir(2000). Inner Vision: An Exploration of Art and the Brain, Oxford University Press
Zeki, Semir(2008), Splendors and Misereries of the Brain. Love, Creativity, and the Quest for Human Happiness, Oxford: Blackwell

Mapa IV - Cultura Pop e Tribos

4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

Cultura Pop e Tribos

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Pop Culture and Tribes

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

SOC

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

125

4.4.1.5.Horas de contacto:

48 = [24 T + 24 TP]

4.4.1.6.ECTS:

5

4.4.1.7.Observações:

Esta UC pretende responder às necessidades que os profissionais da comunicação enfrentam: sustentabilidade, adaptar-se aos novos modelos económicos, acompanhar alterações dos modelos sociais, económicos, culturais e comunicacionais. Para tal, é oferecido um mapa conceptual e instrumentos de promoção da autonomia do estudante que o capacitam de se orientar e de se adaptar aos reais desafios do contexto comunicacional digital, promovendo um pensamento crítico, orientado para a investigação e uma linha projetual de compromisso com a cultura de inovação, significativa e geradora de impacto positivo na sociedade.

4.4.1.7.Observations:

This course aims to respond to the needs those working in communication face: sustainability, adaptability to new business models, tracking changes in social, economical, cultural and communicational models. In order to do so, this CU provides a conceptual map and tools promoting the autonomy of the student to enable him to navigate and adapt to the real challenges of the digital communication context, promoting a critical attitude, research oriented and a projectual line of commitment to the culture of innovation, which is meaningful and able to generate a positive impact on society.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Adelino Cunha - 48h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

No final da UC, o estudante deve ser capaz de:

- *Analisar a conexão entre as tradições teóricas, os comportamentos sociais e as condições tecnológicas que marcaram diferentes sociedades;*
- *Descrever, discutir e problematizar os paradigmas culturais da atualidade;*
- *Identificar, desconstruir e formular modelos alternativos para compreender as práticas atuais;*
- *Apreender metodologias de observação próprias da análise de tendências, e utilizá-las para compreender comportamentos e padrões;*
- *Integrar o design thinking em pré-projeto;*

Nesta unidade curricular os alunos são iniciados na teoria e nos métodos de Estudos Futuros, aplicados a projetos criativos, com o objetivo de compreender a ideia de diferentes tipos de alternativas, as próximas certezas e incertezas no curto e longo prazo. As ferramentas e métodos utilizados destinam-se a facilitar a criação de futuros possíveis mais imaginativos, criativos e relevantes que servem como base para cenários e projetos.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

At the end of the course, the student should be able to:

- *Analyze the connection between the theoretical traditions, social behaviors and technological conditions that marked different societies;*
- *Describe, discuss and problematize the current cultural paradigms;*
- *Identify, deconstruct and formulate alternative models to understand current practices;*
- *Understand observational methodologies specific to trend analysis, and use them to understand behaviors and patterns;*
- *Integrate design thinking in pre-project;*

In this course students are introduced to the theory and methods of Future Studies, applied to creative projects, with the aim of understanding the idea of different types of alternatives, the next certainties and uncertainties in the short and long term. The tools and methods used are intended to facilitate the creation of more imaginative, creative and relevant possible futures that serve as the basis for scenarios and projects.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

- *Consumo e prática cultural: distinção social, formação de classe e gosto;*
- *O conceito de Tendência e a sua Anatomia;*
- *Modelos de investigação em tendências de consumo peça observação da inovação bottom-up e top-down;*
- *Mindstyle e respetivos perfis.*

Introdução aos estudos futuros - possíveis, prováveis e futuros preferidos:

- *História, aplicações, relação com o design a comunicação e a publicidade.*

Futuros Alternativos: Influenciar o futuro - Ciência, ficção e utopia:

- Exemplos de arte, literatura, urbanismo, ciência e outros.

Métodos e técnicas (cenários, história futura, cronogramas, oficinas futuras, Delphi, entre outros):

Aplicação da análise de tendências, criando uma visão:

- Que oportunidades podemos imaginar no sentido de futuros desejáveis identificados nos exercícios em grupo?

4.4.5.Syllabus:

- Consumption and cultural practice: social distinction, class formation and taste;

- The concept of trend and its anatomy;

- Research models in consumer trends and observation of bottom-up and top-down innovation;

- Mindstyle and its profiles.

Introduction to Future Studies - Possible, Probable, and Preferred Futures:

- History, applications, relationship with design, communication and advertising.

Alternative Futures: Influencing the Future - Science, Fiction & Utopia:

- Examples of art, literature, urbanism, science and others.

Methods and techniques (scenarios, future history, timelines, future workshops, Delphi, among others):

Applying trend analysis, creating a vision:

- What opportunities can we imagine towards desirable futures identified in group exercises?

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Proporciona um horizonte teórico amplo de reflexão e discussão das suas necessidades p/a a preparação dos projetos
Permite uma reflexão sobre os principais elementos envolvidos na fase de preparação, execução e comunicação do trabalho de investigação

O obj. é coordenar a teoria e a prática de pesquisa, a fim de fornecer uma visão geral dos instrum. disponíveis p/a o estud. desenvolver trabalho de pesquisa com rigor científico e académico

Introduz conteúdos teóricos q estimulam a sensibilização do estu. relativam/ à investigação na área da Cultura Pop numa perspetiva multidisciplinar

De índole teórico-prático, são oferecidos conteúdos profícuos e tangíveis p/a a introdução de práticas p/a a inovação

O aluno será estimulado a criar sentido crítico, gerir instrumentos de observ. p/a a inovação conceptual, c/o ainda a contextualizar a evolução dos signific. pela compreensão do seu mecanismo, através de uma aprendiz/ alternada entre conteúdos teóricos e a pesquisa acompanhada pelo docente.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus structure provides the EC with a broad theoretical framework for reflection and discussion of its project preparation needs. The program provides a reflection on the key elements involved in the preparation, implementation and communication phase of the research work. The aim is to coordinate research theory and practice in order to provide an overview of the tools available for students to develop research work with scientific and academic rigor. This course introduces theoretical contents that stimulate students' awareness regarding research in the field of Pop Culture from a multidisciplinary perspective. With a theoretical and practical nature, they offer useful and tangible content for the introduction of practices for innovation. The student will be stimulated to create critical sense, to manage observation tools for conceptual innovation, as well as to contextualize the evolution of meanings by understanding its mechanism, through an alternate learning

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter misto, por um lado expositiva, com base nos recursos pedagógicos tradicionais patentes em sala de aula - método parisiense (Anastasiou, 2001), por outro lado baseada em Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009), que através da exploração e exposição a diferentes exemplos procura que o aluno seja capaz de combinar evidências culturais, preferências e ética para guiar e informar as opções tomadas. A demonstração dos conhecimentos, é obtida através da promoção de discussão sobre trabalhos teóricos ou fichas de carácter individual ou de grupo.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Methodology of mixed character, on the one hand, based on the traditional teaching resources patent in the classroom - Parisian method (Anastasiou, 2001), on the other hand based on Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009), which through exploration and exposure to different examples seeks to enable the student to be able to combine cultural evidence, preferences and ethics to guide and inform choices made. The demonstration of knowledge is obtained by promoting discussion about theoretical works or individual or group character sheets.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Cultura e Sociedade" considera-se uma unidade estruturante para o pensamento crítico e analítico do discente. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter teórico enquanto se faz uma apreciação da sua aplicação em domínio prático. As competências adquiridas nesta UC são maioritariamente cognitivas e psicomotoras (no domínio da percepção) segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia expositiva. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento cognitivo deve ser veiculado através do saber saber para posteriormente poder ser aplicado no saber fazer.

Sabemos também porém, que uma parte importante da aprendizagem é promovida pela capacidade de projecção do aluno na problemática explorada. A interiorização dos conteúdos, principalmente no que diz respeito aos conceitos societários não são possíveis ser totalmente apreendidos sem uma perspectiva mais próxima do discente. Nesse sentido defende-se a utilização de uma Evidence-Based Learning que permite maior ligação dos exemplos a evidências culturais e éticas.

Como tal temos uma metodologia tradicional e expositiva (Anastasiou, 2001) que permitirá ao aluno identificar, interpretar, resumir e avaliar os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, temos uma metodologia Evidence-Based (Felder & Brent, 2009) que possibilitará reconhecer, demonstrar, replicar e criticar esses mesmos conteúdos.

As tendências de consumo são fundamentais para a descoberta de oportunidades de inovação em comunicação, particularmente em contexto digital e multimédia. O projeto articula os conhecimentos adquiridos na UC, desenvolvendo um modelo que procura identificar quais as necessidades e desejos mais profundos do consumidor; quais os motivos na base do aparecimento da tendência (drivers de mudança); quais as expectativas de consumo emergentes (quais os novos desejos criados pelos drivers de mudança; onde e como a tendência os satisfaz); a que segmentos e em que contextos pode ser aplicada a tendência e o que seria necessário mudar.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Being this UC framed in the typology “Culture and Society” is considered a structuring unit for the critical and analytical thinking of the student. This notion enhances the exploration of values and contexts of theoretical character while making an appreciation of its application in practical domain. The skills acquired in this UC are mostly cognitive and psychomotor (in the domain of perception) according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the expository methodology. This formulation is based on the certainty that cognitive knowledge must be conveyed through knowing how to be applied later in knowing how to do.

We also know, however, that an important part of learning is promoted by the student's ability to project on the problem explored. The internalization of contents, especially with regard to societal concepts, cannot be fully grasped without a closer perspective on the student. In this sense, it is advocated the use of an Evidence-Based Learning that allows greater connection of examples to cultural and ethical evidence.

As such we have a traditional and expository methodology (Anastasiou, 2001) that will allow the student to identify, interpret, summarize and evaluate the contents transmitted to him. While on the other hand, we have an Evidence-Based methodology (Felder & Brent, 2009) that will allow us to recognize, demonstrate, replicate and critique these same contents.

Consumer trends are key to discovering opportunities for communication innovation, particularly in the digital and multimedia context. The project articulates the knowledge acquired in the UC, developing a model that seeks to identify the consumer's deepest needs and wants; what are the reasons for the emergence of the trend (drivers of change); what are the emerging consumption expectations (what are the new desires created by change drivers; where and how does the trend satisfy them); to which segments and in which contexts the trend may be applied and what would need to be changed.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

*Wendell, B.(2010).Foundations of Futures Studies: Human Science for a New Era: History, Purposes, Knowledge. Vejlgard, H.(2008).Anatomy of a Trend, NY, McGraw-Hill
Dunne, A., Raby, F.(2014) Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. Cambridge, The MIT Press,
Baudrillard, J.(2008 [1970]). A Sociedade de Consumo. Lisboa: Ed. 70
Dragt, E.(2017). How to research Trends. Amsterdão: BisPublishers
Gobbi, L. & Guaitoli, I.(2018) FUTURE CONCEPT LAB #coolhunting evolution, dare senso all’innovszione. FrancoAngeli
Lash, C.(1979). The Culture of Narcissism, Nova Iorque: Norton
Lipovetsky, G(2006). A Felicidade Paradoxal. Ensaio sobre a Sociedade do hiperconsumo. Lisboa:Ed.70
McCraken, G(1990) Culture and Consumption: New Approaches to the Symbolic Character of Consumer Goods and Activities, Bloomingham: Indiana University Press
Sassatelli, R.(2009) Consumer Culture. History, Theory and Politics. Londres: Sage
Vejlgard, H.(2008). Anatomy of a Trend, Nova Iorque: McGraw-Hill*

Mapa IV - Cultura Visual em Jogos e BD

4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

Cultura Visual em Jogos e BD

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Visual Culture in Games and Comics

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

BA

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

125

4.4.1.5.Horas de contacto:

48 = [48 TP]

4.4.1.6.ECTS:

5

4.4.1.7.Observações:

Esta UC enquadra-se na tipologia de Cultura e Sociedade, como tal procura fundamentar a base cultural teórica que um aluno Universitário deve ter, assim como veicular valores societários abrangentes. Visa identificar e reconhecer movimentos e tendências, dinâmicas e fluxos que permitam interpretar a realidade. Estas capacidades deverão permitir resumir e demonstrar o valor dum enquadramento cultural na produção de artefactos visuais criativos. Sendo que a sua aplicação não necessita de ser directa nem imediata, mantendo autonomia pedagógica relativa ao Projecto. Esta UC está colocada no primeiro ano, segundo semestre para criar as fundações e fundamentos do conhecimento, que se quer rico, diversificado e correcto. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter teórico-prático, e estruturante no domínio da promoção da cultura. Promove a aquisição de capacidade analítica e crítica.

4.4.1.7.Observations:

This UC fits into the typology of Culture and Society, as such it seeks to substantiate the theoretical cultural basis that a University student should have, as well as to convey broad societal values. It aims to identify and recognize movements and trends, dynamics and flows that allow the interpretation of reality. These skills should allow summarizing and demonstrating the value of a cultural framework in the production of creative visual artifacts. Since its application need not be direct or immediate, maintaining pedagogical autonomy relative to the Project.

This UC is placed in the first year, second semester to create the foundations and foundations of knowledge, which is rich, diverse and right. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a theoretical and practical UC, and structuring in the field of the promotion of culture. Promotes the acquisition of analytical and critical capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Eduardo Corte Real - 48h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Os alunos devem estar despertos para o carácter gráfico das peças de animação, ilustração e arte visual, a sua linguagem formal e todas as circunstâncias envolventes à exploração e desenvolvimento da imagética dos jogos digitais e BD.

Procura-se envolver os discentes numa dinâmica produtiva criativa, aliando o desenvolvimento digital aos conteúdos e conteúdos gráficos.

Os alunos devem desenvolver uma capacidade de comunicação e entendimento com os profissionais da área gráfica. Compreender a ilustração através da sua dimensão cultural, os seus vários significados e o seu potencial valor como instrumento de comunicação.

Compreender como é que a evolução da web tem influenciado ao longo dos tempos o modo como o design é pensado para este meio. Relacionar este progresso com o aparecimento do webdesign, disciplina agregadora de áreas como o design e a tecnologia. Explorar os diversos conceitos do design visual que surgiram no início do século com a introdução da web 2.0.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Students should be aware of the graphic character of the animation, illustration and visual art pieces, their formal language and all the circumstances surrounding the exploration and development of digital and BD game imagery. It seeks to engage students in a creative productive dynamic, combining digital development with graphic content and containers.

Students should develop communication and understanding skills with graphic professionals.

Understand illustration through its cultural dimension, its various meanings and its potential value as a communication tool.

Understand how the evolution of the web has influenced over time the way design is designed for this medium. Relate this progress with the emergence of webdesign, an aggregating discipline in areas such as design and technology. Explore the various concepts of visual design that emerged at the beginning of the century with the introduction of web 2.0.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

A evolução da ilustração como um reflexo da cultura contemporânea.

As principais correntes artísticas, até às tendências mais atuais.

Os grandes autores, a sua obra, e a sua metodologia de trabalho.

Desenvolvimento de reflexão analítica e crítica sobre casos práticos, de ilustrações em ambiente comercial e editorial.

A evolução da Web – Browsers e tecnologias

A web na década de 90

Web Semântica – Foco nas máquinas

Breve resenha histórica sobre os jogos: Jogos de cartas, Jogos de tabuleiro e Rpg – analógicos; Jogos arcade – características e preceitos gráficos; Jogos online – requisitos, características e formatos.

A evolução do grafismo nos jogos: Exploração e desenvolvimentos de personagens, ambientes e “props”.

*Web 2.0 – Páginas dinâmicas e interactivas
O aparecimento do Webdesign
Os principais sistemas e aplicações web dos últimos 10 anos*

4.4.5.Syllabus:

*The evolution of illustration as a reflection of contemporary culture.
The main artistic trends, up to the most current trends.
The great authors, their work, and their work methodology.
Development of analytical and critical reflection on case studies, illustrations in commercial and editorial environment.
The Evolution of the Web - Browsers and Technologies
The web in the 90s
Semantic Web - Focus on Machines
Brief historical review of the games: Card games, Board games and RPG - analogs; Arcade games - features and graphic precepts; Online games - requirements, features and formats.
The evolution of graphics in games: Exploration and development of characters, environments and props.
Web 2.0 - Dynamic and Interactive Pages
The emergence of Webdesign
Top Web Systems and Applications for the Last 10 Years*

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*Os conteúdos programáticos serão apresentados oferecendo ao aluno um horizonte teórico alargado de reflexão e discussão em torno de matérias direta e indiretamente relacionadas com a cultura visual. A aprendizagem fundamenta-se no exercício de uma prática exploratória em que o aluno é levado a um nível de reflexão crítica mais aprofundado, com o objectivo de desenvolver abordagens contemporâneas, de grande impacto intelectual e estético.
Os conteúdos programáticos procuram fundamentar as áreas de conhecimento nuclear desta unidade curricular. A coerência de matérias e conteúdos é dada pela adequação dos mesmos às melhores práticas existentes nesta área científica, bem como à exploração de casos de estudo actuais e que pretendem reflectir as mais recentes análises do estado da arte.
Desta forma todo o conhecimento veiculado tem carácter precedente sobre o seguinte, conduzindo de uma forma sustentada à complexidade progressiva.*

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

*The syllabus will be presented offering the student a broad theoretical horizon of reflection and discussion around subjects directly and indirectly related to visual culture. Learning is based on the exercise of an exploratory practice in which the student is taken to a deeper level of critical reflection, with the aim of developing contemporary approaches, of great intellectual and aesthetic impact.
The syllabus seeks to substantiate the core knowledge areas of this course. The coherence of materials and contents is given by their adaptation to the best practices in this scientific area, as well as the exploration of current case studies that reflect the latest state of the art analysis.
Thus all the knowledge conveyed has precedence over the following, leading in a sustained way to progressive complexity.*

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

*Metodologia de carácter misto, por um lado positiva, com base nos recursos pedagógicos tradicionais patentes em sala de aula - método parisiense (Anastasiou, 2001), por outro lado baseada em Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009), que através da exploração e exposição a diferentes exemplos procura que o aluno seja capaz de combinar evidências culturais, preferências e ética para guiar e informar as opções tomadas.
A demonstração dos conhecimentos, é obtida através da promoção de discussão sobre trabalhos teóricos ou fichas de carácter individual ou de grupo.*

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

*Methodology of mixed character, on the one hand, based on the traditional teaching resources patent in the classroom - Parisian method (Anastasiou, 2001), on the other hand based on Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009), which through exploration and exposure to different examples seeks to enable the student to be able to combine cultural evidence, preferences and ethics to guide and inform choices made.
The demonstration of knowledge is obtained by promoting discussion about theoretical works or individual or group character sheets.*

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*Sendo esta UC enquadrada na tipologia “Cultura e Sociedade” considera-se uma unidade estruturante para o pensamento crítico e analítico do discente. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter teórico enquanto se faz uma apreciação da sua aplicação em domínio prático. As competências adquiridas nesta UC são maioritariamente cognitivas e psicomotoras (no domínio da percepção) segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia expositiva. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento cognitivo deve ser veiculado através do saber saber para posteriormente poder ser aplicado no saber fazer.
Sabemos também porém, que uma parte importante da aprendizagem é promovida pela capacidade de projecção do aluno na problemática explorada. A interiorização dos conteúdos, principalmente no que diz respeito aos conceitos societários não são possíveis ser totalmente apreendidos sem uma perspectiva mais próxima do discente. Nesse sentido defende-se a utilização de uma Evidence-Based Learning que permite maior ligação dos exemplos a*

evidências culturais e éticas.

Como tal temos uma metodologia tradicional e expositiva (Anastasiou, 2001) que permitirá ao aluno identificar, interpretar, resumir e avaliar os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, temos uma metodologia Evidence-Based (Felder & Brent, 2009) que possibilitará reconhecer, demonstrar, replicar e criticar esses mesmos conteúdos.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Being this UC framed in the typology “Culture and Society” is considered a structuring unit for the critical and analytical thinking of the student. This notion enhances the exploration of values and contexts of theoretical character while making an appreciation of its application in practical domain. The skills acquired in this UC are mostly cognitive and psychomotor (in the domain of perception) according to Bloom’s (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the expository methodology. This formulation is based on the certainty that cognitive knowledge must be conveyed through knowing how to be applied later in knowing how to do.

We also know, however, that an important part of learning is promoted by the student’s ability to project on the problem explored. The internalization of contents, especially with regard to societal concepts, cannot be fully grasped without a closer perspective on the student. In this sense, it is advocated the use of an Evidence-Based Learning that allows greater connection of examples to cultural and ethical evidence.

As such we have a traditional and expository methodology (Anastasiou, 2001) that will allow the student to identify, interpret, summarize and evaluate the contents transmitted to him. While on the other hand, we have an Evidence-Based methodology (Felder & Brent, 2009) that will allow us to recognize, demonstrate, replicate and critique these same contents.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

GOULART, Ron. Encyclopedia of American Comics (The): From 1897 to the Present, Facts on File, 1990

BRUNETTI, Ivan. Anthology of Graphic Fiction, Cartoons, & True Stories, Yale University Press, 2006

GAUMER, Patrick. Dictionnaire mondiale de la BD, Larousse, 2008

BOOKER, Christopher (2004/2006) The seven Basic Plots, Why We Tell Stories, London: Continuum books

EISNER, Will (2008) Graphic Storytelling and Visual Narrative, New York: W. W. Norton & Company

ZHU, F. (2013) Foundation 01. Singapura: FZD School of Design. ISBN 978-981-07-3823-5

Mapa IV - Direção de Arte

4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

Direção de Arte

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Art direction

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

62.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

24 = [24 TP]

4.4.1.6.ECTS:

2.5

4.4.1.7.Observações:

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa incutir capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar acções através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia “Projecto”. Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto.

Está colocada no terceiro ano, primeiro semestre para consolidar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa.

4.4.1.7.Observations:

Fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the "Project" typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project.

It is placed in the third year, first semester to consolidate the foundations and practical foundations essential for proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Fabricio Cavalcanti - 24h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Compreender e exercer a função de diretor de arte

Entender os códigos visuais de contextos culturais específicos

Cumprir prazos

Gerir uma equipa multidisciplinar

Desenvolver as noções e técnicas necessárias à conceptualização, produção e recepção das imagens, fomentando capacidades conceptuais originais e inovadoras

Explorar as potencialidades expressivas dos diversos meios, gerando experimentação, explorando a problemática da imagem enquanto elemento de comunicação visual

Ser capaz de conceber uma peça de animação coerente e executá-la utilizando os diversos meios conceptuais e formais disponíveis, de modo a concretizar o objectivo de forma original e inovadora.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Understand and act as art director

Understand the visual codes of specific cultural contexts

Meet deadlines

Manage a multidisciplinary team

Develop the notions and techniques necessary for the conceptualization, production and reception of images, fostering original and innovative conceptual skills.

Explore the expressive potentialities of the various media, generating experimentation, exploring the problematic of the image as an element of visual communication.

To be able to design a coherent animation piece and execute it using the various conceptual and formal means available, in order to achieve the goal in an original and innovative way.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

Funções e enquadramento do diretor de arte

Enquadramento da direção de arte como questão interdisciplinar da comunicação visual

Prática projetual em grupo, através de exercícios práticos

Caracterização da direção de arte;

A estrutura de comunicação e as suas aplicações. Informação codificada, recepção e reação. A imagem como veículo de transmissão de valores informativos, emocionais e outros;

As especificidades da animação; Otimização da comunicação visual, aspectos funcionais, técnicos e estéticos.

4.4.5.Syllabus:

Roles and framing of art director

Art direction framing as an interdisciplinary issue of visual communication

Group project practice through practical exercises

Characterization of art direction;

The communication structure and its applications. Coded information, reception and reaction. Image as a vehicle for transmitting informative, emotional and other values;

The specifics of animation; Optimization of visual communication, functional, technical and aesthetic aspects.

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos programáticos são decorrentes dos objetivos e estão ligados a estes numa correspondência direta, como é habitual neste tipo de atividade prática e pragmática. Exclui-se a intuição educada, que se pressupõe que os alunos já tenham e que será fortemente estimulada. Quanto ao resto, a carga programática tem diretamente a ver com as tarefas.

Acima de tudo, pretende-se estimular no estudante a capacidade de criar animações a partir de conceitos. Para esse efeito, exercita-se a passagem do mundo das ideias ao mundo das imagens. Como em outras áreas na esfera da comunicação visual, aqui pretende-se obter resultados aliando a teoria à prática, instigando a constante reflexão teórica, a par com o desenvolvimento dos trabalhos.

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The program contents are derived from the objectives and are linked to them in direct correspondence, as is usual in this type of practical and pragmatic activity. Educated intuition, which assumes that students already have it, will be strongly encouraged. For the rest, the programmatic load has directly to do with the tasks.

Above all, it is intended to stimulate in the student the ability to create animations from concepts. To this end, the passage from the world of ideas to the world of images is exercised. As in other areas in the sphere of visual communication, here we intend to obtain results combining theory with practice, instigating constant theoretical reflection, along with the development of the works.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada e de carácter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-Based Character Methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology in which it calls for direct involvement of students in context setting, opportunity identification and decision making; and Waterfall top down (Larman & Basili 2003) which allows you to analyze the different stages of the project sequentially and establish precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is obtained in the semiannual aggregator project, applied research nature and individual or group character. At least 50% of the assessment of this UC is taken directly from the Project UC. The remaining evaluation is taken from the classes.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Laboratórios e Oficinas" considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior.

Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos.

"Aprender fazendo" é o mote. Cada aluno dirige uma equipa criativa, exercitando assim a função de diretor de arte. Através do acompanhamento tutorial constante os alunos adquirem as competências desejadas.

Sendo que o grande objetivo desta unidade curricular é a criação de animações coerentes com os fins a que se destinam, a tónica é dada nas vertentes da estimulação intelectual dos alunos, bem como no acompanhamento individualizado dos mesmos, com métodos predominantes para a prossecução deste objetivo. Este é, de resto, o método testado e provado em unidades curriculares desta natureza.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology "Laboratories and Workshops" it is considered a structuring unit for the student's practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous.

As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents.

"Learning by doing" is the motto. Each student directs a creative team, thus performing the role of art director. Through constant tutorial monitoring the students acquire the desired skills.

Since the main objective of this course is the creation of animations that are coherent with the intended purposes, the emphasis is on the intellectual stimulation of the students, as well as on their individualized accompaniment, with predominant methods for the pursuit of this goal. . This is, by the way, the method tested and proven in curricular units of this nature.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

AMBROSE, Gavin & HARRIS, Paul (2005). *Image*. Lausanne: AVA Publishing.
 FREEMAN, Michael (2010). *O Olhar do Fotógrafo: Composição, enquadramento e design para obter as melhores fotografias digitais*. Lisboa: Dinalivro.
 HELLER, Steven & VIENNE, Véronique (2009). *Art Direction Explained, at Last!* Londres: Laurence King.
 INGLEDEW, John (2011). *The A-Z of Visual Ideas: How to Solve any Creative Brief*. Londres: Laurence King.
 MOSER, Horst (2007). *The Art Directors' Handbook of Professional Magazine Design*. Londres: Thames & Hudson.
 WEBB, Jeremy (2010). *Design Principles Basics Creative Photography*, Lausanne AVA.
 WEBB, Jeremy (2005). *Creative Vision: Digital & Traditional Methods for Inspiring Innovative Photography*. Lausanne AVA.
 ZAPPATERRA, Yolanda (2007). *Art Direction + Editorial Design*. Nova Iorque: Abrams Studio.

Mapa IV - Estética Visual**4.4.1.1. Designação da unidade curricular:***Estética Visual***4.4.1.1. Title of curricular unit:***Visual Aesthetics***4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:***FIL***4.4.1.3. Duração:***Semestral***4.4.1.4. Horas de trabalho:**

62.5

4.4.1.5. Horas de contacto:

24 = [24 TP]

4.4.1.6. ECTS:

2.5

4.4.1.7. Observações:

Esta UC enquadra-se na tipologia de História e Teoria, como tal procura fundamentar a base histórica teórica que um aluno Universitário deve ter. Visa identificar, reconhecer prestar atenção a conceitos e formulações, eventos e evidências que já tenham sido passados ou estudados e que permitam interpretar explicar e criticar a actualidade. Estas capacidades deverão permitir articular e inferir o valor dum conteúdo para posteriormente utilizar explicando-o e/ou criticando-o. Sendo que a sua aplicação não necessita de ser directa nem imediata, mantendo autonomia pedagógica relativa ao Projecto.

Esta UC está colocada no segundo ano, segundo semestre para consubstanciar as fundações e fundamentos do conhecimento, que se quer rico, diversificado e correcto. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter teórico e estruturante no domínio da história e da teoria. Promove a aquisição de capacidade analítica, crítica e expositiva.

4.4.1.7. Observations:

This UC fits into the typology of History and Theory, as such seeks to substantiate the theoretical historical basis that a University student should have. Aims to identify, recognize pay attention to concepts and formulations, events and evidence that have already been passed or studied and that allow interpret interpret and criticize the present. These skills should allow articulating and inferring the value of a content for later use explaining and / or criticizing it. Since its application need not be direct or immediate, maintaining pedagogical autonomy relative to the Project.

This UC is placed in the second year, second semester to substantiate the foundations and foundations of knowledge, which is rich, diverse and right. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a theoretical and structuring UC in the domain of history and theory. Promotes the acquisition of analytical, critical and expository skills.

4.4.2. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):*Sílvia Rosado - 24h***4.4.3. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

*O estudante deve ser capaz de operar múltiplos recursos tecnológicos para produzir artefactos digitais de reconhecido valor ergonómico e estético;
Reconhece e identifica as tendências culturais digitais da atualidade;
Produzir conceitos visuais, para serem aplicados numa peça digital estática ou em movimento;
Identificar as diferenciações emergentes da nossa cultura digital com casos de estudo;
Produzir conteúdos que relaciona e utiliza diferentes media.*

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

*The student must be able to operate multiple technological resources to produce digital artifacts of recognized ergonomic and aesthetic value;
Recognizes and identifies current digital cultural trends;
Produces visual concepts, to be applied in a static or moving digital works;
Identify the emerging differentiations of our digital culture with case studies;
Produce content that relates and uses different media.*

4.4.5.Conteúdos programáticos:

*Cultura narrativa na era digital;
Multimédia, crossmídia, intermídia e transmídia;
Análise e desconstrução dos aspetos estéticos de peças digitais;
A integração de novas linguagens híbridas;
Exploração estética dos média eletrónicos;
Glitch e o erro digital como ferramenta estética.*

4.4.5.Syllabus:

*Narrative culture in the digital age;
Multimedia, crossmedia, intermedia and transmedia;
Analysis and deconstruction of the aesthetic aspects of digital works;
The integration of new hybrid languages;
Aesthetic exploration of electronic medias;
Glitch and digital error as aesthetic tool.*

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos programáticos procuram fundamentar as áreas de conhecimento nuclear desta unidade curricular. Enraizados nas mais adequadas práticas pedagógicas, exploram-se os conteúdos mais adequados aos “learning outcomes” propostos. A coerência de matérias e conteúdos é dada pela adequação dos mesmos às melhores práticas existentes nesta área científica, bem como à exploração de casos de estudo perfeitamente atuais e que pretendem refletir as mais recentes análises do estado da arte.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Contents studied in this subject matter intend on granting students with the best practices in this scientific area. Through the most adequate teaching practices, one aims at exploring contents totally focused on the above-mentioned learning outcomes. The coherence between subjects and contents is established by developing them in accordance with the best and most up to date teaching methods, thus developing case studies that reflect the state of the art.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter expositivo, com base nos recursos pedagógicos tradicionais patentes em sala de aula - método parisiense (Anastasiou, 2001). Totalmente focada na transmissão do conhecimento pela via tradicional unívoca, apoiada no binómio professor aluno em que o professor é sempre o emissor e o aluno o receptor. Como apoio a esta comunicação o docente tem ao seu dispor todos os recursos pedagógicos e condições o mais atuais possíveis. Enquanto se propõe um método de ensino socializado-individualizante (Nérice, 1987) para a demonstração dos conhecimentos, através da promoção de discussão sobre trabalhos teóricos de carácter individual ou de grupo.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Expository methodology, based on the traditional teaching resources patent in the classroom - Parisian method (Anastasiou, 2001). Fully focused on the transmission of knowledge through the univocal traditional way, supported by the binomial student teacher in which the teacher is always the sender and the student the receiver. To support this communication the teacher has at his disposal all the pedagogical resources and the most current conditions possible. While proposing a socialized-individualizing teaching method (Nérice, 1987) for the demonstration of knowledge, by promoting discussion on theoretical works of individual or group character.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia “História e Teoria” considera-se uma unidade estruturante para o pensamento crítico e analítico do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter teórico. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente cognitivas segundo a taxonomia de Bloom (1956). Ainda que também seja estruturante relativamente às atitudes e comportamentos. Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia expositiva. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento cognitivo deve ser veiculado através do saber saber para posteriormente poder ser

aplicado no saber fazer.

Sabemos também porém, que uma parte importante da aprendizagem é promovida pela capacidade de projecção do aluno na problemática explorada. Esta vertente é explorada na demonstração dos conhecimentos que assenta na promoção de discussão sobre trabalhos teóricos de carácter individual ou de grupo.

Como tal temos uma metodologia tradicional e expositiva (Anastasiou, 2001) que permitirá ao aluno identificar, reconhecer, articular e prestar atenção aos conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, temos uma metodologia de demonstração dos conhecimentos assente em trabalhos que possibilitarão inferir, explicar, criticar e concluir sobre esses mesmos conteúdos.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “History and Theory”, it is considered a structuring unit for the student's critical and analytical thinking, as well as for his expository capacity. This notion enhances the exploration of theoretical values and contexts. The skills acquired in this course are almost entirely cognitive according to Bloom's (1956) taxonomy. Although it is also structuring regarding attitudes and behaviors. Therefore, the stimulus is promoted by the expository methodology. This formulation is based on the certainty that cognitive knowledge must be conveyed through knowing how to be applied later in knowing how to do.

We also know, however, that an important part of learning is promoted by the student's ability to project on the problem explored. This aspect is explored in the demonstration of the knowledge that is based on the promotion of discussion about theoretical works of individual or group character.

As such we have a traditional and expository methodology (Anastasiou, 2001) that will allow the student to identify, recognize, articulate and pay attention to the contents transmitted to him. While on the other hand, we have a methodology of demonstration of knowledge based on works that will make it possible to infer, explain, criticize and conclude about these same contents.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Cubbit, S. (1998). Digital Aesthetics. London: SAGE Publications

Hocks, M. & Kendrick, M. (Eds.) (2003). Eloquent images: word and image in the age of new media. Cambridge : MIT Press

Krapp, P. (2011). Noise channels: glitch and error in digital culture. Minneapolis: University of Minnesota Press

Kress, G. & Leeuwen, T. (2006). Reading images: the grammar of visual design. New York: Routledge

Kwastek, K. (2013). Aesthetics of Interaction in Digital Art. Cambridge: MIT Press

Mapa IV - Laboratório de Concept Art e Animação

4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

Laboratório de Concept Art e Animação

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Concept Art and Animation Laboratory

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

187.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

72 = [24 TP + 48 PL]

4.4.1.6.ECTS:

7.5

4.4.1.7.Observações:

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa inculcar capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar acções através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia “Projecto”. Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto.

Está colocada no primeiro ano, segundo semestre para criar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma

UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa.

4.4.1.7.Observations:

Fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the "Project" typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project.

It is placed in the first year, second semester to create the foundations and practical foundations essential for proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Eduardo Côrte-Real - 24h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

Cátia Peres - 48h

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Ao concluir esta unidade curricular, os alunos devem ser capazes de:

- *entender e projectar dentro do fluxo narrativo de uma história*
- *interpretar / apoiar / expandir / comunicar histórias existentes*
- *criar e transmitir suas próprias histórias e mundos*
- *aplicar os fundamentos da animação 2D e 3D*
- *aplicar os fundamentos do desenho da figura: crie desenhos atraentes e anatomicamente corretos*
- *entender e dominar o uso da iluminação para contar histórias*
- *demonstrar domínio da pintura tradicional e digital*
- *aplicar os fundamentos de Concept Art & Design*
- *criar arte conceptual atraente e original*
- *demonstrar fluência na aplicação dos princípios de design*
- *encontrar soluções de design para enfrentar desafios conceptuais*
- *encontrar soluções originais que funcionem dentro das restrições de uma produção*
- *utilizar o conhecimento histórico de várias disciplinas (figurino, arquitectura, filme, animação, design etc.) para enriquecer os seus desenhos originais*
- *criar desenhos coerentes*

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Upon completing this curricular unit, students should be able to:

- *understand and design within the narrative flow of a story*
- *interpret/support/expand/communicate existing stories*
- *create and convey their own stories and worlds*
- *apply the fundamentals of 2D & 3D animation*
- *apply the fundamentals of figure drawing: create appealing, anatomically correct drawings*
- *understand and master the use of lighting for storytelling*
- *demonstrate mastery of both traditional and digital painting*
- *apply the fundamentals of Concept Art & Design*
- *create appealing and original Concept Art*
- *demonstrate fluency in applying the principles of design*
- *find design solutions to address conceptual challenges*
- *find original solutions that work within the constraints of a production*
- *utilize historical knowledge in multiple disciplines (costume, architecture, film, animation, design, etc.) to enhance their original designs*
- *create coherent designs*

4.4.5.Conteúdos programáticos:

- *Introdução aos conceitos de animação*
- *Técnicas de observação e desenho ao vivo*
- *Estudos de cor, iluminação e composição*
- *Técnicas de pintura digital*
- *Design de personagens: em pose e acção*
- *Design de ambientes*
- *Storyboarding*
- *Animatics*
- *Animação de personagens*

4.4.5.Syllabus:

- *Introduction to animation concepts*
- *Observational & life drawing techniques*
- *Colour, lighting & compositional studies*
- *Digital painting techniques*
- *Character design: posing and acting*
- *Environment design*
- *Storyboarding*
- *Animatics*
- *Character animation*

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Esta uc foi projectada p/a fornecer aos alunos os fundamentos da criação de obras de arte p/a a indústria do entretenimento

Seu principal objectivo é ensinar aos alunos c/o conceptualizar e estruturar diferentes tipos de narrativas visuais (usando referências fotográficas, cinematográficas, de animação e de jogos c/o estudos de caso), apresentando-os aos conceitos básicos de desenho, storyboard, composição de imagens, c/o também técnicas de pintura digital. Portanto, os alunos não apenas fortalecem técnicas de desenho/ilustração e habilidades de pintura, utilizando suportes tradicionais e digitais, c/o também aprendem a criar uma variedade de recursos de animação c/o personagens, criaturas, ambientes, mundos, armas, adereços, etc

Nesta uc os alunos abordam os principais fundamentos do design 2D e 3D em relação a tipo de estilos (ex: desenho animado versus realismo), teoria das cores, luz e forma, composição espacial e/ou formal, movimento de pessoas e objectos, materiais e texturas, ...

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

This unit is designed to provide students with the fundamentals of creating artwork for the entertainment industry. Its main goal is to teach students how to conceptualize and structure different types of visual narratives (using photographic, cinematographic, animation and game references as case studies), by introducing them to the basic concepts of sketching, storyboarding, picture composition, as well as digital painting techniques.

Therefore, in this course, students not only strengthen their drawing/illustration techniques and painting abilities, using both traditional and digital mediums, as well as learn how to create a range of animation assets such as characters, creatures, environments, worlds, weapons, props, etc

In doing so, students cover the main 2D and 3D design fundamentals regarding concept styles (example: cartoon vs realism), colour theory, light and form, spatial and/or formal composition, the movement of people and objects, materials and textures, among others.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de caracter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada e de caracter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-Based Character Methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology in which it calls for direct involvement of students in context setting, opportunity identification and decision making; and Waterfall top down (Larman & Basili 2003) which allows you to analyze the different stages of the project sequentially and establish precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is obtained in the semiannual aggregator project, applied research nature and individual or group character. At least 50% of the assessment of this UC is taken directly from the Project UC. The remaining evaluation is taken from the classes.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Laboratórios e Oficinas" considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de caracter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior.

Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “Laboratories and Workshops” it is considered a structuring unit for the student’s practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom’s (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous. As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

- DAVIES, M. (2007). *Designing character-based console games*. EUA: Charles River Media. ISBN 9781584505211
- Rall, H. (2017). *Animation: From concept to production*. CRC Press.
- MCKINLEY, M. (2010). *Maya Studio Projects: Game Environments and Props*. EUA: John Wiley & Sons. ISBN 9780470609330
- MITCHELL, B. (2013). *Game Design Essentials*. EUA: John Wiley & Sons. ISBN 9781118239339
- NFGMAN (2006). *Character Design for Mobile Devices*. EUA: Gulf Professional Publishing. ISBN 9780240808086
- WELLS, P., & MOORE, S. (2016). *The fundamentals of animation*. Bloomsbury Publishing.
- ZHU, F. (2013). *Foundation 01*. Singapura: FZD School of Design. ISBN 978-981-07-3823-5

Mapa IV - Laboratório de Animação Integrada**4.4.1.1.Designação da unidade curricular:**

Laboratório de Animação Integrada

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Integrated Animation Laboratory

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

187.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

72 = [24 TP + 48 PL]

4.4.1.6.ECTS:

7.5

4.4.1.7.Observações:

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa incutir capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar acções através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia “Projecto”. Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto Está colocada no segundo ano, segundo semestre para consubstanciar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa

4.4.1.7.Observations:

Fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the “Project”

typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project. It is placed in the second year, second semester to substantiate the foundations and practical foundations essential for proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Flávio Almeida - 72h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Ao concluir esta unidade curricular, os alunos devem ser capazes de:

- *entender e projectar dentro do fluxo narrativo de uma história*
- *interpretar / apoiar / expandir / comunicar histórias existentes*
- *criar e transmitir suas próprias histórias e mundos*
- *aplicar os fundamentos da animação 2D e 3D*
- *aplicar os fundamentos do desenho da figura: crie desenhos atraentes e anatomicamente corretos*
- *entender e dominar o uso da iluminação para contar histórias*
- *demonstrar domínio da pintura tradicional e digital*
- *aplicar os fundamentos de Concept Art & Design*
- *criar arte conceptual atraente e original*
- *demonstrar fluência na aplicação dos princípios de design*
- *encontrar soluções de design para enfrentar desafios conceptuais*
- *encontrar soluções originais que funcionem dentro das restrições de uma produção*
- *utilizar o conhecimento histórico de várias disciplinas (figurino, arquitectura, filme, animação, design etc.) para enriquecer os seus desenhos originais*
- *criar desenhos coerentes*

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Upon completing this curricular unit, students should be able to:

- *understand and design within the narrative flow of a story*
- *interpret/support/expand/communicate existing stories*
- *create and convey their own stories and worlds*
- *apply the fundamentals of 2D & 3D animation*
- *apply the fundamentals of figure drawing: create appealing, anatomically correct drawings*
- *understand and master the use of lighting for storytelling*
- *demonstrate mastery of both traditional and digital painting*
- *apply the fundamentals of Concept Art & Design*
- *create appealing and original Concept Art*
- *demonstrate fluency in applying the principles of design*
- *find design solutions to address conceptual challenges*
- *find original solutions that work within the constraints of a production*
- *utilize historical knowledge in multiple disciplines (costume, architecture, film, animation, design, etc.) to enhance their original designs*
- *create coherent designs*

4.4.5.Conteúdos programáticos:

- *Princípios de efeitos visuais (fundamentos digitais, 3D Toolbox, bases de CGI)*
- *Iluminação, texturização e renderização*
- *Composição*
- *Escultura digital*
- *Equipamento e FX de criatura*
- *FX ambiental*
- *Animação de performance (captura de movimento)*
- *Princípios de produção*
- *Prática profissional*

4.4.5.Syllabus:

- *Principles of visual effects (digital fundamentals, 3D Toolbox, CGI foundations)*
- *Lighting, texturing & rendering*
- *Composition*
- *Digital sculpting*
- *Rigging & creature FX*
- *Environmental FX*
- *Performance Animation (motion capture)*
- *Production principles*
- *Professional practice*

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Esta UC visa proporcionar aos alunos as habilidades teóricas e práticas necessárias p/a projectar e dirigir filmes de animação, séries, vídeos musicais e clips de motion design. Ensina a criar e produzir diferentes tipos de narrativas visuais (personagens, objectos, ambientes) utilizando várias técnicas digitais e de efeitos visuais. Sendo uma UC “full scope”, analisa a produção de animação num contexto amplo e fornece uma experiência intensiva e de equipa, na qual desenvolvem conhecimentos em todo o processo de produção. Aprendem a lidar c/ os desafios de animadores profissionais, c/o a importância da flexibilidade, o valor das habilidades empresariais, etc. Incentiva os alunos a aprofundar os seus conhecimentos em design gráfico e animação, c/ ênfase na exploração de processos e técnicas de produção mais avançados. Aprendem a trabalhar c/ ferramentas de renderização e composição, e efeitos processuais. As estruturas e métodos introduzidos nos semest. anteriores são refinados e desenvolvidos.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The contents taught in this curricular unit aim to provide students with the theoretical and practical skills needed to design and direct animation films, series, music videos, and motion design clips. It teaches students how to create and produce different types of visual narratives (composed of characters, objects and environments) using several digital techniques and visual effects. As a full scope, it looks at animation production in a broad context and provides students with an intensive and team-based experience in which they develop expertise in the whole production process. Thus, students learn how to deal with professional animator challenges, for example, the importance of flexibility, the value of entrepreneurial skills, etc. It encourages students to extend their knowledge of graphic design and animation, with an emphasis on exploring more advanced processes and production techniques. Students learn how to work with rendering and composition tools, and procedural effects.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada e de carácter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-Based Character Methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology in which it calls for direct involvement of students in context setting, opportunity identification and decision making; and Waterfall top down (Larman & Basili 2003) which allows you to analyze the different stages of the project sequentially and establish precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is obtained in the semiannual aggregator project, applied research nature and individual or group character. At least 50% of the assessment of this UC is taken directly from the Project UC. The remaining evaluation is taken from the classes.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia “Laboratórios e Oficinas” considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior. Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “Laboratories and Workshops” it is considered a structuring unit for the student's practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous. As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow

the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

- DAVIES, M. (2007). *Designing character-based console games*. EUA: Charles River Media. ISBN 9781584505211
- Rall, H. (2017). *Animation: From concept to production*. CRC Press.
- MCKINLEY, M. (2010). *Maya Studio Projects: Game Environments and Props*. EUA: John Wiley & Sons. ISBN 9780470609330
- MITCHELL, B. (2013). *Game Design Essentials*. EUA: John Wiley & Sons. ISBN 9781118239339
- NFGMAN (2006). *Character Design for Mobile Devices*. EUA: Gulf Professional Publishing. ISBN 9780240808086
- WELLS, P., & MOORE, S. (2016). *The fundamentals of animation*. Bloomsbury Publishing.
- ZHU, F. (2013). *Foundation 01*. Singapura: FZD School of Design. ISBN 978-981-07-3823-5

Mapa IV - Direcção de Projecto de Animação Integrada

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Direcção de Projecto de Animação Integrada

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Project Direction: Integrated Animation

4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3. Duração:

Semestral

4.4.1.4. Horas de trabalho:

187.5

4.4.1.5. Horas de contacto:

72 = [32 TP + 40 OT]

4.4.1.6. ECTS:

7.5

4.4.1.7. Observações:

A animação é uma das áreas com maior crescimento nas indústrias criativas. É uma das formas de expressão mais dinâmicas, experimentais, multidisciplinares e interdisciplinares, que combina o design, a música, o desenho, a escultura, a performance, a narrativa, e ciência da computação, entre outras. A animação tem numerosas técnicas e uma linguagem particular que pode ser utilizada em qualquer âmbito desde a arte mais abstrata e experimental até o projeto mais comercial. A animação é um campo em constante evolução que permite aos estudantes combinar tudo tipo de técnicas de representação audiovisual, desde as mais tradicionais até as mais atuais, para contar histórias que transformem os standards narrativos, estéticos e técnicos. Nesta unidade curricular, os estudantes aprenderam a combinar o conhecimento e as técnicas de animação aprendidas nos semestres prévios para desenvolver um projeto de animação integrada.

4.4.1.7. Observations:

Animation is one of the fastest-growing areas in creative industries. It is one of the most dynamic, experimental, multidisciplinary and interdisciplinary forms of expression, combining design, music, drawing, sculpture, performance, storytelling, computer science, and more. Animation has myriad techniques and a distinctive language that can be used for purposes ranging from abstract art to marketing. Animation is a continually evolving field that allows students to combine traditional and state-of-the-art techniques to find new ways to tell stories that challenge the narrative, aesthetic and technical standards. In this curricular unit, students will learn how and why to combine the knowledge, skills, and techniques acquired in the previous semesters to develop a visually engaging and effective full scope animation.

4.4.2. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Rodrigo Hernández-Ramírez - 72h

4.4.3. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Os principais objetivos de esta uc são permitir aos estudantes experimentar e integrar de maneira pratica ferramentas conceptuais, técnicas e processos adquiridos nos semestres anteriores. Tendo completado esta UC os estudantes:

- *Saberão quais são as várias etapas que compreendem um projeto de animação integrada*
- *Saberão c/o diferentes técnicas de animação podem ser usadas em conjunto para lograr efeitos narrativos e estéticos particulares*
- *Terão refinado as suas capacidades técnicas integrando várias abordagens à animação tradicionais e digitais*
- *Serão capazes de avaliar criticamente as vantagens e desvantagens relativas de certas abordagens à animação em função do objetivo desejado e da audiência*
- *Serão capazes de planear um projeto complexo e multifacetado de início ao fim, criando e implementando um pipeline adequado*

Terão desenvolvido as suas capacidades p/a resolver criativamente problemas de maneira a sobrepor-se aos obstáculos e limitações intrínsecos a um projeto de animação

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

The main objective of this curricular unit is allowing students to experiment and integrate in a practical manner previous conceptual tools, techniques, and processes. After completing this unit, students will:

- *Understand the various stages comprising a full-scope animation project*
- *Understand how different animation techniques can be used in tandem to achieve particular narrative and aesthetic effects*
- *Refine their technical prowess integrating various traditional and digital approaches*
- *Be able to critically assess the relative advantages and disadvantages of using a given animation approach depending on the desired outcome and audience*
- *Have the capacity to plan a complex, multifaceted project from start to finish, designing and implementing proper pipeline*
- *Have developed a problem-solving mindset that allows them to overcome unavoidable constraints and obstacles through creativity and improvisation.*

4.4.5.Conteúdos programáticos:

- *Workflow de projeto de animação integrada: desde o planeamento até a pós-produção;*
- *A linguagem visual e a estética da animação mista;*
- *Boas práticas e métodos de pré-produção para animações mistas;*
- *Introdução aos estilos visuais, narrativos, de edição e animação contemporâneos;*
- *Introdução as plataformas de média contemporâneas (móvel e streaming)*

4.4.5.Syllabus:

- *Full-scope animation process workflow: from planning to postproduction*
- *The language and aesthetics of mixed animation*
- *Good practices and methods in pre-production for mixed animation*
- *Introduction to contemporary visual styles, narrative, editing, and animation techniques*
- *Introduction to contemporary media platforms (mobile and streaming)*

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos programáticos combinam perspetivas iluminadoras sobre a amplitude das linguagens da animação mista com treino técnico. A coerência com os objetivos de aprendizagem também se manifestará em dois âmbitos distintos, mas interdependentes: a definição de aspetos visuais específicos (design de personagens, ambientes, estilo visual e de edição) e a concretização destas ideias num artefacto comunicacional funcional. Portanto, o projeto integrado se torna assim no âmbito em que convergem conteúdos teóricos, conhecimento prático e o processo de design.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus combines eye-opening perspectives on the visual vastness of integrated animation languages with technical training. The coherence with the learning outcomes is expected to equally manifest in two distinct yet interdepend planes: definition of specific visual features (character design, environment, visual style, directing choices) and development of such ideas into working communication artefacts. The Integrated Project's outcome, therefore, becomes the ground that mediates disciplinary inputs, practical know-how and design thinking.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

A metodologia de ensino segue uma abordagem de “aprender fazendo” que se foca principalmente no desenvolvimento do projeto integrado. Dada a natureza interdisciplinar da animação mista, são necessárias palestras específicas para enquadrar os seus diferentes aspetos técnicos e culturais de maneira adequada. É esperado que os estudantes desenvolvam pesquisa e adquiram capacidades técnicas específicas de maneira autónoma. A avaliação é distribuída ao longo das várias etapas do desenvolvimento do projeto integrado.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

The Teaching methodology follows a “learning by doing” approach that mainly focuses on the Integrated Project's development. Given the interdisciplinary nature of mixed animation, targeted lecturing is required to frame its different key technical and cultural aspects properly. Students are also expected to autonomously undertake additional research

over project-related topics, including finding documental information and acquiring specific technical expertise. Evaluation is distributed along the progressive stages of the Integrated Project, mainly considering how the provided methodologies and background are effectively employed throughout the production process.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia “Projecto” considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, metodológica e de gestão do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente do domínio afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador.

Como tal temos uma metodologia fenomenológica na definição do problema (Smith, 2003) e uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, operar, e questionar os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a mesma metodologia na demonstração dos conhecimentos assenta em trabalhos que possibilitarão utilizar, demonstrar, agir e realizar esses mesmos conteúdos. O método assente no projecto assegura que o conhecimento seja experimentado em primeira pessoa. Apesar de tratar-se de um projeto em escala menor o desafio de desenvolver um artefacto animado misto implica que os estudantes desenvolvam as suas capacidades gerais para desenvolver e avaliar linguagens visuais. Da mesma maneira, ao lidar com os requerimentos, as dinâmicas e as complexidades de um projeto desta magnitude requer que os estudantes ponderem as várias etapas do projeto. Desta maneira os estudantes são desafiados a adquirir habilidades sólidas para planejar, tomar decisões e administrar o tempo.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “Project”, it is considered a structuring unit for the student’s practical, operative, methodological and management capacity, as well as for their expository capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are almost entirely of affective and psychomotor domain according to Bloom’s (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project.

As such we have a phenomenological methodology in problem definition (Smith, 2003) and an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, operate, and question the contents conveyed to him. While on the other hand, the same methodology in the demonstration of knowledge is based on works that will make it possible to use, demonstrate, act and realize these same contents. The project-based method ensures that knowledge is experienced in the first person. Although this is a smaller-scale project, the challenge of developing a mixed animated artifact implies that students develop their general ability to develop and evaluate visual languages. Similarly, in dealing with the requirements, dynamics, and complexities of a project of this magnitude requires students to ponder the various stages of the project. In this way students are challenged to acquire solid skills in planning, decision making and time management.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Bendazzi, G. (2015). Animation: A world history. CRC Press.

Musburger, R. B. (2017). Animation production: Documentation and organization.

Rall, H. (2017). Animation: From concept to production. CRC Press.

Smith, V., & Hamlyn, N. (Eds.), Film, E., & Image, A. M. (Trans.). (2018). Experimental and expanded animation: New perspectives and practices. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-73873-4>

Wells, P., & Moore, S. (2016). The fundamentals of animation. Bloomsbury Publishing.

Mapa IV - Direção de Projeto : Concept Art e Animação

4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

Direção de Projeto : Concept Art e Animação

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Project Direction: Concept Art and Animation

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

187.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

72 = [32 TP + 40 OT]

4.4.1.6.ECTS:

7.5

4.4.1.7.Observações:

A animação é uma forma de comunicação visual com amplas possibilidades tanto no âmbito da linguagem como na distribuição nos meios. Pode integrar projetos de interfaces gráficas para web, aplicativos mobile, ser utilizada no meio publicitário nas redes sociais, com finalidades educativas ou de entretenimento. A comunicação por imagens é uma característica contemporânea e permanece largamente difundida nos diversos meios. As imagens em movimento conseguem maior permeabilidade através de diferentes públicos.

O concept art é o momento criativo que antecede diversos projetos visuais tanto para cinema, videogames, banda desenhada, livros ilustrados, vídeo clips, desenhos animados e tantas outras linguagens que utilizam a inventividade gráfica como ferramenta para criar narrativas visuais.

Nesta Unidade Curricular terão a oportunidade de fundir essas linguagens num projeto audiovisual de relevância.

4.4.1.7.Observations:

Animation is a visual communication language with wide possibilities both in language and media distribution. They can integrate graphic interface projects for web, mobile applications, be used in advertising on social networks, for educational or entertainment purposes. Image communication is a contemporary feature and remains widespread in the various media. Moving images achieve greater permeability across different audiences.

Concept art is the creative moment that precedes many visual projects for film, video games, comics, picture books, video clips, cartoons and many other languages that use graphic inventiveness as a tool to create visual narratives.

In this course unit you will have the opportunity to merge these languages into a relevant audiovisual project.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Flávio Almeida - 72h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Esta Unidade Curricular está desenhada com o objetivo de fornecer um espaço de experimentação direcionada que permita a integração dos diferentes saberes que foram aprendidos nos semestres anteriores e estão sendo abordados no atual semestre. É definido que irão:

- Desenvolver o espírito artístico e estético aplicado às narrativas visuais animadas;
- Utilizar o storytelling como meio de transmitir mensagens eficientes para cada tipo de público e mídia;
- Entender os conceitos da animação tradicional e bidimensional feita em computador;
- Comunicar efetivamente através da linguagem animada;
- Obter conhecimento das várias etapas do processo de animação;
- Conhecer diferentes técnicas de criação de imagens para transmissão de conceitos narrativos;
- Conhecer as múltiplas possibilidades de aplicação do concept art nos meios e plataformas de comunicação contemporâneo.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

This course is designed to provide a space for targeted experimentation that allows the integration of different knowledge that was learned in previous semesters and are being addressed in the current semester. It is defined that they will:

- Develop the artistic and aesthetic spirit applied to animated visual narratives
- Use storytelling as a means of delivering effective messages to each type of audience and media;
- Understand the concepts of traditional and two-dimensional computer animation
- Communicate effectively through animated language
- Learn about the various steps of the animation process.
- Know different imaging techniques for the transmission of narrative concepts.
- Know the multiple possibilities of applying concept art in contemporary media and communication platforms.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

- Leitura e criação de imagens;
- Percepção temporal sonora e imagética;
- Análise e desconstrução de objetos narrativos animados;
- Técnicas digitais mistas para criação de imagens;
- Aplicabilidade das linguagens animadas para diferentes meios e públicos;
- Planeamento para projeto de animação: da fase conceitual ao produto final.

4.4.5.Syllabus:

- Reading and image creation;
- Sound and imagery temporal perception;
- Analysis and deconstruction of animated narrative objects;

- *Mixed digital imaging techniques;*
- *Applicability of animated languages to different media and audiences;*
- *Planning for animation project: from the conceptual phase to the final product.*

4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

O conteúdo programático é desenhado para permitir que seja desenvolvida aptidões teóricas, técnicas e maturidade narrativa dentro das linguagens narrativas propostas nessa Unidade Curricular.

O conteúdo programático proposto irá permitir a o desenvolvimento necessário para suportar os objetivos da Unidade Curricular que culminará em um projeto multidisciplinar focado nas linguagens da animação com amplo suporte dos conceitos visuais que serão previamente definidos e criados. Aos estudantes serão fornecidos as ferramentas e o conhecimento necessário para a criação e a orientação tutorial para o desenvolvimento e finalização do projeto.

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus is designed to allow the development of theoretical skills, techniques and narrative maturity within the narrative languages proposed in this course.

The proposed syllabus will allow the necessary development to support the objectives of the course that will culminate in a multidisciplinary project focused on the languages of animation with broad support of visual concepts that will be previously defined and created. Students will be provided with the tools and knowledge necessary for the creation and tutorial guidance for project development and completion.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

O método de ensino elegido para está Unidade Curricular privilegia o método de aprendizado baseado em projeto. Cabe ao docente transmitir os conteúdos de acordo com as especificidades do projeto que está integrado à outras Unidades Curriculares dessa licenciatura.

Alunos e alunas além de produzir um projeto robusto na área do concept art e animação terão que realizar pesquisas de caráter teórico e visual em diversas fontes disponíveis dentro e fora da faculdade. Novamente, ao docente cabe o papel de direcionar essa investigação para o melhor desenvolvimento do projeto.

A avaliação será distribuída entre os diversos momentos de entrega do projeto. Ou seja, será avaliado e valorizado o percurso de cada estudante através de entregas programadas ao longo do semestre além do produto visual e animado que será resultado desse percurso.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

The teaching method chosen for this course unit favors the project-based learning method. It is up to the teacher to transmit the contents according to the specifics of the project that is integrated with other Curricular Units of this degree.

Students, in addition to producing a robust project in the area of concept art and animation, will have to conduct theoretical and visual research from various sources available inside and outside the college. Again, the teacher is responsible for directing this research towards the best development of the project.

The evaluation will be distributed among the various project delivery times. That is, will be evaluated and valued the path of each student through scheduled deliveries throughout the semester in addition to the visual and lively product that will be the result of this course.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Projecto" considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, metodológica e de gestão do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente do domínio afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador.

Como tal temos uma metodologia fenomenológica na definição do problema (Smith, 2003) e uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, operar, e questionar os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a mesma metodologia na demonstração dos conhecimentos assenta em trabalhos que possibilitarão utilizar, demonstrar, agir e realizar esses mesmos conteúdos. Com o método baseado no projeto, as competências que se julgam necessárias para o bom sucesso dessa Unidade Curricular serão avaliadas de forma constante pelo docente. O resultado parcial apresentado através da permanente interação com o projeto desta UC irá demonstrar o nível de conhecimento de cada estudante e se os objetivos propostos estão sendo alcançados. Com a metodologia de ensino escolhida, o docente terá a possibilidade de distribuir de maneira adequada os conteúdos para garantir que os objetivos da Unidade Curricular estejam sendo cumpridos ao longo do semestre.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology "Project", it is considered a structuring unit for the student's practical, operative, methodological and management capacity, as well as for their expository capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are almost entirely of affective and psychomotor domain according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor

knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. As such we have a phenomenological methodology in problem definition (Smith, 2003) and an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, operate, and question the contents conveyed to him. . While on the other hand, the same methodology in the demonstration of knowledge is based on works that will make it possible to use, demonstrate, act and realize these same contents. With the project-based method, the skills deemed necessary for the success of this course will be evaluated constantly by the teacher. The partial result presented through the permanent interaction with this UC project will demonstrate each student's level of knowledge and whether the proposed objectives are being achieved. With the teaching methodology chosen, the teacher will be able to properly distribute the contents to ensure that the objectives of the course are being met throughout the semester.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Wells, P. (2006). The Fundamentals of Animation. Ava, London.

Foster, J. (2013). After Effects and Photoshop: Animation and Production Effects for DV and Film (Second Edition). Willey, Indianapolis.

Ghertner, E. (2012). Layout and Composition for Animation. Focal Press, London.

Stoneham, B. (2010). How to Create Fantasy Art for Video Games: A Complete Guide to Creating Concepts, Characters, and Worlds. Barron's Educational Series, Woodbury.

Furniss, M. (2008). The Animation Bible. Abrams, New York.

Mapa IV - Direção de Projeto : Storytelling Visual

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Direção de Projeto : Storytelling Visual

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Project Direction : Visual Storytelling

4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3. Duração:

Semestral

4.4.1.4. Horas de trabalho:

187.5

4.4.1.5. Horas de contacto:

72 = [32 TP + 40 OT]

4.4.1.6. ECTS:

7.5

4.4.1.7. Observações:

Esta UC enquadra-se na tipologia de Projecto, como tal procura fundamentar a base de projecto que um aluno Universitário deve ter quando procura um ciclo de estudos conducente ao grau de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa incutir as capacidades de reproduzir, demonstrar, agir, modificar e realizar artefactos visuais animados. Estas capacidades deverão permitir questionar e operar acções complexas através da prática de projecto. Esta UC trabalha em estreita relação colaborativa com as UCs de tipologia "Laboratórios e Oficinas", onde serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada.

Esta UC está colocada no primeiro ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos do Projecto, ao nível do processo da metodologia e da gestão. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter prático e agregadora de conhecimentos. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa, metodológica e de gestão.

4.4.1.7. Observations:

This UC fits into the Project typology, as such it seeks to substantiate the project basis that a University student should have when looking for a cycle of studies leading to a degree in Animation and Visual Arts. It aims to instill the ability to reproduce, demonstrate, act, modify and make animated visual artifacts. These capabilities should allow for questioning and operating complex actions through design practice. This UC works in close collaborative relationship with the "Laboratories and Workshops" typology UCs, where the knowledge will be realized in the form of applied research.

This UC is placed in the first year, first semester to create the foundations and foundations of the Project, at the methodology and management process level. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a UC of

practical character and aggregator of knowledge. Promotes the acquisition of practical, operational, methodological and management capacity.

4.4.2. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Rodrigo Antunes Morais - 72h

4.4.3. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4. Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Esta unidade curricular pretende ser um ambiente laboratorial propício à experimentação e integração de conhecimentos interdisciplinares a serem aplicados na prática de storytelling visuais.

Ao fim da disciplina, espera-se que o estudante esteja apto a:

- *Entender os conceitos de narrativa visual e linguagem visual;*
- *Entender a polivalência e diferenciação dos conceitos de signos imagéticos, imagem e representação visual;*
- *Aplicar processos de tradução intersemiótica perante diferentes tipos de linguagens;*
- *Desenvolver representações visuais em fluxos narrativos.*

4.4.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

This course aims to be a laboratory environment conducive to experimentation and integration of interdisciplinary knowledge to be applied in the in the practice of visual narratives.

At the end of the course, the student is expected to be able to:

- *Understand the concepts of visual storytelling and visual language;*
- *Understand the polyvalence and differentiation about concepts as imagery signs, image, and visual representation;*
- *Apply intersemiotic translation processes to different types of languages;*
- *Develop visual representations in narrative flows.*

4.4.5. Conteúdos programáticos:

- *Leitura de imagens;*
- *Imagem, tempo narrativo e percepção;*
- *Dependência linguística e autonomia cognitiva do storytelling visual;*
- *Tempo intrínseco, extrínseco e intersticial do storytelling visual;*
- *Dimensões semântica, sintática e pragmática do storytelling visual;*
- *Síntese simbólica do storytelling visual;*
- *Modos de representação visual;*
- *Diversidade da imagem como possibilidade de representação visual em storytelling;*
- *Construção de storytelling visuais a partir de traduções intersemióticas.*

4.4.5. Syllabus:

- *Image literacy;*
- *Image, narrative time and perception;*
- *Language dependence and cognitive autonomy of visual storytelling;*
- *Intrinsic, extrinsic and interstitial time of visual storytelling;*
- *Semantic, syntactic and pragmatic dimensions of visual storytelling;*
- *Symbolic synthesis of visual storytelling;*
- *Modes of visual representation;*
- *Image diversity as a possibility of visual representation in storytelling;*
- *Development of visual storytelling from intersemiotic translations.*

4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

A coerência dos conteúdos programáticos em relação aos objetivos se dá na medida em que, ao final do percurso da unidade curricular, o estudante deve ser capaz de desenvolver storytelling por meio de signos imagéticos a partir da tradução intersemiótica de diferentes linguagens. Para isso, os conteúdos aqui propostos abrangem uma amplificação técnica para serem desenvolvidos em um contexto laboratorial. Sendo assim, é fomentada a prática em relação ao contexto das representações visuais como fluxos narrativos comunicacionais.

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus coherence in relation to the objectives is given according as, at the end of the course, the student should be able to develop storytelling through imagery signs from the intersemiotic translation of different languages. Given this context, the contents proposed here include a technical amplification to be developed in a laboratory context. Thus, the practice is promoted in relation to the context of visual representations as communicative storytelling flows.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Usa-se uma metodologia fenomenológica na definição do problema (Smith, 2003) e uma metodologia Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões. Este nível de competências é obtido pela comunhão de soft skills: capacidade de comunicação, criatividade e o pensamento crítico; pelo acesso à informação e capacidades tecnológicas; pela utilização da experiência e temáticas actuais e/ou especulativas. Tudo isto é

posteriormente escrutinado através da análise de dados de fontes primárias, da confirmação da natureza inovadora da proposta, de feedback individualizado em regime de tutoria, e finalmente sujeito a apresentação pública de resultados (<http://www.p21.org/about-us/p21-framework>). A demonstração de conhecimentos é obtida através dum projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada, de carácter individual ou de grupo.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

A phenomenological methodology is used in problem definition (Smith, 2003) and a project-based methodology (Blumenfeld et al., 1991), which calls for student involvement in context definition, identification of opportunities and decision making. This level of competence is obtained by the communion of soft skills: communication skills, creativity and critical thinking; for access to information and technological capabilities; by using current and / or speculative experience and themes. This is further scrutinized through data analysis from primary sources, confirmation of the innovative nature of the proposal, individualized mentoring feedback, and finally subject to public presentation of results (<http://www.p21.org/about-us/p21-framework>). The demonstration of knowledge is obtained through a semiannual aggregating project, applied research nature, individual or group.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Projecto" considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, metodológica e de gestão do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente do domínio afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador.

Como tal temos uma metodologia fenomenológica na definição do problema (Smith, 2003) e uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, operar, e questionar os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a mesma metodologia na demonstração dos conhecimentos assenta em trabalhos que possibilitarão utilizar, demonstrar, agir e realizar esses mesmos conteúdos.

Uma vez que é utilizada a metodologia baseada em projeto, os objetivos serão atingidos na medida em que a prática do desenvolvimento de storytelling visual terá base em orientações sobre os conceitos de signos imagéticos, imagem e representação visual perante o desenvolvimento de traduções intersemióticas em fluxos narrativos.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology "Project", it is considered a structuring unit for the student's practical, operative, methodological and management capacity, as well as for their expository capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are almost entirely of affective and psychomotor domain according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project.

As such we have a phenomenological methodology in problem definition (Smith, 2003) and an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, operate, and question the contents conveyed to him. . While on the other hand, the same methodology in the demonstration of knowledge is based on works that will make it possible to use, demonstrate, act and realize these same contents.

Once the project-based methodology is used, the objectives will be achieved as the practice of visual storytelling development will be based on orientations on the concepts of image signs, image and visual representation in the development of intersemiotic translations in narrative streams.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Arnold, B.; Eddy, B. (2007). Exploring visual storytelling. Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning.

Jappy, T. (2013). Introduction to Peircean visual semiotics. London: Bloomsbury Publishing.

Lupton, E. (2017). Design is storytelling. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Pârlög, A. (2019). Intersemiotic translation: literary and linguistic multimodality. Cham: Palgrave Macmillan.

Sandler, M. (2018). Visual storytelling: how to speak to your audience without saying a word. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Mapa IV - Gestão de Projeto

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Gestão de Projeto

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Project management

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:*AUD***4.4.1.3.Duração:***Semestral***4.4.1.4.Horas de trabalho:***125***4.4.1.5.Horas de contacto:***48 = [48 TP]***4.4.1.6.ECTS:***5***4.4.1.7.Observações:**

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa inculcar capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar acções através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia "Projecto". Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto. Está colocada no terceiro ano, segundo semestre para consolidar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa.

4.4.1.7.Observations:

This UC fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the "Project" typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project. It is placed in the third year, second semester to consolidate the foundations and practical foundations essential for proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):*Sara Gancho - 48h***4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:***<sem resposta>***4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

Compreender e adequar a prática de Gestão do Projeto aos desafios propostos pela unidade curricular de projeto; Visualizar e planear a curto e longo prazo a gestão do projeto em curso. Adaptar e adequar os recursos e tempo disponíveis, e delegar e /ou liderar os indivíduos responsáveis pelas tarefas a desenvolver de modo a finalizar o projeto em tempo útil; Aplicar o conhecimento de Gestão do Design à prática projetual nas diferentes vertentes da animação e arte visual; Compreender e aplicar materiais e técnicas de representação visual adequadas à complexidade projetual identificada e com base na perspetiva de gestão do projeto; Identificar oportunidades de mercado e inovação na sequência da exploração iterativa da literatura disponível e investigação comparativa; Co-criar e adequar novos produtos/serviços ao mercado consumidor, correspondendo às necessidades e desejos do mesmo aliando-se à competitividade crescente do mercado;

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Understand and adapt Project Management practice to the challenges proposed by the project course unit; View and plan short and long term ongoing project management. Adapt and match available resources and time, and delegate and / or lead the individuals responsible for the tasks to be developed in order to finalize the project in a timely manner; Apply the knowledge of Design Management to design practice in the different aspects of animation and visual art; Understand and apply visual representation materials and techniques appropriate to the project complexity identified and based on the project management perspective; Identify market opportunities and innovation following iterative exploration of available literature and comparative

research;

Co-create and adapt new products / services to the consumer market, meeting the needs and desires of the same, combining the growing competitiveness of the market;

4.4.5. Conteúdos programáticos:

A unidade curricular será desenvolvida em torno dos seguintes tópicos:

A Gestão do Projeto: Importância e principais abordagens;

A Gestão do Projeto integrada: Slack e outras apps associadas;

A Gestão do Design: Estratégias, processos e implementação;

A importância da Gestão do Design no contexto empresarial;

Criação de empresa, descrição de produtos/serviços, missão, objetivos e valores;

Análise de mercado, análise da concorrência, análise swot, marketing mix, business model canvas;

Estratégia competitiva de posicionamento de mercado com base num produto/serviço inovador;

Plano de Negócios de um produto(s) e/ou serviço(s)

Projeções financeiras para o 1º, 2º e 3º ano de funcionamento do negócio;

Pitch de negócio a fim de atrair investidores e parceiros-chave.

4.4.5. Syllabus:

The curricular unit will be developed around the following topics:

Project Management: It's importance and main approaches;

Integrated Project Management: Slack and other associated apps;

Design Management: Strategies, processes and implementation;

The importance of Design Management in a business context;

Company creation, product/service description, mission, objectives and values;

Market analysis, competitors analysis, swot analysis, marketing mix, business model canvas;

Competitive positioning market strategy for an innovative product or service;

Business Plan for a product and/or service;

Financial business projections for the 1st, 2nd and 3rd business year;

Business pitch to attract investors and key-partners.

4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos programáticos e a sua evolução ao longo do semestre estão organizados e caracterizados pela apresentação dos conceitos teóricos através pela apresentação, análise e discussão de Estudos de Caso relacionados com o projeto a ser desenvolvido na unidade de Projeto. Com a aprendizagem dos conceitos principais de gestão do projeto e através da implementação da ferramenta "slack" o discente estará apto para gerir o seu projeto de forma organizada e eficaz.

Pretende-se fomentar o empreendedorismo nos discentes, através da criação da sua própria empresa a fim de comercializar a produto/peça a realizar na UC de Projeto. Para tal, o discente terá de realizar um plano de negócios para a sua empresa e um "Pitch" final para obter o financiamento pretendido.

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus contents and its evolution throughout the semester are organized and characterized by the presentation of the theoretical concepts through the presentation, analysis and discussion of "Case Studies" related to the project to be developed in the Project unit corresponding to this semester. By learning the main concepts of project management and by implementing the "slack" tool they will be able to manage their project in an organized and effective way.

Aiming to foster entrepreneurship in students through the creation of their own company in order to market the product that they are developing. The student will have to carry out a business plan for his/her company and a final "pitch" to obtain the intended estimated financing.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada e de carácter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-Based Character Methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology in which it calls for direct involvement of students in context setting, opportunity identification and decision making; and Waterfall top down (Larman & Basili 2003) which allows you to analyze the different stages of the project sequentially and establish precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is obtained in the semiannual aggregator project, applied research nature and individual or group character. At least 50% of the assessment of this UC is taken directly from the Project UC. The remaining

evaluation is taken from the classes.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia “Laboratórios e Oficinas” considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior.

Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos.

Ao aplicar os métodos, técnicas e ferramentas apresentados e utilizados em sala de aula e fazendo a sua interligação com os objetivos da UC permite aos discentes melhorar a sua capacidade de utilização das metodologias de Gestão do Projeto e Gestão do Design, estando mais aptos a aplicá-las corretamente em ambiente profissional. Isto capacita o discente com as metodologias e ferramentas necessárias para ser um Gestor de Projeto ou um Gestor do Design bem-sucedido.

Também a realização de workshops, utilizando técnicas de Design Thinking, tais como a meta ferramenta Visualização é coerente com a formação efetiva em Gestão do Projeto adequando-se à prática atual da profissão. A prática imersiva colaborativa e a apresentação de Estudos de Caso promovem a capacidade de decisão, a aprendizagem, a análise e a reflexão crítica dos discentes sobre os problemas da gestão do design e do projeto atuais, assim como promove a inovação e o desenvolvimento de competências cognitivas que favorecem o trabalho colaborativo e multidisciplinar. A avaliação parcelar em conjunto com o acompanhamento dos trabalhos em curso permite ao discente lidar com os problemas que vão surgindo mais rapidamente e com o apoio efetivo do docente e também dos seus pares.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “Laboratories and Workshops” it is considered a structuring unit for the student’s practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom’s (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous. As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents.

Applying the methods, techniques and tools presented and used in the classroom and interconnecting with the objectives of the course allows students to improve their ability to use Project Management and Design Management methodologies, being more able to apply them. them correctly in a professional environment. This empowers the student with the methodologies and tools needed to be a successful Project Manager or Design Manager.

Also conducting workshops using Design Thinking techniques such as the Visualization meta tool is consistent with the effective training in Project Management adapting to the current practice of the profession. Collaborative immersive practice and presentation of Case Studies promote students’ decision-making, learning, analysis and critical reflection on current design and project management problems, as well as promoting innovation and skills development. which favor collaborative and multidisciplinary work. Partial evaluation in conjunction with the monitoring of work in progress allows the student to deal with the problems that arise faster and with the effective support of the teacher and also of their peers.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Cooper, R.; Junginger S.; Lockwood, T. (2017) . The Handbook of Design Management. London, Bloomsbury.
Best, Kathryn (2015). Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation. London, New York: Ava Publishing SA.
Guillebeau, C. (2012). The \$100 Startup: Reinvent the Way You Make a Living, Do What You Love, and Create a New Future. New York: Crown Business;
Fried, J.; Heinemeir, H. (2010). REWORK. United Kingdom; Random House Group.
Berry, T. (2008). The Plan-As-You-Go Business Plan, Canada: Eliot House Productions;
Cagan, M. (2008). Inspired: How to create products customers love. California: SVPG Press.
Borja de Mozota, B. (2003). Design Management: Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation. New York, NY: Allworth Press.

Mapa IV - História das Artes Audiovisuais**4.4.1.1.Designação da unidade curricular:***História das Artes Audiovisuais***4.4.1.1.Title of curricular unit:***History of Audiovisual Arts***4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:***BA***4.4.1.3.Duração:***Semestral***4.4.1.4.Horas de trabalho:***62.5***4.4.1.5.Horas de contacto:***24 = [24 TP]***4.4.1.6.ECTS:***2.5***4.4.1.7.Observações:**

Esta UC enquadra-se na tipologia de História e Teoria, como tal procura fundamentar a base histórica teórica que um aluno Universitário deve ter. Visa identificar, reconhecer prestar atenção a conceitos e formulações, eventos e evidências que já tenham sido passados ou estudados e que permitam interpretar explicar e criticar a actualidade. Estas capacidades deverão permitir articular e inferir o valor dum conteúdo para posteriormente utilizar explicando-o e/ou criticando-o. Sendo que a sua aplicação não necessita de ser directa nem imediata, mantendo autonomia pedagógica relativa ao Projecto.

Esta UC está colocada no primeiro ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos do conhecimento, que se quer rico, diversificado e correcto. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter teórico e estruturante no domínio da história e da teoria. Promove a aquisição de capacidade analítica, crítica e expositiva.

4.4.1.7.Observations:

This UC fits into the typology of History and Theory, as such seeks to substantiate the theoretical historical basis that a University student should have. Aims to identify, recognize pay attention to concepts and formulations, events and evidence that have already been passed or studied and that allow interpret interpret and criticize the present. These skills should allow articulating and inferring the value of a content for later use explaining and / or criticizing it. Since its application need not be direct or immediate, maintaining pedagogical autonomy relative to the Project.

This UC is placed in the first year, first semester to create the foundations and foundations of the knowledge that one wants to be rich, diverse and right. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a theoretical and structuring UC in the domain of history and theory. Promotes the acquisition of analytical, critical and expository skills.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):*Ana Marques - 24h***4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**

- *Discutir trabalhos e projectos em Arte e Cultura Visual*
- *Conhecer as classificações das imagens e o seu papel na cultura humana*
- *Identificar os conceitos fundamentais da representação visual bem como da comunicação audiovisual;*
- *Sintetizar informações de diversas naturezas utilizando recursos audiovisuais;*
- *Identificar a tipologia dos produtos audiovisuais quanto ao conteúdo e aos meios de produção envolvidos;*
- *Obter literacia crítica na linguagem narrativa e da cultura visual dentro do contexto da produção audiovisual;*
- *Desenvolver maturidade estética e artística no tratamento de informação para o campo audiovisual.*
- *Compreender os códigos semânticos específicos de diferentes media e relacioná-los num objeto transmedia multilinear;*
- *Desenvolver pensamento crítico e analítico em relação aos Audiovisuais e sua evolução.*

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

- *Discutir trabalhos e projectos em Arte e Cultura Visual*
- *Conhecer as classificações das imagens e o seu papel na cultura humana*
- *Identificar os conceitos fundamentais da representação visual bem como da comunicação audiovisual;*
- *Sintetizar informações de diversas naturezas utilizando recursos audiovisuais;*
- *Identificar a tipologia dos produtos audiovisuais quanto ao conteúdo e aos meios de produção envolvidos;*
- *Obter literacia crítica na linguagem narrativa e da cultura visual dentro do contexto da produção audiovisual;*

- *Desenvolver maturidade estética e artística no tratamento de informação para o campo audiovisual.*
- *Compreender os códigos semânticos específicos de diferentes media e relacioná-los num objeto transmedia multilinear;*
- *Desenvolver pensamento crítico e analítico em relação aos Audiovisuais e sua evolução.*

4.4.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

- *Discuss works and projects in Art and Visual Culture*
- *Know the classifications of images and their role in human culture*
- *Identify the fundamental concepts of visual representation as well as audiovisual communication;*
- *Synthesize information of various natures using audiovisual resources;*
- *Identify the typology of audiovisual products regarding the content and the means of production involved;*
- *Obtain critical literacy in narrative language and visual culture within the context of audiovisual production;*
- *Develop aesthetic and artistic maturity in the treatment of information for the audiovisual field.*
- *Understand the specific semantic codes of different media and relate them in a multilinear transmedia object;*
- *Develop critical and analytical thinking regarding audiovisuals and their evolution.*

4.4.5. Conteúdos programáticos:

O Optocentrismo da cultura ocidental
Noções de Hypercontemporaneidade, Contemporaneidade e Modernidade
Níveis da Cultura (Erudita, Popular, Tradicional)
Cultura Visual como campo de estudo
As matrizes metodológicas da História da Arte, Iconologia/ Iconografia e Semiótica
Arte Contemporânea:
Banda Desenhada e Ilustração
Cinema
Televisão
Videojogos
Internet e imagem
Transmedia storytelling
Conhecimento teórico para criação de story worlds e seus desdobramentos transmediáticos;
Análises críticas do papel social, económico tecnológico da interatividade dos media;
A cultura de participação do público através da interatividade;
Análise narrativa, géneros, e linguagem fílmica;
O papel da edição e sua influência no resultado narrativo.

4.4.5. Syllabus:

The Optocentrism of Western Culture
Notions of Hypercontemporaneity, Contemporaneity and Modernity
Levels of Culture (Classical, Popular, Traditional)
Visual Culture as a field of study
The Methodological Arrays of Art History, Iconology / Iconography and Semiotics
Contemporary art:
Comic Book and Illustration
Movie theater
Television
Video Games
Internet and image
Transmedia Storytelling
Theoretical knowledge for the creation of story worlds and their transmediatic developments;
Critical analyzes of the social, economic and technological role of media interactivity;
The culture of public participation through interactivity;
Narrative analysis, genres, and film language;
The role of editing and its influence on narrative outcome.

4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

A organização do conteúdo programático está definida de modo a oferecer ao estudante suporte teórico acerca da História dos Audiovisuais e seu recorte temporal.
A interrelação entre comunicação, audiência, linguagens dos media e tecnologia é o pilar fundamental para a compreensão e aplicação da transmedialidade.
A identificação e a síntese de informações são condições essenciais para a compreensão da história.
As ferramentas teóricas para os estudantes atingirem esse objetivo serão dadas pela confrontação teórica do recorte histórico e episódico da área científica dos Audiovisuais.
Os conteúdos programáticos visam colocar o aluno perante situações analíticas e interpretativas que irão reforçar a aquisição dos conhecimentos.

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The organization of the syllabus is defined in such a way as to offer the student theoretical support about the History of Audiovisuals and its time frame.
The interrelationship between communication, audience, media languages and technology is the fundamental pillar for understanding and applying transmedia.
Identification and synthesis of information are essential conditions for understanding history.

The theoretical tools for students to achieve this goal will be given by the theoretical confrontation of the historical and episodic clipping of the scientific area of audiovisuals.

The syllabus aims to put the student before analytical and interpretive situations that will reinforce the acquisition of knowledge.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter expositivo, com base nos recursos pedagógicos tradicionais patentes em sala de aula - método parisiense (Anastasiou, 2001). Totalmente focada na transmissão do conhecimento pela via tradicional unívoca, apoiada no binómio professor aluno em que o professor é sempre o emissor e o aluno o receptor. Como apoio a esta comunicação o docente tem ao seu dispor todos os recursos pedagógicos e condições o mais atuais possíveis. Enquanto se propõe um método de ensino socializado-individualizante (Nérice, 1987) para a demonstração dos conhecimentos, através da promoção de discussão sobre trabalhos teóricos de carácter individual ou de grupo.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Expository methodology, based on the traditional teaching resources patent in the classroom - Parisian method (Anastasiou, 2001). Fully focused on the transmission of knowledge through the univocal traditional way, supported by the binomial student teacher in which the teacher is always the sender and the student the receiver. To support this communication the teacher has at his disposal all the pedagogical resources and the most current conditions possible. While proposing a socialized-individualizing teaching method (Nérice, 1987) for the demonstration of knowledge, by promoting discussion on theoretical works of individual or group character.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "História e Teoria" considera-se uma unidade estruturante para o pensamento crítico e analítico do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter teórico. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente cognitivas segundo a taxonomia de Bloom (1956). Ainda que também seja estruturante relativamente às atitudes e comportamentos. Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia expositiva. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento cognitivo deve ser veiculado através do saber saber para posteriormente poder ser aplicado no saber fazer.

Sabemos também, porém, que uma parte importante da aprendizagem é promovida pela capacidade de projecção do aluno na problemática explorada. Esta vertente é explorada na demonstração dos conhecimentos que assenta na promoção de discussão sobre trabalhos teóricos de carácter individual ou de grupo.

Como tal temos uma metodologia tradicional e expositiva (Anastasiou, 2001) que permitirá ao aluno identificar, reconhecer, articular e prestar atenção aos conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, temos uma metodologia de demonstração dos conhecimentos assente em trabalhos que possibilitarão inferir, explicar, criticar e concluir sobre esses mesmos conteúdos.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology "History and Theory", it is considered a structuring unit for the student's critical and analytical thinking, as well as for his expository capacity. This notion enhances the exploration of theoretical values and contexts. The skills acquired in this course are almost entirely cognitive according to Bloom's (1956) taxonomy. Although it is also structuring regarding attitudes and behaviors. Therefore, the stimulus is promoted by the expository methodology. This formulation is based on the certainty that cognitive knowledge must be conveyed through knowing how to be applied later in knowing how to do.

We also know, however, that an important part of learning is promoted by the student's ability to project on the problem explored. This aspect is explored in the demonstration of the knowledge that is based on the promotion of discussion about theoretical works of individual or group character.

As such we have a traditional and expository methodology (Anastasiou, 2001) that will allow the student to identify, recognize, articulate and pay attention to the contents transmitted to him. While on the other hand, we have a methodology of demonstration of knowledge based on works that will make it possible to infer, explain, criticize and conclude about these same contents.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Hochsmann, M., & Poyntz, S.R.(2012). Media literacies: A critical introduction. Malden: Wiley-Blackwell.

Jenkins, H.(2006). Convergence culture: Where old and new media collide. Nova Iorque: New York University Press.

Kuperberg, M.(2002). A Guide to Computer Animation for tv, games, multimedia and web.

Boston: Focal Press.

Corte-Real, Eduardo(2010) "Hypercontemporânea, uma nova Idade sem designers?" in Agitprop, Revista Brasileira de Design, FAACAMP, Junho 2010. Acessível em http://www.agitprop.com.br/index.cfm?pag=ensaios_det&id=71&titulo=ensaios

Howells, Richard & Negreiros, Joaquim(2012) Visual Culture, Cambridge: Polity Press

Kromm, Jane & Benforado Bakewell, Susan(2010) A History of Visual Culture, Western Civilization from the 18th to the 21st Century, Oxford: Berg Publishers

Harrison, Charles, Paul Wood and Jason Gaiger (eds)2001. Art in Theory, 1815-1900, An Anthology of Changing Ideas. Oxford and Malden, Mass.: Blackwell.

Rose, Gillian, Visual Methodologies, Sage Publications

Mapa IV - Laboratório de Storytelling Visual**4.4.1.1.Designação da unidade curricular:***Laboratório de Storytelling Visual***4.4.1.1.Title of curricular unit:***Visual Storytelling Lab***4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:***AUD***4.4.1.3.Duração:***Semestral***4.4.1.4.Horas de trabalho:***187.5***4.4.1.5.Horas de contacto:***72 = [24 TP + 48 PL]***4.4.1.6.ECTS:***7.5***4.4.1.7.Observações:**

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa incutir capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar acções através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia "Projecto". Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto.

Está colocada no primeiro ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa.

4.4.1.7.Observations:

Fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the "Project" typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project.

It is placed in the first year, first semester to create the foundations and practical foundations essential for proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):*João Lacerda - 24h***4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:***Cátia Peres - 48h***4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

A unidade curricular visa fornecer as competências necessárias para se poder entender o poder do storytelling e da sua aplicabilidade na criatividade em comunicação e animação, ao conseguir transformar uma comunicação descritiva numa comunicação narrativa fruto de uma cultura de convergência e de uma criação multidisciplinar.

O estudante deve ser capaz de:

- Identificar, reconhecer e comparar diversas narrativas;*
- Reconhecer e desenvolver estratégias narrativas para fundamentar e produzir conteúdos;*
- Operacionalizar as regras de construção da linguagem e códigos comunicacionais;*
- Escrever conteúdos informativos em função do género e do suporte;*
- Operar múltiplos recursos tecnológicos para produzir narrativas;*
- Categorizar diversas técnicas de escrita para operar em suportes distintos;*
- Identificar e relacionar dinâmicas de receção no domínio da esfera mediática.*

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

This course aims to provide the necessary skills to understand the power of storytelling and its applicability in creativity in communication and animation, by being able to transform descriptive communication into narrative communication resulting from a culture of convergence and multidisciplinary creation.

The student must be able to:

- Identify, recognize and compare various narratives;
- Recognize and develop narrative strategies to substantiate and produce content;
- Operationalize the rules of language construction and communication codes;
- Write informative content according to gender and medium;
- Operate multiple technological resources to produce narratives;
- Categorize various writing techniques to operate on different media;
- Identify and relate reception dynamics in the domain of the media sphere.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

- Compreender o conceito do storytelling como ferramenta das estratégias de comunicação interativas (transmedia vs crossmedia);
- Diferentes tipologias de conteúdos audiovisuais: notícias e reportagem; anúncio publicitário; curta-metragem; conteúdos híbridos; etc.;
- A estruturação de narrativas, personagens e perfis;
- A relação entre a mensagem, o meio e o recetor;
- Produção audiovisual: noções básicas; ferramentas teóricas e práticas de montagem de projetos audiovisuais;
- A integração da componente tecnológica e logística no momento da escrita.
- Construir uma narrativa sensorial (entretenimento cross-media; gestão de experiências);
- Diferenciar narrativas micro de narrativas macro (destrinça entre informar, comunicar e narrar).
- Conhecer a importância do papel do consumidor na construção do produto final (gestão da criatividade partilhada);

4.4.5.Syllabus:

- Understand the concept of storytelling as a tool of interactive communication strategies (transmedia vs crossmedia);
- Different types of audiovisual content: news and reportage; advertisement; short film; hybrid content; etc.;
- The structuring of narratives, characters and profiles;
- The relationship between the message, the medium and the recipient;
- Audiovisual production: basics; theoretical and practical tools for assembling audiovisual projects;
- The integration of the technological and logistics component at the time of writing.
- Build a sensory narrative (cross-media entertainment; experience management);
- Differentiate micro narratives from macro narratives (distinguish between inform, communicate and narrate).
- Know the importance of the consumer's role in the construction of the final product (management of shared creativity);

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos permitem uma reflexão sobre os principais elem.tos envolvidos nas fases de preparação, execução e comunicação do projeto

Procura-se articular os aspetos teóricos c/ a prática de exploração em criação interativa de storytelling, de modo a oferecer uma panorâmica geral dos instrum.tos narrativos e sensoriais que estão à disposição do discente.

Os conteúdos convergem p/a o objetivo geral de criação de narrativas, passíveis de serem depois transpostas para conteúdos audiovisuais, em diversos suportes e linguagens, p/a diferentes públicos e contextos mediáticos

É necessário desenvolver a capacidade de identificação dos elementos essenciais de uma narrativa, de seleção e utilização de diferentes códigos e estratégias, com base na sua eficácia, e de acordo com o objetivo de comunicação final

O progr. foca-se nas competências de 1)reconhecimento das diferentes narrativas e elementos q as integram 2)criação e produção de prod.s audiovisuais e 3)compreensão dos efeitos dos mesmos.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

organized in order to provide the student with a theoretical and practical horizon that allows reflection and discussion around their needs in the development of the project

Allows a reflection on the main elements involved in the preparation, execution and communication phases of the project

The aim is to articulate the theoretical aspects with the practice of exploration in interactive creation of storytelling, in order to offer an overview of the narrative and sensory instruments available to the student

converges to the general objective of narrative creation, which can then be transposed to audiovisual content, in different media and languages, for different audiences and media contexts. In order to be able to create an audiovisual project from an idea, it is necessary to develop the ability to identify the essential elements of a narrative, to select and use different codes and strategies, based on their effectiveness, and according with the intended final communication objective

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação

aplicada e de carácter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-Based Character Methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology in which it calls for direct involvement of students in context setting, opportunity identification and decision making; and Waterfall top down (Larman & Basili 2003) which allows you to analyze the different stages of the project sequentially and establish precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is obtained in the semiannual aggregator project, applied research nature and individual or group character. At least 50% of the assessment of this UC is taken directly from the Project UC. The remaining evaluation is taken from the classes.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia “Laboratórios e Oficinas” considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior.

Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos.

Procura-se o desenvolvimento da hibridização e extrapolação das fronteiras discursivas tradicionais e lineares através da exploração de narrativas aplicadas a universos virtuais, incluindo hipertexto, hipermédia, multiplataforma, entre outros, que potenciem o storytelling através do meio digital interativo. Com recurso à apresentação, visualização e discussão de exemplos de modelos de narrativas não lineares, o estudante terá oportunidade de conhecer as principais referências, metodologias e suportes de forma a escolher um modelo de narrativa hipermédia adequada ao meio e finalidade proposto.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “Laboratories and Workshops” it is considered a structuring unit for the student's practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous. As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents.

The development of hybridization and extrapolation of traditional and linear discursive boundaries is sought through the exploration of narratives applied to virtual universes, including hypertext, hypermedia, multiplatform, among others, which enhance storytelling through the interactive digital medium. Using the presentation, visualization and discussion of examples of nonlinear narrative models, students will have the opportunity to know the main references, methodologies and supports in order to choose a hypermedia narrative model appropriate to the proposed medium and purpose.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Alexander, B.(2011). The New Digital Storytelling. Santa Barbara: Praeger
Field, S.(2005). Screenplay – the foundations of screenwriting. New York: Delta Book
Gabriel, Y.(2000). Storytelling in organizations: facts, fictions and fantasies. Oxford: University Press.
Karin B.E. & Dennis Metzger(2000). Storytelling, ASTD.
Negus, K., & Pickering, M.(2004). Creativity, communication and cultural value. London: Sage Publications.
Rieser, M.(2004). New Screen Media. Cinema/Art/Narrative. Scotland: British Film Institute.
Reis, C. & Lopes, A.(1988). Dicionário de teoria da narrativa. São Paulo: Ática.
Samsel, J. & Wimberley, D.(1998) Writing for Interactive Media. New York: Allworth Press.
Scolari, C. A.(2013) Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona, Deusto, Centro Libros PAPP, S.L.U.
Stansberry, D.(1998). Labyrinths: the art of interactive writing and design: content development for new media. Belmont: Wadsworth Publishing.
Wood, J.(2010). A mecânica da ficção. Quetzal

Mapa IV - Oficina de Som e Imagem**4.4.1.1.Designação da unidade curricular:***Oficina de Som e Imagem***4.4.1.1.Title of curricular unit:***Sound and Image Workshop***4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:***AUD***4.4.1.3.Duração:***Semestral***4.4.1.4.Horas de trabalho:***125***4.4.1.5.Horas de contacto:***48 = [48 TP]***4.4.1.6.ECTS:***5***4.4.1.7.Observações:**

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa inculcar capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar acções através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia "Projecto". Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto.

Está colocada no segundo ano, quarto semestre para consolidar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa.

4.4.1.7.Observations:

Fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the "Project" typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project.

It is placed in the second year, fourth semester to consolidate the foundations and practical foundations essential for proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):*Thomas Behrens - 48h***4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:***<sem resposta>***4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):***Compreender a relação do som com a imagem em combinações audiovisuais;**Ser capaz de refletir criticamente sobre o papel dos elementos audíveis no processo de criação de contexto audiovisual.**Desenvolver metodologias para associação de som a narrativas visuais de forma a complementar a informação visual com informação sonora.***4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):***Understand the relationship of sound to image in audiovisual combinations;**Be able to reflect critically on the role of audible elements in the process of creating audiovisual context.**Develop methodologies for associating sound with visual narratives to complement visual information with sound information.*

4.4.5. Conteúdos programáticos:

Enquadramento histórico: Do mudo aos talkies; O cinema atual e os novos media.

Fala, Bruit e Música: Os elementos audíveis e a unidade da ação.

O som e o discurso narrativo; Propriedades do discurso sonoro; Funcionalidade narrativa do som; A música e o discurso narrativo audiovisual; Conceções da música no discurso audiovisual.

Elementos básicos de produção áudio e sound design para integração audiovisual.

O papel do som nos videojogos.

4.4.5. Syllabus:

Historical background: From mute to talkies; The current cinema and the new media.

Speaking, Bruit and Music: The Audible Elements and the Unity of Action.

Sound and narrative discourse; Properties of sound speech; Narrative functionality of sound; Music and audiovisual narrative discourse; Conceptions of music in audiovisual discourse.

Basic elements of audio production and sound design for audiovisual integration.

The role of sound in video games.

4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos programáticos estão organizados de forma a permitir ao aluno compreender o papel dos elementos audíveis na combinação do som com a imagem em movimento nas suas múltiplas formas. Potenciam uma reflexão e um contacto material com as características dos elementos da combinação audiovisual. Num segundo momento, os tópicos programáticos incidem sobre o valor acrescentado pelo som na diegese e os significados que a música, efeitos sonoros e sonoplastia em geral fazem emergir no contexto audiovisual criado. Por último é alargado o ângulo de abordagem de forma a contemplar as oportunidades criativas potenciadas pelo crescimento exponencial da indústria dos videojogos sendo inevitável abordar a relação dos elementos audiovisuais com as ações do jogador no contexto lúdico interativo do emergente fenómeno videojogo.

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus is organized in a way that allows the student to understand the role of audible elements in the combination of sound and moving image in their multiple forms. They promote reflection and material contact with the characteristics of the elements of the audiovisual combination. In a second moment, the programmatic topics focus on the added value of sound in diegesis and the meanings that music, sound effects and sonoplasty generally emerge in the created audiovisual context. Finally, the approach angle is widened in order to contemplate the creative opportunities boosted by the exponential growth of the videogame industry, and it is inevitable to address the relationship of audiovisual elements with player actions in the interactive playful context of the emerging video game phenomenon.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada e de carácter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-Based Character Methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology in which it calls for direct involvement of students in context setting, opportunity identification and decision making; and Waterfall top down (Larman & Basili 2003) which allows you to analyze the different stages of the project sequentially and establish precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is obtained in the semiannual aggregator project, applied research nature and individual or group character. At least 50% of the assessment of this UC is taken directly from the Project UC. The remaining evaluation is taken from the classes.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Laboratórios e Oficinas" considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior.

Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos.

Os métodos de trabalho e de avaliação, com forte componente interativa e experiencial promoverão nos alunos a aplicação dos conceitos permitindo-lhes compreender os benefícios da aprendizagem para criação de peças audiovisuais e para a investigação no contexto das problemáticas da representação e expressão artística.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology "Laboratories and Workshops" it is considered a structuring unit for the student's practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous. As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents. Working and assessment methods, with a strong interactive and experiential component, will promote the application of concepts in students, allowing them to understand the benefits of learning for the creation of audiovisual pieces and for research in the context of the problems of artistic representation and expression.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

CHION, Michel, Audio-Vision - Sound on Screen, EUA, 1994

COLLINS, Karen, Game Sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design, MIT Press, EUA, 2008

KATZ, Steven D., Film Directing Shot by Shot, Michael Wiese Productions, EUA, 1991.

MÓNACO, J. How to Read a Film, Oxford University Press, EUA, 2000.

RICHARDSON, J., An Eye for Music: Popular Music and the Audiovisual Surreal, Oxford University Press, EUA, 2011

Mapa IV - Oficina de Storyboard

4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

Oficina de Storyboard

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Storyboard Workshop

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

125

4.4.1.5.Horas de contacto:

48 = [48 PL]

4.4.1.6.ECTS:

5

4.4.1.7.Observações:

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa incutir capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar acções através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia "Projecto". Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto.

Está colocada no primeiro ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa.

4.4.1.7.Observations:

Fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the "Project" typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project.

It is placed in the first year, first semester to create the foundations and practical foundations essential for proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Thomas Behrens - 48h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

*Aplicar processos de narrativa visual.
Conhecer a cultura das narrativas gráficas.
Produzir um Storyboard publicável.*

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

*Apply processes of visual narrative.
Know the culture of graphic narratives.
Produce a publishable Storyboard.*

4.4.5.Conteúdos programáticos:

*Story Telling e Elipse
Diferenças entre Cartoon, Comic Strip, Banda, Prancha e Storyboard
Adaptação e Guionismo. Códigos gráficos narrativos
Sketching e Character development
Storyboard para filme
Arte Final*

4.4.5.Syllabus:

*Story Telling and Ellipse
Differences Between Cartoon, Comic Strip, Band, Plank, and Storyboard
Adaptation and Screenwriting. Narrative graphic codes
Sketching and Character development
Movie Storyboard
Final art*

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

O conhecimento teórico e técnico a partir de livros publicados servirá de base para a criação individual de um Storyboard no qual terão de ser desenvolvidas personagens e uma história com base nos códigos gráficos próprios da narrativa sequencial.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The theoretical and technical knowledge from published books will serve as the basis for the individual creation of a Storyboard in which characters and a story will have to be developed based on the graphical codes of the sequential narrative.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada e de carácter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-Based Character Methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology in which it calls for direct involvement of students in context setting, opportunity identification and decision making; and Waterfall top down (Larman & Basili 2003) which allows you to analyze the different stages of the project sequentially and establish

precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is obtained in the semiannual aggregator project, applied research nature and individual or group character. At least 50% of the assessment of this UC is taken directly from the Project UC. The remaining evaluation is taken from the classes.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia “Laboratórios e Oficinas” considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior.

Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos.

Os métodos de trabalho e de avaliação, centrados no exercício de prática reflexiva e análise conceptual de aspetos vários da problemática da cultura da Banda desenhada, combinado com a investigação e desenvolvimento dos exercícios, conduzem à elaboração de uma obra final mantendo os alunos sempre em progresso e evolução no projecto.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “Laboratories and Workshops” it is considered a structuring unit for the student's practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous.

As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents.

The work and assessment methods, which focus on the practice of reflective practice and conceptual analysis of various aspects of the comic book culture problem, combined with the research and development of the exercises, lead to the elaboration of a final work keeping the students always in progress. and evolution in the project.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

BLOCK, Bruce, (2006) The Visual Story, Creating the Visual Structure of Film. TV and digital Media, New York and London: Focal Press

Johnson, Steven (2003) Everything Bad is good for you, New York: Riverhead Books

MOORE, Alan, BURROWS, Jacen (2003) Alan Moore's Writing for Comics Volume One, New York: Avatar Press

MCLEOD, Scott, (2006) Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels, New York: William Morrow Paperbacks

EISNER, Will (2008) Graphic Storytelling and Visual Narrative, New York: W. W. Norton & Company

Mapa IV - Oficina de Biomecânica

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Oficina de Biomecânica

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Biomechanics Workshop

4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:

BIO

4.4.1.3. Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

125

4.4.1.5.Horas de contacto:

48 = [48 PL]

4.4.1.6.ECTS:

5

4.4.1.7.Observações:

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa inculcar capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar acções através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia "Projecto". Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto.

Está colocada no primeiro ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa.

4.4.1.7.Observations:

Fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the "Project" typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project.

It is placed in the first year, first semester to create the foundations and practical foundations essential for proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Liliana Aguiar - 36h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

Ricardo Loução - 12h

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

O objetivo da UC é o de desenvolver no aluno um conhecimento integrado da Biomecânica para reconhecer e analisar, as funções biomecânicas, de desenvolver capacidades de trabalhar com as funções biomecânicas através da adequada aplicação dos conceitos básicos e da análise dos argumentos dos mesmos. O aluno deverá estar apto a desenvolver o domínio e a compreensão de terminologia, conceitos, factos científicos, princípios, leis e teorias associados ao estudo do funcionamento do corpo humano e da sua capacidade de produção de movimento, ao nível operacional, desenvolver a capacidade de análise, interpretação e intervenção nos fenómenos mecânicos associados ao movimento humano, a capacidade de utilizar meios audiovisuais e informáticos na observação de movimentos realizados em contextos específicos, a capacidade de e as capacidades de questionar e de justificar, de forma a contribuir para a formação de um profissional responsável, autónomo, com capacidade crítica e de trabalhar em equipa.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

The aim of the course is to develop in the student an integrated knowledge of Biomechanics to recognize and analyze biomechanical functions, to develop skills to work with biomechanical functions through the proper application of the basic concepts and the analysis of their arguments. The student should be able to develop mastery and understanding of terminology, concepts, scientific facts, principles, laws and theories associated with the study of the functioning of the human body and its ability to produce movement, at the operational level, to develop the ability to analysis, interpretation and intervention in the mechanical phenomena associated with human movement, the ability to use audiovisual and computer media to observe movements in specific contexts, the ability to and the ability to question and justify, in order to contribute to the formation of a responsible, autonomous professional with critical ability and teamwork.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

Cinemática

Medição direta

Precisão, consistência, validade e ruído

Análise bidimensional/tridimensional

Carga do aparelho Locomotor

Métodos e instrumentação
Aplicações da plataforma na análise do movimento
Sincronização: dados cinemáticos/cinéticos
Determinação de forças musculares por dinâmica inversa
Trabalho mecânico, energia e potência
Causas de ineficiência Muscular Controlo Motor e Biomecânica
Controlo/Definição de Postura
Variabilidade/movimento
Mecânica do músculo
Comportamento/propriedades mecânicas
Relação entre comprimento/Força, Força/velocidade Eficiência Muscular

4.4.5.Syllabus:

Kinematics
Direct measurement
Accuracy, consistency, validity and noise
Two-dimensional / three-dimensional analysis
Locomotive appliance load
Methods and instrumentation
Platform applications in motion analysis
Sync: kinematic / kinetic data
Determination of muscle forces by inverse dynamics
Mechanical work, energy and power
Causes of Muscle Inefficiency Motor Control and Biomechanics
Posture Control / Setting
Variability / movement
Muscle mechanics
Behavior / Mechanical Properties
Length / Strength, Strength / Speed Ratio Muscle Efficiency

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Através dos conteúdos programáticos apresentados os alunos irão desenvolver o domínio e a compreensão dos conceitos teóricos, factos científicos, princípios, leis e teorias fundamentais para o estudo do funcionamento do corpo humano e da sua capacidade de produção de movimento, assim como desenvolver a capacidade de análise, interpretação e intervenção nos fenómenos mecânicos associados ao esse mesmo movimento humano. A apresentação da instrumentação específica e a utilização de software apropriado em cada módulo, permitirá os alunos adquirir competências técnicas através dos procedimentos de cálculo para a análise cinemática e cinética bem como a capacidade de utilizar meios audiovisuais e informáticos na observação sistematizada de movimentos realizados em contextos específicos de actividade física.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Through the syllabus presented students will develop mastery and understanding of theoretical concepts, scientific facts, principles, laws and fundamental theories for the study of the functioning of the human body and its ability to produce movement, as well as develop the ability to analysis, interpretation and intervention in the mechanical phenomena associated with this same human movement. The presentation of specific instrumentation and the use of appropriate software in each module will allow students to acquire technical skills through calculation procedures for kinematic and kinetic analysis as well as the ability to use audiovisual and computer media in the systematic observation of movements performed in contexts. specific to physical activity.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de caracter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada e de caracter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-Based Character Methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology in which it calls for direct involvement of students in context setting, opportunity identification and decision making; and Waterfall top down (Larman & Basili 2003) which allows you to analyze the different stages of the project sequentially and establish precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is obtained in the semiannual aggregator project, applied research nature and individual or group character. At least 50% of the assessment of this UC is taken directly from the Project UC. The remaining evaluation is taken from the classes.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Laboratórios e Oficinas" considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção

potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior.

Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “Laboratories and Workshops” it is considered a structuring unit for the student’s practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom’s (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous. As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

*P. Levangie, C. Norkin (2005), “Joint Structure and Function - A Comprehensive Analysis”, F. A. Davis Company - Enoke, R. (2000). Bases neuromecânicas da cinesiologia. São Paulo: Manole. - Winter, D. A. (2005). Biomechanics and Motor Control of Human Movement (John Wiley & Sons ed.).
Luttgens, K., & Wells, K. (1985). Kinesiologia. Bases científicas del movimiento humano. Madrid: Editorial Augusto E. Pila Teleña.*

Mapa IV - Portfolio

4.4.1.1.Designação da unidade curricular:

Portfolio

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Portfolio

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

DP

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

62.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

24 = [24 OT]

4.4.1.6.ECTS:

2.5

4.4.1.7.Observações:

*Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa inculcar capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar acções através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia “Projecto”. Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto.
Está colocada no terceiro ano, segundo semestre para criar as fundações e fundamentos práticos essenciais para*

propor e executar um portfolio de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa.

4.4.1.7.Observations:

This UC fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a BA in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow one to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the "Project" typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project.

It is placed in the third year, second semester to create the foundations and practical foundations essential to propose and execute a portfolio of Animation and Visual Arts. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Fernando Oliveira - 24h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Compreender e identificar os diferentes tipos de portfólios em função dos seus conteúdos e da sua finalidade. Saber aplicar métodos de edição e seleção de imagens.

Conhecer o mercado da animação e arte visual tendo em consideração os agentes, exigências e plataformas de divulgação dos trabalhos.

Desenvolver um posicionamento individual de criação e apresentação de portfólio.

Ser capaz de produzir um portfólio.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Understand and identify the different types of portfolios according to their content and purpose.

Know how to apply image editing and selection methods.

Know the animation and visual art market taking into account the agents, requirements and platforms for the dissemination of works.

Develop an individual positioning of portfolio creation and presentation.

Be able to produce a portfolio.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

Tipos de Portfólios dentro dos diferentes géneros. Portfólio de estudante/Portfólio profissional.

Diferentes materiais de suporte, construção e apresentação. Edição de imagem.

Metodologias de trabalho no desenvolvimento e produção de um portfólio: Criativo/Comercial.

Instalação expositiva e meios Audiovisuais.

Mercado e colecionismo. As instituições, agentes e espaços de apresentação e leitura de portfólios.

Divulgação do trabalho comercial e dos projetos de autor; técnicas de apresentação.

4.4.5.Syllabus:

Portfolio types within different genres. Student Portfolio / Professional Portfolio.

Different support materials, construction and presentation. Image editing.

Methodologies of work in the development and production of a portfolio: Creative / Commercial.

Exhibition installation and audiovisual media.

Market and collecting. The institutions, agents and spaces for presentation and reading of portfolios.

Dissemination of commercial work and author projects; presentation techniques.

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos programáticos da unidade curricular de Portfólio permitem aos alunos numa primeira instancia conhecerem os diferentes tipos de portfólio quer numa perspetiva ampla da diversidade dos géneros de animação e arte visual quer numa aplicação prática dos diferentes suportes e métodos de construção dos portfólios. Numa segunda fase, eminentemente de carácter prático os alunos adaptam os conhecimentos adquiridos à seleção das suas imagens, desenvolvendo posteriormente uma atitude individual e coerente nas propostas de concretização dos suportes de divulgação para os seus trabalhos. Os alunos são dotados de conhecimentos e ferramentas que lhes permitem operar no universo da fotografia e nos seus mecanismos de divulgação quer numa perspetiva editorial e comercial, quer num posicionamento autoral no espaço artístico.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus of the Portfolio curricular unit allows students to learn about the different types of portfolio at first glance, both from a broad perspective of the diversity of animation and visual art genres and in a practical application of the different portfolios and methods of portfolio construction. In a second phase, which is eminently practical, the students adapt their acquired knowledge to the selection of their images, later developing an individual and coherent attitude in

the proposals for the materialization of their work. Students are endowed with knowledge and tools that allow them to operate in the universe of photography and its mechanisms of dissemination both in an editorial and commercial perspective, as well as an authorial position in the artistic space.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

A metodologia obedece à seguinte estrutura: As aulas de carácter teórico são expositivas com apoio de suporte audiovisual onde os temas são apresentados e debatidos com recurso a casos exemplares, levantando questões de ordem conceptual e formal que se apliquem aos casos em debate; as aulas práticas desenvolvem-se com visionamento, debate e crítica dos diversos portfólios.

Os trabalhos práticos contam com duas apresentações que acompanham de forma crítica a evolução das propostas para a concretização do portfólio final. A primeira apresentação ocorre a meio do semestre com a proposta de trabalho e as suas opções de desenvolvimento e a segunda apresentação no final do semestre, onde os alunos defendem o seu trabalho na versão impressa e digital efetuando-se uma leitura crítica dos respetivos portfólios.

A avaliação é contínua e presencial com uma classificação final composta pela primeira apresentação (35%) e pela apresentação e defesa do portfólio final (65%).

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

The methodology follows the following structure: Theoretical classes are lectures with support of audiovisual support where the themes are presented and discussed using exemplary cases, raising conceptual and formal questions that apply to the cases under discussion; The practical classes are developed with vision, debate and criticism of the various portfolios.

The practical works have two presentations that critically follow the evolution of the proposals for the final portfolio.

The first presentation takes place mid-semester with the work proposal and its development options, and the second presentation at the end of the semester, where students defend their work in print and digital, making a critical reading of their portfolios.

The assessment is continuous and in-person with a final grade consisting of the first presentation (35%) and the presentation and defense of the final portfolio (65%).

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

A metodologia de ensino aplicada é baseada numa eminente relação entre os conhecimentos teóricos e a sua aplicação no desenvolvimento prático, através de exercícios de desenvolvimento que se consubstanciam num portfólio final que permite aos alunos o contacto com as múltiplas variáveis e opções que envolvem a seleção de peças, a edição e montagem com vista à sua divulgação. A avaliação feita em dois momentos de apresentação, permite um acompanhamento progressivo onde se adaptam e acertam as opções formais dos portfólios às diferentes naturezas dos trabalhos ou finalidades a que se destinam.

A análise de estudos de casos exemplares permite igualmente o contacto com a realidade prática, abrangente aos diferentes géneros de animação e arte visual, às atuais ferramentas de divulgação e circuitos de integração no mercado.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

The teaching methodology applied is based on an eminent relationship between theoretical knowledge and its application in practical development, through development exercises that form a final portfolio that allows students to contact the multiple variables and options that involve the selection of parts, editing and assembly with a view to their dissemination. The evaluation made in two moments of presentation, allows a progressive monitoring where they adapt and adjust the formal options of the portfolios to the different nature of the works or purposes for which they are intended.

The analysis of exemplary case studies also allows contact with practical reality, encompassing the different genres of animation and visual art, current dissemination tools and market integration circuits.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

COTTON, Charlotte, "The Photography as Contemporary Art". 3ª ed., Thames & Hudson, London, 2014

HIMES, Darius D. e SWANSON, Mary Virginia, "Publish Your Photography Book". 1ª ed., Princeton Architectural Press, New York, 2011

HOLLELEY, Douglas, "Photo-Editing and Presentation – A Guide to Image Editing and Presentation for Photographers and Visual Artists". Clarendon/RIT Cary Graphic Arts, New York, 2009

TAYLOR, Fig, "Como Criar um Portfólio e Entrar no Mundo Profissional". 2ª edição atualizada e ampliada, Gustavo Gili, Barcelona, 2013

VOLK, Larry e CURRIER, Danielle, "No Plastic Sleeves. The complete portfolio Guide for Photographers and Designers". Focal Press, Burlington/Oxford, 2010

Mapa IV - Práticas de Investigação

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Práticas de Investigação

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Research Practices

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

62.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

24 = [24 T]

4.4.1.6.ECTS:

2.5

4.4.1.7.Observações:

Esta UC enquadra-se na tipologia de História e Teoria, como tal procura fundamentar a base histórica teórica que um aluno Universitário deve ter. Visa identificar, reconhecer prestar atenção a conceitos e formulações, eventos e evidências que já tenham sido passados ou estudados e que permitam interpretar explicar e criticar a actualidade. Estas capacidades deverão permitir articular e inferir o valor dum conteúdo para posteriormente utilizar explicando-o e/ou criticando-o. Sendo que a sua aplicação não necessita de ser directa nem imediata, mantendo autonomia pedagógica relativa ao Projecto.

Esta UC está colocada no terceiro ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos da metodologia, que se quer rica, diversificada e correcta. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter teórico e estruturante no domínio da história e da teoria. Promove a aquisição de capacidade analítica, crítica e expositiva.

4.4.1.7.Observations:

This UC fits into the typology of History and Theory, as such seeks to substantiate the theoretical historical basis that a University student should have. Aims to identify, recognize pay attention to concepts and formulations, events and evidence that have already been passed or studied and that allow interpret and criticize the present. These skills should allow articulating and inferring the value of a content for later use explaining and / or criticizing it. Since its application need not be direct or immediate, maintaining pedagogical autonomy relative to the Project.

This UC is placed in the third year, first semester to create the foundations and foundations of the methodology, which is rich, diverse and correct. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a theoretical and structuring UC in the domain of history and theory. Promotes the acquisition of analytical, critical and expository skills.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Ana Viseu - 24h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

No final da UC, os estudantes deverão ser capazes de:

- Equacionar e delimitar um problema em estudo no domínio da animação e arte visual, situando-o teoricamente;
- Realizar uma Revisão da Literatura;
- Conhecer a mecânica da escrita científica;
- Relacionar os instrumentos conceptuais e operativos fundamentais para o design do estudo;
- Explicar as principais estratégias metodológicas no design do estudo;
- Interpretar e discutir os resultados de uma investigação, extraindo conclusões e implicações pertinentes;
- Formular hipóteses e operacionalizar variáveis;
- Construir uma dissertação em torno da(s) hipótese(s).

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

- Describe and narrow down a problem in the field of interaction design and situate it within a theoretical framework;
- Do a literature review;
- Understand (and apply) the mechanics of scientific writing;
- Link key conceptual and practical tools when designing their research;
- Explain the main methodological strategies in their research design;
- Interpret and discuss the results of their research, drawing conclusions and pertinent implications;
- Formulate hypotheses and operationalize variables;
- Write a dissertation out of the hypothesis(s).

4.4.5. Conteúdos programáticos:*Conhecimento e ciência**A teoria e a investigação**Investigação fundamental vs aplicada**Pesquisa documental (bases de dados, fontes primárias e secundárias)**Revisão da literatura**Escrita académica e científica; as normas de referenciação bibliográfica**O método científico: Problema, hipóteses e variáveis**Definições operacionais. Validades, fiabilidade, sensibilidade e replicabilidade**Problemas e efeitos mais comuns em investigação**Metodologia: a) estratégias de investigação ; b) tipos de estudos (quanto ao tempo e quanto à amostra); c) técnicas de recolha de informação: Análise documental; Obs. sistemática; Inquéritos por entrevista e por questionário; Grupos de foco; Estudo de tarefa; Testes; Medidas psicofisiológicas; Análise dos movimentos oculares; d) Questões éticas da investigação;**Preparar a investigação: Design do estudo; a amostra; equip.tos, instrum.os e instalações; autorizações e consentimento informado; procedimento; cronograma trabalhos;**Recolha e análise de dados***4.4.5. Syllabus:***Knowledge and science. Theory and research. Basic vs applied research**Documentary research (databases, primary and secondary sources); literature reviews**Academic and scientific writing; the norms of bibliographic referencing**The scientific method: problem, hypotheses and variables. Operational definitions. Validity, reliability, sensitivity and replicability. Common problems and effects in research**Methodology: a) research strategies (quantitative vs qualitative research, experimental research, quasi-experimental and non-experimental, mixed methods); b) types of studies; c) techniques for collecting information: documentary analysis; systematic observation; inquiries by interview and by questionnaire; focus groups; task study; testing; psychophysiological measures; analysis of ocular movements; d) ethical research questions;**6. Preparing research: study design; the sample; equipment, instruments and installations; authorizations and informed consent; procedure; schedule of work;***4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:**

O desenho do estudo é parte fundamental nos alicerces da investigação científica, promovendo o rigor através de métodos de planeamento e estruturação do processo de investigação. Esta UC foi organizada de forma a oferecer ao estudante uma visão alargada do que é realizar investigação no âmbito da Animação e Arte Visual. Os conteúdos indicados visam dotar o estudante de informação sobre o que pode ou não fazer em termos de investigação e sobre a importância de uma metodologia robusta. O programa aborda os diferentes tipos de investigação existentes, as bases metodológicas segundo as quais os estudos são realizados, as considerações e limitações associadas, os instrumentos e processos mais comuns usados para recolha de dados, as formas como se podem interpretar os resultados, bem como as principais armadilhas que se podem colocar ao investigador no planeamento e realização do estudo. São também focados os aspetos relacionados com a comunicação e disseminação dos resultados dos estudos.

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Study design is a fundamental part of the foundations of scientific research, promoting rigor through methods of planning and structuring the research process. This course was organized in order to offer the student a broad view of what is to do research in Animation and Visual Art. The contents indicated aim to provide the student with information about what they can and cannot do in terms of research and about the importance of a robust methodology. The program addresses the different types of research available, the methodological basis on which studies are conducted, the associated considerations and limitations, the most common tools and processes used for data collection, the ways in which results can be interpreted, and the main pitfalls that can be placed on the researcher in planning and conducting the study. Aspects related to communication and dissemination of study results are also focused.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter expositivo, com base nos recursos pedagógicos tradicionais patentes em sala de aula - método parisiense (Anastasiou, 2001). Totalmente focada na transmissão do conhecimento pela via tradicional unívoca, apoiada no binómio professor aluno em que o professor é sempre o emissor e o aluno o receptor. Como apoio a esta comunicação o docente tem ao seu dispor todos os recursos pedagógicos e condições o mais atuais possíveis. Enquanto se propõe um método de ensino socializado-individualizante (Nérice, 1987) para a demonstração dos conhecimentos, através da promoção de discussão sobre trabalhos teóricos de carácter individual ou de grupo.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Expository methodology, based on the traditional teaching resources patent in the classroom - Parisian method (Anastasiou, 2001). Fully focused on the transmission of knowledge through the univocal traditional way, supported by the binomial student teacher in which the teacher is always the sender and the student the receiver. To support this communication the teacher has at his disposal all the pedagogical resources and the most current conditions possible. While proposing a socialized-individualizing teaching method (Nérice, 1987) for the demonstration of knowledge, by promoting discussion on theoretical works of individual or group character.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia “História e Teoria” considera-se uma unidade estruturante para o pensamento crítico e analítico do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter teórico. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente cognitivas segundo a taxonomia de Bloom (1956). Ainda que também seja estruturante relativamente às atitudes e comportamentos. Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia expositiva. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento cognitivo deve ser veiculado através do saber saber para posteriormente poder ser aplicado no saber fazer.

Sabemos também porém, que uma parte importante da aprendizagem é promovida pela capacidade de projecção do aluno na problemática explorada. Esta vertente é explorada na demonstração dos conhecimentos que assenta na promoção de discussão sobre trabalhos teóricos de carácter individual ou de grupo.

Como tal temos uma metodologia tradicional e expositiva (Anastasiou, 2001) que permitirá ao aluno identificar, reconhecer, articular e prestar atenção aos conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, temos uma metodologia de demonstração dos conhecimentos assente em trabalhos que possibilitarão inferir, explicar, criticar e concluir sobre esses mesmos conteúdos.

A clarificação da questão de investigação e dos métodos a adotar para cada caso é um dos principais resultados desta UC. Os métodos de ensino baseados em estudo de casos, assim como o trabalho de reflexão crítica e de escrita científica, que será solicitado, explorando o contacto e a discussão com o professor em aula, são os mais adequados para contribuir para o sucesso deste objetivo.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “History and Theory”, it is considered a structuring unit for the student's critical and analytical thinking, as well as for his expository capacity. This notion enhances the exploration of theoretical values and contexts. The skills acquired in this course are almost entirely cognitive according to Bloom's (1956) taxonomy. Although it is also structuring regarding attitudes and behaviors. Therefore, the stimulus is promoted by the expository methodology. This formulation is based on the certainty that cognitive knowledge must be conveyed through knowing how to be applied later in knowing how to do.

We also know, however, that an important part of learning is promoted by the student's ability to project on the problem explored. This aspect is explored in the demonstration of the knowledge that is based on the promotion of discussion about theoretical works of individual or group character.

As such we have a traditional and expository methodology (Anastasiou, 2001) that will allow the student to identify, recognize, articulate and pay attention to the contents transmitted to him. While on the other hand, we have a methodology of demonstration of knowledge based on works that will make it possible to infer, explain, criticize and conclude about these same contents.

Clarifying the research question and the methods to be adopted for each case is one of the main results of this UC. Teaching methods based on case studies, as well as the critical reflection and scientific writing work that will be required, exploring contact and discussion with the teacher in class, are the most appropriate to contribute to the success of this goal.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Creswell, J. (2003). Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Thousand Oaks: Sage.
Crouch, C., & Pearce, J. (2012). Doing Research in Design. London: Bloomsbury
Kumar, V. (2012). 101 Design methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization. Wiley
Laurel, B. (Ed.) (2003). Design Research: methods and Perspectives. Cambridge: The MIT Press.
Lebrun, J.-L. (2007). Scientific writing: A reader and writer's guide. Singapore: World Scientific.
Leedy, P., & Ormrod, J. (2016). Practical research: Planning and design (11th Ed.). New Jersey: Pearson
Muratovski, G. (2016). Research for Designers. A Guide to Methods and Practice. SAGE Publications Ltd
Rodgers, P., & Yee, J. (Eds.). (2015). The Routledge Companion to design research. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Mapa IV - Realização e Produção**4.4.1.1. Designação da unidade curricular:**

Realização e Produção

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Realization and Production

4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3. Duração:

Semestral

4.4.1.4. Horas de trabalho:

125

4.4.1.5.Horas de contacto:*48 = [48 TP]***4.4.1.6.ECTS:**

5

4.4.1.7.Observações:

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa incutir capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar ações através da aplicação no projecto

Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia “Projecto”

Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto

Está colocada no terceiro ano, primeiro semestre para consubstanciar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa

4.4.1.7.Observations:

Fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the “Project” typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project.

It is placed in the third year, first semester to substantiate the foundations and practical foundations essential for proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):*Catarina Mourão - 48h***4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:***<sem resposta>***4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

Compreender princípios fundamentais da linguagem das imagens em movimento.

Distinguir e estar potencialmente apto a trabalhar com diversos géneros e modalidades das imagens em movimento: da animação, ao cinema e vídeo.

Desenvolver capacidades de análise e crítica sobre as imagens.

Dominar práticas de construção de imagens em movimento, a nível técnico e estético.

Conhecer e dominar todas as etapas de planeamento, produção e pós-produção de um vídeo.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Understand fundamental principles of the language of moving images.

Distinguish and be potentially able to work with various genres and modalities of moving images: from animation, to cinema and video.

Develop analysis and criticism skills on the images.

Mastering practices of construction of moving images, both technically and aesthetically.

Know and master all stages of planning, production and post production of a video.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

O conceito de plano em todas as suas vertentes: composição, escalas, movimentos.

Relações temporais e espaciais entre planos: montagem.

Perspetivas históricas e estéticas sobre o cinema e o vídeo: montagem/mixagem; unidade de ponto de vista/multiplicidade de ponto de vista; continuidade/descontinuidade, ritmos e tempos, entre outras.

Modos de filmagem em cinema e vídeo: exercícios sobre movimento, escalas e composição do plano, iluminação, etc.

Modos de montagem: exercícios sobre diversas formas de articulação das imagens e seus efeitos temporais e estéticos.

4.4.5.Syllabus:

The concept of plane in all its aspects: composition, scales, movements.

Temporal and spatial relations between planes: assembly.

Historical and aesthetic perspectives on cinema and video: editing / mixing; point of view unit / point of view multiplicity; continuity / discontinuity, rhythms and times, among others.

Film and video modes: exercises on motion, scales and composition of the plane, lighting, etc.

Mounting modes: exercises on various forms of articulation of images and their temporal and aesthetic effects.

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos programáticos relativos à história e estética do cinema, animação e vídeo fornecerão um panorama alargado sobre as possibilidades de trabalhar sobre as imagens em movimento nas suas muitas variantes e géneros, do cinema na sua vertente mais narrativa e clássica à sua faceta mais experimental, na videoarte e animação. A análise de excertos de filmes e vídeos e os exercícios práticos em torno de noções elementares de plano e montagem capacitarão os alunos não apenas para um olhar crítico sobre as imagens, como também para a produção de imagens em movimento.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus related to the history and aesthetics of cinema, animation and video will provide a broad overview of the possibilities of working on moving images in their many variants and genres, from cinema in its most narrative and classical aspect to its most experimental side, in video art and animation.

Analysis of film and video excerpts and practical exercises around elementary notions of plane and montage will enable students not only to take a critical look at images but also to produce moving images.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada e de carácter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-Based Character Methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology in which it calls for direct involvement of students in context setting, opportunity identification and decision making; and Waterfall top down (Larman & Basili 2003) which allows you to analyze the different stages of the project sequentially and establish precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is obtained in the semiannual aggregator project, applied research nature and individual or group character. At least 50% of the assessment of this UC is taken directly from the Project UC. The remaining evaluation is taken from the classes.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Laboratórios e Oficinas" considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior.

Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos.

A análise sobre as imagens, a discussão sobre conceitos e a perspetivação histórica sobre as modalidades de produção de imagem em movimento combinados com exercícios práticos permitirão não apenas uma reflexão continuada sobre as imagens, mas também o desenvolvimento do domínio básico sobre técnicas da sua produção. A sucessão de exercícios dos mais simples para os mais complexos permitirá uma aprendizagem faseada e progressiva.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology "Laboratories and Workshops" it is considered a structuring unit for the student's practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous. As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents.

Image analysis, discussion of concepts, and historical insight into the modalities of moving image production combined with practical exercises will allow not only continued reflection on the images, but also the development of basic mastery over the techniques of their production. The succession of exercises from the simplest to the most complex will allow a phased and progressive learning.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

AUMONT, Jacques – A Estética do Filme, Papyrus Editora, São Paulo, Papyrus Editora, 1995

BORDWELL, David and KRISTIN, Thompson – Film art: an introduction, McGraw-Hill, 1993

KATZ, Steven - Film directing: cinematic motion, a workshop for staging scenes, Michigan, Michael Wise Productions, 1992

DUBOIS. Philippe – Cinema, vídeo, Godard, São Paulo, Cosacnaify, 2004

THOMSON, David - Como Ver Um Filme, Bertrand, 2016

Mapa IV - Semiótica e Retórica Visual

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Semiótica e Retórica Visual

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Semiotics and Visual Rhetoric

4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:

FIL

4.4.1.3. Duração:

Semestral

4.4.1.4. Horas de trabalho:

62.5

4.4.1.5. Horas de contacto:

24 = [24 TP]

4.4.1.6. ECTS:

2.5

4.4.1.7. Observações:

Esta UC enquadra-se na tipologia de História e Teoria, como tal procura fundamentar a base histórica teórica que um aluno Universitário deve ter. Visa identificar, reconhecer prestar atenção a conceitos e formulações, eventos e evidências que já tenham sido passados ou estudados e que permitam interpretar explicar e criticar a actualidade. Estas capacidades deverão permitir articular e inferir o valor dum conteúdo para posteriormente utilizar explicando-o e/ou criticando-o. Sendo que a sua aplicação não necessita de ser directa nem imediata, mantendo autonomia pedagógica relativa ao Projecto.

Esta UC está colocada no primeiro ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos do conhecimento, que se quer rico, diversificado e correcto. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter teórico e estruturante no domínio da história e da teoria. Promove a aquisição de capacidade analítica, crítica e expositiva.

4.4.1.7. Observations:

This UC fits into the typology of History and Theory, as such seeks to substantiate the theoretical historical basis that a University student should have. Aims to identify, recognize pay attention to concepts and formulations, events and evidence that have already been passed or studied and that allow interpret interpret and criticize the present. These skills should allow articulating and inferring the value of a content for later use explaining and / or criticizing it. Since its application need not be direct or immediate, maintaining pedagogical autonomy relative to the Project.

This UC is placed in the first year, first semester to create the foundations and foundations of the knowledge that one wants to be rich, diverse and right. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a theoretical and structuring UC in the domain of history and theory. Promotes the acquisition of analytical, critical and expository skills.

4.4.2. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Sílvia Rosado - 24h

4.4.3. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4. Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Adquirir conhecimento no saber filosófico compreendido como tradição de pensamento e como unidade viva de interpretação e de pesquisa do objecto estético, do objecto artístico e do objecto de design;
Adquirir capacidade de análise dos problemas fundamentais da Retórica, com sentido da complexidade dos nexos e implicações, da multiplicidade das perspectivas possíveis e dos requisitos para uma apreciação crítica da respectiva oposição;
Reconhecer e compreender a evolução e os conceitos fundamentais das correntes semióticas europeia e norte-americana;
Reconhecer e aplicar eficazmente metodologias de interpretação do signo (simples e complexo), tanto no contexto do código verbal como no do visual;
Desenvolver uma consciência e um discurso meta-críticos sobre as suas próprias produções, apoiado no uso de terminologia semiótica adequada e no reconhecimento do carácter aberto e dialogante do signo.

4.4.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Acquire knowledge in philosophical knowledge understood as a tradition of thought and as a living unit of interpretation and research of the aesthetic object, the artistic object and the design object;
Acquire ability to analyze the fundamental problems of Rhetoric, with a sense of the complexity of the links and implications, the multiplicity of possible perspectives and the requirements for a critical appreciation of their opposition;
Recognize and understand the evolution and fundamental concepts of the European and North American semiotic currents;
Recognize and effectively apply sign interpretation methodologies (simple and complex), both in the context of verbal and visual codes;
Develop a meta-critical awareness and discourse about their own productions, supported by the use of appropriate semiotic terminology and recognition of the open and dialogical character of the sign.

4.4.5. Conteúdos programáticos:

Conceitos gerais de semiótica
Semiótica e Comunicação
Escola francesa da semiologia
Semântica, sintaxe e pragmática
Estruturalismo
Pós-estruturalismo
Semiótica americana
Análise de conteúdo e análise de imagens
A retórica da imagem
De que falamos quando falamos de Estética e de Filosofia da Arte e do Design? Ensaio de delimitação; Da origem etimológica de “estética” à Filosofia da Arte e à Estética enquanto disciplina;
A racionalização da experiência estética e artística.;
A restrição da Estética a uma reflexão sobre a arte de um ponto de vista subjetivo;
Objeto estético, obra de arte, objeto de design;
A experiência estética, as suas condições e implicações;
Experiência estética e experiência artística: uma afinidade essencial;
Experiência estética e o quotidiano: o “modo de emprego” do objeto estético;
Experiência estética/artística do objeto de Animação.

4.4.5. Syllabus:

General Semiotics Concepts
Semiotics and Communication
French School of Semiology
Semantics, syntax and pragmatics
Structuralism
Poststructuralism
American semiotics
Content analysis and image analysis
The rhetoric of the image
What are we talking about when we talk about aesthetics and philosophy of art and design? Delimitation test; From the etymological origin of “aesthetics” to the philosophy of art and aesthetics as a discipline;
The rationalization of aesthetic and artistic experience .;
The restriction of Aesthetics to a reflection on art from a subjective point of view;
Aesthetic object, work of art, design object;
The aesthetic experience, its conditions and implications;
Aesthetic experience and artistic experience: an essential affinity;
Aesthetic experience and daily life: the “mode of use” of the aesthetic object;
Aesthetic / artistic experience of the Animation object.

4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

O programa dividir-se-á em três eixos: Num primeiro momento apresentar-se-á a evolução da concepção da definição de Filosofia e Retórica e a caracterização dos seus principais modelos. Num segundo momento trabalhar-se-á problemática e historiograficamente, conceitos e articulações conceptuais, para a compreensão e interpretação de

objectos estéticos, artísticos e de design. No terceiro momento analisar-se á a natureza do prazer estético e o seu papel como critério de avaliação da obra de arte, do objecto de design e de animação.

Depois deste enquadramento será explorada a comunicação e a simbólica.

Este encadeamento permitirá ao discente apreender os conteúdos ao mesmo tempo que adequar a capacidade crítica para os questionar.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The program will be divided into three axes: At first, the evolution of the conception of the definition of Philosophy and Rhetoric and the characterization of its main models will be presented. In a second moment we will work problematically and historiographically, concepts and conceptual articulations, for the understanding and interpretation of aesthetic, artistic and design objects. In the third moment we will analyze the nature of aesthetic pleasure and its role as a criterion for evaluating the work of art, the object of design and animation.

After this framing the communication and the symbolic will be explored.

This chain will allow the student to grasp the contents while adapting the critical capacity to question them.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de caracter expositivo, com base nos recursos pedagógicos tradicionais patentes em sala de aula - método parisiense (Anastasiou, 2001). Totalmente focada na transmissão do conhecimento pela via tradicional unívoca, apoiada no binómio professor aluno em que o professor é sempre o emissor e o aluno o receptor. Como apoio a esta comunicação o docente tem ao seu dispor todos os recursos pedagógicos e condições o mais atuais possíveis. Enquanto se propõe um método de ensino socializado-individualizante (Nérice, 1987) para a demonstração dos conhecimentos, através da promoção de discussão sobre trabalhos teóricos de caracter individual ou de grupo.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Expository methodology, based on the traditional teaching resources patent in the classroom - Parisian method (Anastasiou, 2001). Fully focused on the transmission of knowledge through the univocal traditional way, supported by the binomial student teacher in which the teacher is always the sender and the student the receiver. To support this communication the teacher has at his disposal all the pedagogical resources and the most current conditions possible. While proposing a socialized-individualizing teaching method (Nérice, 1987) for the demonstration of knowledge, by promoting discussion on theoretical works of individual or group character.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "História e Teoria" considera-se uma unidade estruturante para o pensamento crítico e analítico do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de caracter teórico. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente cognitivas segundo a taxonomia de Bloom (1956). Ainda que também seja estruturante relativamente às atitudes e comportamentos. Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia expositiva. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento cognitivo deve ser veiculado através do saber saber para posteriormente poder ser aplicado no saber fazer.

Sabemos também porém, que uma parte importante da aprendizagem é promovida pela capacidade de projecção do aluno na problemática explorada. Esta vertente é explorada na demonstração dos conhecimentos que assenta na promoção de discussão sobre trabalhos teóricos de caracter individual ou de grupo.

Como tal temos uma metodologia tradicional e expositiva (Anastasiou, 2001) que permitirá ao aluno identificar, reconhecer, articular e prestar atenção aos conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, temos uma metodologia de demonstração dos conhecimentos assente em trabalhos que possibilitarão inferir, explicar, criticar e concluir sobre esses mesmos conteúdos.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology "History and Theory", it is considered a structuring unit for the student's critical and analytical thinking, as well as for his expository capacity. This notion enhances the exploration of theoretical values and contexts. The skills acquired in this course are almost entirely cognitive according to Bloom's (1956) taxonomy. Although it is also structuring regarding attitudes and behaviors. Therefore, the stimulus is promoted by the expository methodology. This formulation is based on the certainty that cognitive knowledge must be conveyed through knowing how to be applied later in knowing how to do.

We also know, however, that an important part of learning is promoted by the student's ability to project on the problem explored. This aspect is explored in the demonstration of the knowledge that is based on the promotion of discussion about theoretical works of individual or group character.

As such we have a traditional and expository methodology (Anastasiou, 2001) that will allow the student to identify, recognize, articulate and pay attention to the contents transmitted to him. While on the other hand, we have a methodology of demonstration of knowledge based on works that will make it possible to infer, explain, criticize and conclude about these same contents.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

SCHAEFFER, J.-M. (1992); L'esthétique et la philosophie de l'art du XVIII siècle à nos jours, Gallimard, Paris.

FLUSSER, Vilém (2010) Uma Filosofia do Design, a forma das coisas, Relógio d'Água, Lisboa

SIMONDON, Gilbert (2001) Du mode d'existence des objets technique, Aubier, Paris.

Barthes, R. (1977). "Rhetoric of the image", In Image - Music - Text. New York: Hill and Wang,

Chandler, D. (2007). Semiotics. The Basis. London: Routledge.

ECO, U. (2007). The role of the reader: explorations in the semiotics of texts. London: Hutchinson.

Hall, S. (2012). *This means this, this means that: a user's guide to semiotics*. London: Laurence King Publishing.
Huizinga, J. (2003). *Homo Ludens*. London, Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul.
Sebeok, T. & Danesi, M. (2010). *Encyclopedic dictionary of semiotics, 3 vols*. Berlin: De Gruyter.

Mapa IV - Seminários I

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Seminários I

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Seminars I

4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3. Duração:

Semestral

4.4.1.4. Horas de trabalho:

62.5

4.4.1.5. Horas de contacto:

24 = [24 S]

4.4.1.6. ECTS:

2.5

4.4.1.7. Observações:

UC de carácter estruturante que pretende expor o aluno ao maior e mais diversificado número de estímulos, adequados à complexidade das temáticas abordadas nas restantes UCs do semestre. Está colocada no primeiro ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos práticos e teóricos essenciais, para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Promove a aquisição de capacidade teórica, analítica, prática, operativa e demonstrativa. Tudo em perfeita articulação de complementaridade com o que seja desenvolvido nesse semestre.

4.4.1.7. Observations:

Structuring UC that aims to expose the student to the largest and most diverse number of stimuli, appropriate to the complexity of the themes addressed in the remaining UCs of the semester. It is placed in the first year, first semester to create the foundations and essential theoretical and practical foundations, to propose and execute projects of Animation and Visual Arts. Promotes the acquisition of theoretical, analytical, practical, operative and demonstrative skills. All in perfect articulation of complementarity with what is developed this semester.

4.4.2. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Flávio Almeida - 24h

4.4.3. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4. Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Desenvolvimento de competências de expressão oral e escrita que facilitem a comunicação de conclusões e os raciocínios a elas subjacentes, quer a especialistas, quer a não especialistas, de uma forma clara e sem ambiguidades, sobre temas específicos da Animação e Arte Visual.

4.4.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Development of oral and written skills that facilitate the communication of conclusions and the underlying reasoning, both to specialists and non-specialists, in a clear and unambiguous way, on specific themes of Animation and Visual Art.

4.4.5. Conteúdos programáticos:

Workshops de desenvolvimento especializado, orientados para o desenvolvimento de capacidades profissionais e/ou elaboração do projeto/ tese.

4.4.5.Syllabus:

Specialized development workshops, oriented towards professional skills development and / or project / thesis elaboration.

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos são variáveis anualmente. O objetivo é que as temáticas se prendam com os conteúdos gerais do curso e com questões de empregabilidade futura dos estudantes.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Contents vary annually. The objective is that the themes relate to the general contents of the course and issues of future employability of students.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Apresentação e discussão, por especialistas convidados, de temas atuais e relevantes não só para a investigação em Animação e Arte Visual, como também para o exercício da respetiva profissão. As sessões são em formato Workshop e envolvem a exposição participada e debate acerca dos temas selecionados.

Nesta unidade curricular é exigida a frequência mínima de 80% do total dos workshops.

A avaliação é obtida pela elaboração de relatórios relativos às diferentes sessões. Dependendo do teor e complexidade os relatórios serão ou individuais ou de grupo.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Presentation and discussion by invited experts of current and relevant topics not only for research in Animation and Visual Art, but also for the exercise of their profession. The sessions are in Workshop format and involve the participative exposition and debate about the selected themes.

This course requires a minimum attendance of 80% of the total workshops.

The evaluation is obtained by preparing reports on the different sessions. Depending on the content and complexity the reports will be either individual or group.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Cada convidado tem liberdade para abordar o Workshop como entender, de forma que a coerência geral é assegurada pelo formato do Workshop e pela transposição de conhecimentos de realidades variadas entre a academia e o mercado.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Each guest is free to approach the Workshop as they see fit, so overall consistency is ensured by the Workshop's format and the transposition of knowledge of varying realities between academia and the marketplace.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Indicada pelos Convidados ou na sequência das temáticas abordadas por estes (que são variáveis de ano para ano).

Mapa IV - Seminários II**4.4.1.1.Designação da unidade curricular:**

Seminários II

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Seminars II

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

62.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

24 = [24 S]

4.4.1.6.ECTS:

2.5

4.4.1.7.Observações:

UC de carácter estruturante que pretende expor o aluno ao maior e mais diversificado número de estímulos, adequados à complexidade das temáticas abordadas nas restantes UCs do semestre.

Está colocada no primeiro ano, segundo semestre para criar as fundações e fundamentos práticos e teóricos essenciais, para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Promove a aquisição de capacidade teórica, analítica, prática, operativa e demonstrativa. Tudo em perfeita articulação de complementaridade com o que seja desenvolvido nesse semestre.

4.4.1.7.Observations:

Structuring UC that aims to expose the student to the largest and most diverse number of stimuli, appropriate to the complexity of the themes addressed in the remaining UCs of the semester.

It is placed in the first year, second semester to create the foundations and essential theoretical and practical foundations, to propose and execute projects of Animation and Visual Arts. Promotes the acquisition of theoretical, analytical, practical, operative and demonstrative skills. All in perfect articulation of complementarity with what is developed this semester.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Flávio Almeida - 24h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Desenvolvimento de competências de expressão oral e escrita que facilitem a comunicação de conclusões e os raciocínios a elas subjacentes, quer a especialistas, quer a não especialistas, de uma forma clara e sem ambiguidades, sobre temas específicos da Animação e Arte Visual.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Development of oral and written skills that facilitate the communication of conclusions and the underlying reasoning, both to specialists and non-specialists, in a clear and unambiguous way, on specific themes of Animation and Visual Art.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

Workshops de desenvolvimento especializado, orientados para o desenvolvimento de capacidades profissionais e/ou elaboração do projeto/ tese

4.4.5.Syllabus:

Specialized development workshops, oriented towards professional skills development and / or project / thesis elaboration

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos são variáveis anualmente. O objetivo é que as temáticas se prendam com os conteúdos gerais do curso e com questões de empregabilidade futura dos estudantes.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Contents vary annually. The objective is that the themes relate to the general contents of the course and issues of future employability of students.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Apresentação e discussão, por especialistas convidados, de temas atuais e relevantes não só para a investigação em Animação e Arte Visual, como também para o exercício da respetiva profissão. As sessões são em formato Workshop e envolvem a exposição participada e debate acerca dos temas selecionados.

Nesta unidade curricular é exigida a frequência mínima de 80% do total dos workshops.

A avaliação é obtida pela elaboração de relatórios relativos às diferentes sessões. Dependendo do teor e complexidade os relatórios serão ou individuais ou de grupo.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Presentation and discussion by invited experts of current and relevant topics not only for research in Animation and Visual Art, but also for the exercise of their profession. The sessions are in Workshop format and involve the participative exposition and debate about the selected themes.

This course requires a minimum attendance of 80% of the total workshops.

The evaluation is obtained by preparing reports on the different sessions. Depending on the content and complexity the reports will be either individual or group.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Cada convidado tem liberdade para abordar o Workshop como entender, de forma que a coerência geral é assegurada pelo formato do Workshop e pela transposição de conhecimentos de realidades variadas entre a academia e o mercado.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Each guest is free to approach the Workshop as they see fit, so overall consistency is ensured by the Workshop's format and the transposition of knowledge of varying realities between academia and the marketplace.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Indicada pelos Convidados ou na sequência das temáticas abordadas por estes (que são variáveis de ano para ano).

Mapa IV - Seminários III**4.4.1.1.Designação da unidade curricular:**

Seminários III

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Seminars III

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

62.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

24 = [24 S]

4.4.1.6.ECTS:

2.5

4.4.1.7.Observações:

UC de carácter estruturante que pretende expor o aluno ao maior e mais diversificado número de estímulos, adequados à complexidade das temáticas abordadas nas restantes UCs do semestre. Está colocada no segundo ano, primeiro semestre para reforçar as fundações e fundamentos práticos e teóricos essenciais, para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Promove a aquisição de capacidade teórica, analítica, prática, operativa e demonstrativa. Tudo em perfeita articulação de complementaridade com o que seja desenvolvido nesse semestre.

4.4.1.7.Observations:

Structuring UC that aims to expose the student to the largest and most diverse number of stimuli, appropriate to the complexity of the themes addressed in the remaining UCs of the semester. It is placed in the second year, first semester to reinforce the foundations and essential theoretical and practical foundations, to propose and execute projects of Animation and Visual Arts. Promotes the acquisition of theoretical, analytical, practical, operative and demonstrative skills. All in perfect articulation of complementarity with what is developed this semester.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Flávio Almeida - 24h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Desenvolvimento de competências de expressão oral e escrita que facilitem a comunicação de conclusões e os raciocínios a elas subjacentes, quer a especialistas, quer a não especialistas, de uma forma clara e sem ambiguidades, sobre temas específicos da Animação e Arte Visual.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Development of oral and written skills that facilitate the communication of conclusions and the underlying reasoning, both to specialists and non-specialists, in a clear and unambiguous way, on specific themes of Animation and Visual Art.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

Workshops de desenvolvimento especializado, orientados para o desenvolvimento de capacidades profissionais e/ou elaboração do projeto/ tese

4.4.5.Syllabus:

Specialized development workshops, oriented towards professional skills development and / or project / thesis elaboration

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Os conteúdos são variáveis anualmente. O objetivo é que as temáticas se prendam com os conteúdos gerais do curso e com questões de empregabilidade futura dos estudantes.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Contents vary annually. The objective is that the themes relate to the general contents of the course and issues of future employability of students.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Apresentação e discussão, por especialistas convidados, de temas atuais e relevantes não só para a investigação em Animação e Arte Visual, como também para o exercício da respetiva profissão. As sessões são em formato Workshop e envolvem a exposição participada e debate acerca dos temas selecionados. Nesta unidade curricular é exigida a frequência mínima de 80% do total dos workshops. A avaliação é obtida pela elaboração de relatórios relativos às diferentes sessões. Dependendo do teor e complexidade os relatórios serão ou individuais ou de grupo.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Presentation and discussion by invited experts of current and relevant topics not only for research in Animation and Visual Art, but also for the exercise of their profession. The sessions are in Workshop format and involve the participative exposition and debate about the selected themes. This course requires a minimum attendance of 80% of the total workshops. The evaluation is obtained by preparing reports on the different sessions. Depending on the content and complexity the reports will be either individual or group.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Cada convidado tem liberdade para abordar o Workshop como entender, de forma que a coerência geral é assegurada pelo formato do Workshop e pela transposição de conhecimentos de realidades variadas entre a academia e o mercado.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Each guest is free to approach the Workshop as they see fit, so overall consistency is ensured by the Workshop's format and the transposition of knowledge of varying realities between academia and the marketplace.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Indicada pelos Convidados ou na sequência das temáticas abordadas por estes (que são variáveis de ano para ano).

Indicated by the Guests or following the themes addressed by them (which vary from year to year).

Mapa IV - Seminários IV**4.4.1.1.Designação da unidade curricular:**

Seminários IV

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Seminars IV

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:*Semestral***4.4.1.4.Horas de trabalho:**

62.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

24 = [24 S]

4.4.1.6.ECTS:

2.5

4.4.1.7.Observações:*UC de carácter estruturante que pretende expor o aluno ao maior e mais diversificado número de estímulos, adequados à complexidade das temáticas abordadas nas restantes UCs do semestre.**Está colocada no segundo ano, segundo semestre para reforçar as fundações e fundamentos práticos e teóricos essenciais, para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Promove a aquisição de capacidade teórica, analítica, prática, operativa e demonstrativa. Tudo em perfeita articulação de complementaridade com o que seja desenvolvido nesse semestre.***4.4.1.7.Observations:***Structuring UC that aims to expose the student to the largest and most diverse number of stimuli, appropriate to the complexity of the themes addressed in the remaining UCs of the semester.**It is placed in the second year, second semester to reinforce the foundations and essential theoretical and practical foundations, to propose and execute projects of Animation and Visual Arts. Promotes the acquisition of theoretical, analytical, practical, operative and demonstrative skills. All in perfect articulation of complementarity with what is developed this semester.***4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):***Flávio Almeida - 24h***4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:**

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):*Desenvolvimento de competências de expressão oral e escrita que facilitem a comunicação de conclusões e os raciocínios a elas subjacentes, quer a especialistas, quer a não especialistas, de uma forma clara e sem ambiguidades, sobre temas específicos da Animação e Arte Visual.***4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):***Development of oral and written skills that facilitate the communication of conclusions and the underlying reasoning, both to specialists and non-specialists, in a clear and unambiguous way, on specific themes of Animation and Visual Art.***4.4.5.Conteúdos programáticos:***Workshops de desenvolvimento especializado, orientados para o desenvolvimento de capacidades profissionais e/ou elaboração do projeto/ tese***4.4.5.Syllabus:***Specialized development workshops, oriented towards professional skills development and / or project / thesis elaboration***4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:***Os conteúdos são variáveis anualmente. O objetivo é que as temáticas se prendam com os conteúdos gerais do curso e com questões de empregabilidade futura dos estudantes.***4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:***Contents vary annually. The objective is that the themes relate to the general contents of the course and issues of future employability of students.***4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):***Apresentação e discussão, por especialistas convidados, de temas atuais e relevantes não só para a investigação em Animação e Arte Visual, como também para o exercício da respetiva profissão. As sessões são em formato Workshop*

e envolvem a exposição participada e debate acerca dos temas seleccionados.

Nesta unidade curricular é exigida a frequência mínima de 80% do total dos workshops.

A avaliação é obtida pela elaboração de relatórios relativos às diferentes sessões. Dependendo do teor e complexidade os relatórios serão ou individuais ou de grupo.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Presentation and discussion by invited experts of current and relevant topics not only for research in Animation and Visual Art, but also for the exercise of their profession. The sessions are in Workshop format and involve the participative exposition and debate about the selected themes.

This course requires a minimum attendance of 80% of the total workshops.

The evaluation is obtained by preparing reports on the different sessions. Depending on the content and complexity the reports will be either individual or group.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Cada convidado tem liberdade para abordar o Workshop como entender, de forma que a coerência geral é assegurada pelo formato do Workshop e pela transposição de conhecimentos de realidades variadas entre a academia e o mercado.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Each guest is free to approach the Workshop as they see fit, so overall consistency is ensured by the Workshop's format and the transposition of knowledge of varying realities between academia and the marketplace.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Indicada pelos Convidados ou na sequência das temáticas abordadas por estes (que são variáveis de ano para ano).

Indicated by the Guests or following the themes addressed by them (which vary from year to year).

Mapa IV - Cinematografia

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Cinematografia

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Cinematography

4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3. Duração:

Semestre

4.4.1.4. Horas de trabalho:

125

4.4.1.5. Horas de contacto:

48 = [24 T + 24 TP]

4.4.1.6. ECTS:

5

4.4.1.7. Observações:

Esta UC enquadra-se na tipologia de Cultura e Sociedade, como tal procura fundamentar a base cultural teórica que um aluno Universitário deve ter, assim como veicular valores societários abrangentes. Visa identificar e reconhecer movimentos e tendências, dinâmicas e fluxos que permitam interpretar a realidade. Estas capacidades deverão permitir resumir e demonstrar o valor dum enquadramento cultural na produção de artefactos visuais criativos. Sendo que a sua aplicação não necessita de ser directa nem imediata, mantendo autonomia pedagógica relativa ao Projecto. Esta UC está colocada no segundo ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos do conhecimento, que se quer rico, diversificado e correcto. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter teórico-prático, e estruturante no domínio da promoção da cultura. Promove a aquisição de capacidade analítica e crítica.

4.4.1.7. Observations:

This UC fits into the typology of Culture and Society, as such it seeks to substantiate the theoretical cultural basis that a University student should have, as well as to convey broad societal values. It aims to identify and recognize

movements and trends, dynamics and flows that allow the interpretation of reality. These skills should allow summarizing and demonstrating the value of a cultural framework in the production of creative visual artifacts. Since its application need not be direct or immediate, maintaining pedagogical autonomy relative to the Project. This UC is placed in the second year, first semester to create the foundations and foundations of the knowledge, which is rich, diverse and right. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a theoretical and practical UC, and structuring in the field of the promotion of culture. Promotes the acquisition of analytical and critical capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Anibal Lemos - 24h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

Catarina Mourão - 24h

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Com recurso ao trabalho de novos autores, a UC pretende mapear os contextos e áreas de atuação da fotografia na atualidade, identificando em particular novas abordagens e contaminações de e no cinema.

O discente deverá ser capaz de:

Compreender as questões fundamentais da linguagem visual, sob uma perspetiva histórica.

Identificar modos de fotografar/filmar.

Reconhecer os diferentes géneros de peças cinematográficas.

Explicar um projeto através de uma narrativa construída com imagens.

Dominar e operacionalizar noções estéticas, éticas e políticas na construção de um documentário.

Identificar os aspetos históricos e de contexto da evolução do Cinema.

Relacionar movimentos e tendências com técnica e evolução tecnológica.

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Using the work of new authors, the UC intends to map the contexts and areas of photography's practice today, identifying in particular new approaches and contamination of and in the cinema.

The student should be able to:

Understand the fundamental issues of visual language from a historical perspective.

Identify shooting modes.

Recognize the different genres of cinematographic pieces.

Explain a project through a narrative built with images.

Master and operationalize aesthetic, ethical and political notions in the construction of a documentary.

Identify the historical and contextual aspects of the evolution of cinema.

Relate movements and trends with technique and technological evolution.

4.4.5.Conteúdos programáticos:

A fotografia como catalisador de outras formas de expressão;

A fotografia como ferramenta social e colaborativa; novos autores e novas formas de mostrar.

Historiografia das imagens em movimento.

O cinema: Antecedentes e pré-história da cinematografia;

O cinema mudo;

O cinema "nacional" português e as cinematografias nacionais;

O cinema sonoro e o seu impacto. O advento do sonoro em Portugal;

A segunda metade do século e os "novos cinemas";

O "O Novo Cinema" português. O cinema português e o Estado Novo

Teorias do Cinema: Cinema experimental, cinema de vanguarda e cinema mainstream

O género documentário, características e especificidades:

Metodologias e etapas de produção/workflow: escrita, pesquisa, rodagem, montagem.

A construção de imagem do outro

Implicações sociais e políticas com estudos de caso.

O cinema de animação

A televisão e a Era do Digital

O vídeo: Invenção e desenvolvimentos

Os suportes analógicos e digitais

As imagens em movimento enquanto documentos

4.4.5.Syllabus:

Photography as a catalyst for other forms of expression;

Photography as a social and collaborative tool; new authors and new ways of showing.

Historiography of moving images.

The cinema: Background and prehistory of cinematography;

The silent cinema;

Portuguese "national" cinema and national cinematographies;

The sound cinema and its impact. The advent of sound in Portugal;

The second half of the century and the "new theaters";

The "The New Cinema" Portuguese. Portuguese cinema and the Estado Novo

Film Theories: Experimental Cinema, Cutting-edge Cinema and Mainstream Cinema

Documentary genre, characteristics and specificities:

*Methodologies and steps of production / workflow: writing, research, shooting, assembly.
The other's image building
Social and political implications with case studies.
The animation cinema
Television and the Digital Age
The video: Invention and developments
Analog and digital media
Moving images as documents*

4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

A exposição, análise e discussão sobre excertos de filmes e sua história de produção ajudarão a colocar sob perspectiva a sua referencialidade à realidade. Pretende-se questionar ideias, para assim explorar todas as possibilidades dos diferentes géneros cinematográficos. Tal permitirá também a discussão sobre modos de fazer um filme. As metodologias e etapas de produção serão experimentadas em exercícios práticos, nos quais serão também refletidas questões de ordem ética e política.

Pretende-se que os estudantes compreendam e interpretem os novos formatos de produção em cinema; conheçam os novos autores, nacionais e internacionais; reconheçam novas formas de colaboração e financiamento de projetos cinematográficos; e que entendam o papel transversal, inter e multidisciplinar da imagem no contexto das novas formas de expressão técnica e artística.

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

Exposing, analyzing, and discussing film excerpts and their production history will help to put their perspective on reality in perspective. It is intended to question ideas in order to explore all the possibilities of different film genres. This will also allow discussion of ways to make a movie. The methodologies and production steps will be tested in practical exercises, which will also reflect ethical and political issues.

It is intended that students understand and interpret the new formats of film production; get to know the new authors, national and international; recognize new forms of collaboration and financing of film projects; and that they understand the transversal, inter and multidisciplinary role of the image in the context of the new forms of technical and artistic expression.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter misto, por um lado expositiva, com base nos recursos pedagógicos tradicionais patentes em sala de aula - método parisiense (Anastasiou, 2001), por outro lado baseada em Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009), que através da exploração e exposição a diferentes exemplos procura que o aluno seja capaz de combinar evidências culturais, preferências e ética para guiar e informar as opções tomadas. A demonstração dos conhecimentos, é obtida através da promoção de discussão sobre trabalhos teóricos ou fichas de carácter individual ou de grupo.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Methodology of mixed character, on the one hand, based on the traditional teaching resources patent in the classroom - Parisian method (Anastasiou, 2001), on the other hand based on Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009), which through exploration and exposure to different examples seeks to enable the student to be able to combine cultural evidence, preferences and ethics to guide and inform choices made. The demonstration of knowledge is obtained by promoting discussion about theoretical works or individual or group character sheets.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Cultura e Sociedade" considera-se uma unidade estruturante para o pensamento crítico e analítico do discente. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter teórico enquanto se faz uma apreciação da sua aplicação em domínio prático. As competências adquiridas nesta UC são maioritariamente cognitivas e psicomotoras (no domínio da percepção) segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia expositiva. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento cognitivo deve ser veiculado através do saber saber para posteriormente poder ser aplicado no saber fazer.

Sabemos também porém, que uma parte importante da aprendizagem é promovida pela capacidade de projecção do aluno na problemática explorada. A interiorização dos conteúdos, principalmente no que diz respeito aos conceitos societários não são possíveis ser totalmente apreendidos sem uma perspectiva mais próxima do discente. Nesse sentido defende-se a utilização de uma Evidence-Based Learning que permite maior ligação dos exemplos a evidências culturais e éticas.

Como tal temos uma metodologia tradicional e expositiva (Anastasiou, 2001) que permitirá ao aluno identificar, interpretar, resumir e avaliar os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, temos uma metodologia Evidence-Based (Felder & Brent, 2009) que possibilitará reconhecer, demonstrar, replicar e criticar esses mesmos conteúdos.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Being this UC framed in the typology "Culture and Society" is considered a structuring unit for the critical and analytical thinking of the student. This notion enhances the exploration of values and contexts of theoretical character while making an appreciation of its application in practical domain. The skills acquired in this UC are mostly cognitive and psychomotor (in the domain of perception) according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the expository methodology. This formulation is based on the certainty that cognitive knowledge must be conveyed through knowing how to be applied later in knowing how to do.

We also know, however, that an important part of learning is promoted by the student's ability to project on the problem explored. The internalization of contents, especially with regard to societal concepts, cannot be fully grasped without a closer perspective on the student. In this sense, it is advocated the use of an Evidence-Based Learning that allows greater connection of examples to cultural and ethical evidence.

As such we have a traditional and expository methodology (Anastasiou, 2001) that will allow the student to identify, interpret, summarize and evaluate the contents transmitted to him. While on the other hand, we have an Evidence-Based methodology (Felder & Brent, 2009) that will allow us to recognize, demonstrate, replicate and critique these same contents.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Arnheim Rudolf 1904-2007; A arte do cinema
Aumont Jacques; Dicionário teórico e crítico do cinema. ISBN: 978-989-95884-4-8
BAPTISTA, Tiago 2008 A invenção do Cinema Português Lisboa Tinta da China
Bordwell, D.; Thompson, K.; Film History: an introduction, McGraw-Hill International Edition, 2010
BROWN, Blain (2012). Cinematography, Theory and Practice. Waltham (MA) & Oxford, Focal Press.
COUSINS, Mark 2004 Biografia do Filme, Lisboa. Plátano Editora
Guy Gauthier, O documentário: um outro cinema, Papyrus Editora, 2008
LYNTON, Norbert (1994) The Story of Modern Art 2ª ed. London Phaidon
Manuela Penafria, Filme Documentário-história, Identidade, tecnologia, Lisboa, Cosmos, 1999
Pina, Luís; História do Cinema Português, Europa-América, 1986
PARKINSON, David 2012 History of Film 2ª ed. London Thames and Hudson
ZETTL, Herbert (2010). Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics. San Francisco: Wadsworth.

Mapa IV - Oficina Modelação 3D e Character Design

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Oficina Modelação 3D e Character Design

4.4.1.1. Title of curricular unit:

3D Modeling and Character Design Workshop

4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3. Duração:

Semestre

4.4.1.4. Horas de trabalho:

125

4.4.1.5. Horas de contacto:

48 = [48 TP]

4.4.1.6. ECTS:

5

4.4.1.7. Observações:

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa inculcar capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar acções através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia "Projecto". Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto.

Está colocada no segundo ano, primeiro semestre para criar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa.

4.4.1.7. Observations:

Fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the "Project" typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project.

It is placed in the second year, first semester to create the foundations and practical foundations essential for

proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Eduardo Gonçalves - 48h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

- *Desenvolver a capacidade de investigar, conceptualizar e visualizar personagens digitais para serem usados em tempo real ou em pré-render.*
- *Aplicar modelação poligonal complexa e texturas na concepção de personagens digitais 3D*
- *Aplicação de estruturas e captação de movimento para animar o personagem*
- *Capacidade de criticar animações existentes através da identificação e compreensão da técnica e dos princípios em jogos ou outros meios animados.*
- *Compreender os softwares 3D através da utilização de polígonos, pela combinação, separação ou utilização de meshes.*
- *Compreender e utilizar modelação poligonal.*
- *Compreender a materialidade e texturas na modelação 3D.*
- *Demonstrar proficiência na utilização de UV mapping e mapeamento por imagens.*
- *Demonstrar proficiência na utilização de texturas para background Texturing e sombras Mental Ray*

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

- *Research, conceptualize and visualize an original character design for use in real-time or pre-rendered media*
- *Apply complex polygonal modelling and texturing techniques to realise the character in 3D*
- *Apply rigging and motion capture to animate the character*
- *Critique professional character animation techniques and principles through analysis of games and/or animated media.*
- *Understand the 3D software using polygons by combining, separating, splitting and surface meshes.*
- *Understand and to create In-organic modeling.*
- *Understand the material and textures with Advanced Modeling.*
- *Demonstrate mastery of Hyper shade, UV mapping and Image Based mapping.*
- *Demonstrate mastery of background Texturing and Mental Ray Shades*

4.4.5.Conteúdos programáticos:

- *Introdução aos conceitos e princípios de animação e modelação 2D e 3D*
- *A base do software de animação e modelação*
- *splines 2D, formas e objetos compostos*
- *modelação 3D: baixo e alto poli*
- *Camera e iluminação*
- *Materiais, texturas e mapeamento de superfície*
- *Animação de keyframes*
- *simulação e efeitos*
- *técnicas de renderização*

4.4.5.Syllabus:

- *Introduction to 2D & 3D animation and modelling concepts and principles*
- *The basis of animation and modelling software*
- *2D splines, shapes & compound objects*
- *3D modelling: low & high poly*
- *Camera & lighting*
- *Materials, textures & surface mapping*
- *Keyframe animation*
- *Simulation & effects*
- *Rendering techniques*

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Esta unidade curricular visa proporcionar aos alunos um conjunto de habilidades avançadas de modelação 3D, a fim de criar, manipular e animar objetos 3D complexos que variam de personagens a objetos e ambientes. Portanto, os alunos exploram e trabalham com malhas, estruturas e superfícies, bem como técnicas de cinemática inversa e de captura de movimento. Eles aprendem a aplicar efeitos de iluminação e renderização, manipular ângulos de camera, criar e usar texturas e materiais, além de desenvolver, manipular e animar diferentes tipos de objectos.

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

This curricular unit aims to provide students with a set of advanced 3D modelling skills in order to create, manipulate and animate complex 3D objects that range from characters, to objects and environments. Therefore, students explore and work with meshes, rigging and skinning, as well as inverse kinematics and motion

capture techniques. They learn to apply lighting and rendering effects, to manipulate camera angles, to create and use textures and materials, as well as to develop, manipulate and animate different types of assets.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada e de carácter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-based character methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology, which applies to direct student involvement in context setting, opportunity identification, and decision making; and Cacheira from top to bottom (Larman and Basili 2003) which allows to analyze the different stages of the project sequentially and to establish precedences and hierarchies in each phase that depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is displayed in the semiannual aggregator project, the nature of the applied research and the individual or group character. At least 50% of this UC's assessment is taken directly from the Project UC. The final evaluation is removed from the classes.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Laboratórios e Oficinas" considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior.

Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology "Laboratories and Workshops" it is considered a structuring unit for the student's practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous. As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Daniele, T. (2009). Poly-Modeling with 3ds Max: Thinking Outside of the Box. Focal Press/Elsevier
Kerlow, I (2009). The Art of 3D Computer Animation and Effects. 4th Revised & enlarged Edition, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
McCarthy, M. (2014). How to Cheat in 3ds Max. Focal Press.
Ratner, P. (2003). 3D Human Modelling and Animation. Wiley.

Mapa IV - Direção de Projeto Animação 3D

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Direção de Projeto Animação 3D

4.4.1.1. Title of curricular unit:

Project Direction: 3D Animation

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:*AUD***4.4.1.3.Duração:***Semestral***4.4.1.4.Horas de trabalho:***187.5***4.4.1.5.Horas de contacto:***72 = [32 TP + 40 OT]***4.4.1.6.ECTS:***7.5***4.4.1.7.Observações:**

As imagens CG 3D estão rapidamente assumindo uma centralidade crescente além dos ambientes de entretenimento tradicional (filmes animados e jogos vídeos) como recursos essenciais em contextos de comunicação que envolvem novas tecnologias, como Realidade Virtual, Aumentada e Mista.

Apesar da crescente facilidade de acesso a ferramentas e recursos digitais, a complexidade envolvida na criação dessas poderosas linguagens visuais permanece alta.

O principal objetivo desta unidade é obter experiência de todo o fluxo de produção de animação em 3D, entendido como a convergência de diferentes fases do trabalho combinadas com a metodologia necessária para o controle do processo.

4.4.1.7.Observations:

3D CG imagery is rapidly taking a central role beyond the traditional domain of entertainment (animated films and video games) as key asset in communication contexts that are involving new technologies such as Virtual, Augmented and Mixed Reality.

Despite this and the increasingly ease of access to digital tools and resources the inner complexity in creating such powerful visual languages remain.

The main goal of this unit is experiencing the full 3D Animation production process, meant as the confluence of different workflows combined to the methodology required to control it.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):*Rodrigo Antunes Morais - 72h***4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:***<sem resposta>***4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):**

Os objetivos de aprendizagem da unidade curricular concentram-se principalmente em entender como os diferentes aspectos envolvidos nos projetos de animação em 3D são igualmente cruciais na perspectiva de criar produtos audiovisuais atraentes e eficazes. Em particular, os alunos serão capazes de:

- entender as diferentes fases de produção em projetos de animação 3D;*
- aplicar e conectar o que foi aprendido durante os semestres anteriores como diferentes facetas de um processo maior;*
- adquirir a capacidade de integrar várias ferramentas digitais;*
- avaliar diferentes abordagens e tomar soluções apropriadas;*
- planejar o fluxo de trabalho para atingir os objetivos do projeto;*
- desenvolver uma mentalidade de "problem solving" e a capacidade de superar os inevitáveis obstáculos da produção com inteligência e criatividade.*

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Intended learning outcomes are primarily focused on understanding of how the different aspects involved into 3D Animation projects are equally crucial in the perspective to create engaging and effective audio-visual products. Specifically, the students are expected to:

- understanding of the different stages throughout the 3D animation production;*
- applying and interlinking what have been learned during the previous semesters as different facets of a larger process;*
- acquiring technical prowess in integrating the various digital tools;*
- assessing different approaches and undertaking proper solutions;*
- planning a proper pipe-line in order to accomplish the project tasks;*

- *developing a problem solving driven mindset as the capability to overcome unavoidable constraints with cleverness and creativity.*

4.4.5. Conteúdos programáticos:

- *O fluxo de trabalho do processo de animação 3D: dos conceitos iniciais à pós-produção.*
- *As linguagens da animação: versatilidade e possibilidades.*
- *Componentes visuais e sua relação com estruturas narrativas.*
- *Fundamentos do CG - uma breve história do CG.*
- *Pré-produção: desenvolvendo a criatividade e evitando problemas (boas práticas e metodologias).*
- *Composição: finalização e aprimoramento da produção 3D (técnicas essenciais).*
- *CG não fotorrealista: exploração de novas linguagens e técnicas.*
- *Montagem: ajustes importantes antes da entrega final.*

4.4.5. Syllabus:

- *The 3D Animation process workflow: from initial concepts to post-production.*
- *The languages of Animation: versatility and possibilities.*
- *Visual components and their relation to the narrative structures.*
- *Basics aspect in CG – a brief history of CG.*
- *Pre-production: pursuing creativity and avoiding issues (good practices and methodologies).*
- *Compositing: finalizing and enhancing 3D outcomes (essential techniques).*
- *Non photorealistic CG: new codes and techniques to be explored.*
- *Film editing: final touches before delivering to the audience.*

4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

O programa combina uma visão das linguagens de Animação 3D com sessões de treinamento técnico. A coerência coerente com os objetivos de aprendizagem se manifesta igualmente em dois níveis distintos, mas interdependentes: a capacidade de delinear aspectos específicos (design de personagens e ambientes, estilo visual, escolhas de direção) e o desenvolvimento de tais idéias em artefatos comunicativos completos. O resultado do projeto integrado passa a ser o terreno que medeia estímulos disciplinares, know-how prático e design thinking.

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

The syllabus combines eye-opening perspectives on the visual vastness of 3D Animation languages with technical training. The coherence with the learning outcomes is expected to equally manifest in two distinct yet interdependent planes: definition of specific visual features (character design, environment, visual style, directing choices) and development of such ideas into working communication artifacts.

The Integrated Project's outcome therefore becomes the ground that mediates disciplinary inputs, practical know-how and design thinking.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

A metodologia de ensino segue um modelo de "aprender fazendo", que se concentra principalmente no desenvolvimento do Projeto Integrado.

Devido à forte natureza interdisciplinar da animação 3D, são necessárias lições direcionadas para enquadrar corretamente as várias implicações técnicas e culturais.

Os alunos também são solicitados a realizar investigações adicionais nas áreas relacionadas ao projeto, como encontrar referências e/ou adquirir habilidades técnicas específicas.

A avaliação é distribuída progressivamente ao longo das fases progressivas do projeto integrado, levando principalmente em consideração como as metodologias e os antecedentes fornecidos são realmente usados durante o processo do processo.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Teaching methodology follows a "learning by doing" approach that mainly focuses on the Integrated Project's development.

Due to 3D Animation's strong interdisciplinarity, targeted lecturing is required to properly frame the several key technical and cultural implications.

Students are also asked to autonomously undertake additional investigations over project-related scopes, such as finding references and/or acquiring specific technical expertise.

Evaluation is distributed along the progressive stages of the Integrated Project, mainly considering how the provided methodologies and background are effectively employed to the production process.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Projecto" considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, metodológica e de gestão do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente do domínio afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador.

Como tal temos uma metodologia fenomenológica na definição do problema (Smith, 2003) e uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, operar, e questionar os

conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a mesma metodologia na demonstração dos conhecimentos assenta em trabalhos que possibilitarão utilizar, demonstrar, agir e realizar esses mesmos conteúdos. Uma metodologia de aprendizagem baseada em projetos garante que o conhecimento disciplinar seja vivenciado em primeira mão. Embora em pequena escala, o desafio de criar um artefato animado em 3D envolva a aquisição de habilidades específicas e uma expansão geral da capacidade de conceber e avaliar linguagens visuais. Ao mesmo tempo, abordar a dinâmica de um projeto real leva à necessidade de um planeamento cuidadoso das fases do trabalho, bem como à capacidade de tirar e partilhar decisões.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “Project”, it is considered a structuring unit for the student's practical, operative, methodological and management capacity, as well as for their expository capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are almost entirely of affective and psychomotor domain according to Bloom's (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. As such we have a phenomenological methodology in problem definition (Smith, 2003) and an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, operate, and question the contents conveyed to him. . While on the other hand, the same methodology in the demonstration of knowledge is based on works that will make it possible to use, demonstrate, act and realize these same contents. A project-based learning methodology assures that the disciplinary knowledge is firsthand experienced. Although on a small scale, the challenge of creating a 3D Animated artifact implies the acquiring of specific skills and an overall expansion of the capability to conceive and evaluate visual languages. At the same time, dealing with the dynamics of an actual project pushes the necessity for a careful planning about the working steps and it encourages decision-making.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Block, Bruce (2008). The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media. 2nd Edition. Oxford, UK: Focal Press-Elsevier.
White, Tony (2006). Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator. Oxon, UK: Focal Press.
Bean, Andy. (2012). 3D Animation Essentials. Indianapolis, USA: John Wiley & Sons, Inc.
Osipa, Jason. (2017). Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right. 2nd Edition. Indianapolis, USA: Wiley Publishing.
Wright, Steve. (2013). Digital Compositing for Film and Video. 3rd Edition. Oxon, UK: Focal Press.
Murch, Walter (2001), In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing. 2nd Edition. Los Angeles, USA: Silman-James Press.

Mapa IV - Laboratório de Animação 3D

4.4.1.1. Designação da unidade curricular:

Laboratório de Animação 3D

4.4.1.1. Title of curricular unit:

3D Animation Lab

4.4.1.2. Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3. Duração:

Semestral

4.4.1.4. Horas de trabalho:

187.5

4.4.1.5. Horas de contacto:

72 = [24 TP + 48 PL]

4.4.1.6. ECTS:

7.5

4.4.1.7. Observações:

Enquadra-se na tipologia de Laboratórios e Oficinas. Fundamenta a base de conhecimento criativo aplicado dum aluno Universitário que procura um ciclo de estudos de licenciatura no domínio da Animação e das Artes Visuais. Visa inculcar capacidades de reproduzir, distinguir, aplicar, criar, demonstrar e avaliar artefactos visuais animados. Estas capacidades permitirão propor e executar ações através da aplicação no projecto. Esta UC trabalha em articulação com a UC de tipologia “Projecto”. Através do projecto serão concretizados os conhecimentos sob a forma de

investigação aplicada. Parte da avaliação desta tipologia é retirada do Projecto.

Está colocada no segundo ano, primeiro semestre para consolidar as fundações e fundamentos práticos essenciais para propor e executar projectos de Animação e Artes Visuais. Assente em rigorosas regras éticas e deontológicas. É uma UC de carácter prático potenciadora de habilidades. Promove a aquisição de capacidade prática, operativa e demonstrativa.

4.4.1.7.Observations:

Fits into the typology of Laboratories and Workshops. It underpins the applied creative knowledge base of a University student looking for a degree course in Animation and Visual Arts. It aims to instill capabilities to reproduce, distinguish, apply, create, demonstrate and evaluate animated visual artifacts. These capabilities will allow you to propose and execute actions through application in the project. This UC works in conjunction with the "Project" typology UC. Through the project will be realized the knowledge in the form of applied research. Part of the evaluation of this typology is taken from the Project.

It is placed in the second year, first semester to consolidate the foundations and practical foundations essential for proposing and executing Animation and Visual Arts projects. Based on strict ethical and deontological rules. It is a practical skill-enhancing UC. Promotes the acquisition of practical, operative and demonstrative capacity.

4.4.2.Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Carlo Turri - 72h

4.4.3.Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4.Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Compreender a ligação e a passagem entre o desenho analógico e o desenho digital;

Ser capaz de se expressar no desenho digital recorrendo a técnicas como o desenho vectorial e utilizar os softwares indicados;

Formalizar ideias através da utilização dos sistemas e das ferramentas digitais disponíveis de representação 2D e 3D.

Distinguir as características de aplicação dos conceitos de polígono e da malha poligonal.

Conhecer as particularidades do desenho poligonal 3D e da sua aplicação.

Utilizar o conceito de malha poligonal para a obtenção da expressão gráfica digital (volumetria digital; reprodução tridimensional; escultura digital). Interpretar analiticamente formas abstratas, bi e tridimensionais, transferência dos processos de representação analógica para o modelo digital.

Conhecer a linguagem básica da narrativa audiovisual e os conceitos de animação;

Saber elaborar narrativas criativas para imagem dinâmica e conceber um storyboard;

Conhecer as várias técnicas de animação;

4.4.4.Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Understand the connection and passage between analog and digital design;

Be able to express yourself in digital design using techniques such as vector design and use the indicated software;

Formalize ideas through the use of available 2D and 3D representation systems and digital tools.

Distinguish the application characteristics of polygon concepts and polygonal mesh.

Know the particularities of 3D polygonal design and its application.

Use the concept of polygonal mesh to obtain digital graphic expression (digital volume; three-dimensional reproduction; digital sculpture). Analytically interpret abstract, two- and three-dimensional forms, transfer of analog representation processes to the digital model.

Know the basic language of audiovisual narrative and the concepts of animation;

Know how to create creative narratives for dynamic image and design a storyboard;

Know the various animation techniques;

4.4.5.Conteúdos programáticos:

O que é e qual a importância do Desenho Digital no mundo contemporâneo.

Arte Digital

Criação de ilustrações e aplicação em diferentes Ambientes Virtuais.

Aprendizagem do funcionamento de programa(s) de representação e modelação 3D.

Aplicação prática das competências adquiridas ao nível do desenho e da modelação tridimensional através de meios digitais.

Representação de elementos de forma bidimensional e Tridimensional.

Conceitos base da narrativa audiovisual e conceitos de percepção de movimento;

Linguagens visuais de animação e a experimentação: as diferentes técnicas utilizadas em animação.

A criatividade como factor de diferenciação: a linha narrativa, as personagens, os cenários.

O storyboard como espaço de planeamento e organização do processo criativo.

O processo criativo: construção da narrativa, elaboração do storyboard e a montagem de uma linguagem de comunicação criativa, desenho de personagens e de cenários, produção e montagem do filme de animação.

4.4.5.Syllabus:

What is and what is the importance of Digital Design in the contemporary world.

Digital art

Creation of illustrations and application in different Virtual Environments.

*Learning how 3D representation and modeling program (s) work.
 Practical application of skills acquired in drawing and three-dimensional modeling through digital media.
 Representation of two-dimensional and three-dimensional form elements.
 Basic concepts of audiovisual narrative and concepts of movement perception;
 Visual languages of animation and experimentation: the different techniques used in animation.
 Creativity as a differentiating factor: the narrative line, the characters, the scenarios.
 Storyboard as a space for planning and organizing the creative process.
 The creative process: narrative construction, storyboard elaboration and the creation of a creative communication language, character and scenario design, animation film production and editing.*

4.4.6.Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

*Através da mescla entre a aprendizagem dos conteúdos teóricos c/ a vertente prática desta UC, os estudantes adquirirão as competências adequadas ao teor desta área
 Os conteúdos progr. serão lecionados em aulas teóricas, destinadas à revisão dos conceitos teóricos já estudados na generalidade nos semestres 1 e 2
 Serão revistas, debatidas e exploradas, nas aulas teórico-práticas e práticas, as variantes e dimensões projectuais relativas ao sistema sob estudo
 Nas aulas teórico-práticas e práticas, os conceitos serão aplicados em exemplos, casos de estudo e experiências reais para compreensão das suas expressões e mecanismos, utilizando principalmente o Project Based Learning e Problem Based Learning garantindo, entre outros, a melhor aprendizagem de habilidades e procedimentos da prática da animação e das artes visuais, a sua perceção em contexto internacional e global assim como a sua articulação e integração com as áreas complementares que suportam e enriquecem a sua constante dinâmica*

4.4.6.Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

By mixing the learning of theoretical contents with the practical aspect of this course, students will acquire the skills appropriate to the content of this area. The syllabus will be taught in theoretical classes, aimed at reviewing the theoretical concepts already studied in general in semesters 1 and 2. Will be reviewed, debated and explored, in theoretical-practical and practical classes, the variants and design dimensions related to the system under study. . In the practical classes, the concepts will be applied in examples, case studies and real experiences to understand their expressions and mechanisms, using mainly Project Based Learning and Problem Based Learning, ensuring, among others, better learning of skills and procedures in the practice of animation and visual arts, their perception in an international and global context as well as their articulation and integration with the complementary areas that support and enrich their constant dynamics.

4.4.7.Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter Project-Based (Blumenfeld et al., 1991), metodologia de aprendizagem activa na qual se apela a um envolvimento directo dos estudantes na definição do contexto, na identificação das oportunidades e na tomada de decisões; e em Waterfall top down (Larman & Basili 2003) que permite analisar as diferentes etapas do projecto de forma sequencial e estabelecer precedências e hierarquias na qual cada fase depende directamente da resolução da anterior. A demonstração de conhecimentos é obtida no projecto agregador semestral, de natureza de investigação aplicada e de carácter individual ou de grupo. Pelo menos 50% da avaliação desta UC é retirada directamente da UC de Projecto. A restante avaliação é retirada do funcionamento das aulas.

4.4.7.Teaching methodologies (including students' assessment):

Project-Based Character Methodology (Blumenfeld et al., 1991), active learning methodology in which it calls for direct involvement of students in context setting, opportunity identification and decision making; and Waterfall top down (Larman & Basili 2003) which allows you to analyze the different stages of the project sequentially and establish precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous one. The demonstration of knowledge is obtained in the semiannual aggregator project, applied research nature and individual or group character. At least 50% of the assessment of this UC is taken directly from the Project UC. The remaining evaluation is taken from the classes.

4.4.8.Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia "Laboratórios e Oficinas" considera-se uma unidade estruturante para a capacidade prática, operativa, e tecnológica do discente, bem como para a sua capacidade demonstrativa. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter projectual. As competências adquiridas nesta UC são têm igual incidência nos domínios cognitivo, afectivo e psicomotor segundo a taxonomia de Bloom (1956). Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia Project-Based Learning enquanto o conhecimento é veiculado pela metodologia Waterfall top-down. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento afectivo e psicomotor deve ser veiculado e aplicado no saber fazer, resultando num projecto agregador. Enquanto se promove a aquisição de conhecimentos e habilidades através da análise e desenvolvimento das diferentes etapas do projecto de forma sequencial, estabelecendo-se precedências e hierarquias nas quais cada fase depende directamente da resolução da anterior.

Como tal temos uma metodologia activa e criativa de Project-Based Learning (Blumenfeld et al., 1991) que permitirá ao aluno reproduzir, aplicar, criar e conferir os conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, a metodologia Waterfall (Larman & Basili 2003) na aquisição dos conhecimentos assenta em exemplos que possibilitarão distinguir, demonstrar, propor, executar e avaliar esses mesmos conteúdos. Pretende-se fomentar uma abordagem que verta uma boa retenção das matérias programáticas e correspondente transformação dos conhecimentos adquiridos nas competências desejadas para animação.

4.4.8.Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “Laboratories and Workshops” it is considered a structuring unit for the student’s practical, operative and technological capacity, as well as for their demonstrative capacity. This notion enhances the exploration of values and contexts of design character. The skills acquired in this course are equally relevant to the cognitive, affective and psychomotor domains according to Bloom’s (1956) taxonomy. Therefore, the stimulus is promoted by the Project-Based Learning methodology while the knowledge is conveyed by the Waterfall top-down methodology. This formulation is based on the certainty that affective and psychomotor knowledge must be conveyed and applied in the know-how, resulting in an aggregating project. While promoting the acquisition of knowledge and skills through the analysis and development of the different stages of the project sequentially, establishing precedences and hierarchies in which each phase depends directly on the resolution of the previous. As such we have an active and creative Project-Based Learning methodology (Blumenfeld et al., 1991) that will allow the student to reproduce, apply, create and check the content transmitted to him. While, on the other hand, the Waterfall (Larman & Basili 2003) methodology in knowledge acquisition is based on examples that will make it possible to distinguish, demonstrate, propose, execute and evaluate these same contents. The aim is to foster an approach that ensures a good retention of the syllabus and the corresponding transformation of the acquired knowledge into the desired skills for animation.

4.4.9.Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

*JIMÉNEZ, Jesús García, Narrativa audiovisual, Catedra, Barcelona, 1996.
 JÚNIOR, Alberto Lucena, Arte da animação. Técnica e estética através da história, Senac, São Paulo, 2001.
 WILLIAMS, Richard – The Animator’s Survival Kit: A Working Manual (...), Faber & Faber, London, 2001.
 WELLS, Paul – The Fundamentals of Animation, Ava, London, 2006.
 KUPERBERG, Marcia – A Guide to Computer Animation for tv, games, multimedia and web, Focal Press, Oxford, 2002.
 Daniele, T. (2013) Poly-Modeling with 3ds Max: Thinking Outside of the Box. Focal Press
 McCarthy, M. (2014) How to Cheat in 3ds Max. Focal Press.
 Lord, P. & Sibley, B. (2004) The Art of 3D Computer Animation and Effects. New Jersey: John Wiley & Sons.
 Lefteri, C. (2006) Materials for Inspirational Design. Switzerland: RotoVision SA.*

Mapa IV - Percepção Sensorial**4.4.1.1.Designação da unidade curricular:**

Percepção Sensorial

4.4.1.1.Title of curricular unit:

Sensorial Perception

4.4.1.2.Sigla da área científica em que se insere:

AUD

4.4.1.3.Duração:

Semestral

4.4.1.4.Horas de trabalho:

62.5

4.4.1.5.Horas de contacto:

24 = [24 TP]

4.4.1.6.ECTS:

2.5

4.4.1.7.Observações:

*Esta UC enquadra-se na tipologia de História e Teoria, como tal procura fundamentar a base histórica teórica que um aluno Universitário deve ter. Visa identificar, reconhecer prestar atenção a conceitos e formulações, eventos e evidências que já tenham sido passados ou estudados e que permitam interpretar explicar e criticar a actualidade. Estas capacidades deverão permitir articular e inferir o valor dum conteúdo para posteriormente utilizar explicando-o e/ou criticando-o. Sendo que a sua aplicação não necessita de ser directa nem imediata, mantendo autonomia pedagógica relativa ao Projecto.
 Esta UC está colocada no segundo ano, primeiro semestre para reforçar o conhecimento, que se quer rico, diversificado e correcto. Assente nas mais rigorosas regras da ética e da deontologia. É uma UC de carácter teórico e estruturante no domínio da história e da teoria. Promove a aquisição de capacidade analítica, crítica e expositiva.*

4.4.1.7.Observations:

This UC fits into the typology of History and Theory, as such seeks to substantiate the theoretical historical basis that a University student should have. Aims to identify, recognize pay attention to concepts and formulations, events and

evidence that have already been passed or studied and that allow interpret interpret and criticize the present. These skills should allow articulating and inferring the value of a content for later use explaining and / or criticizing it. Since its application need not be direct or immediate, maintaining pedagogical autonomy relative to the Project. This UC is placed in the second year, first semester to reinforce the knowledge, which is rich, diverse and correct. It is based on the strictest rules of ethics and deontology. It is a theoretical and structuring UC in the domain of history and theory. Promotes the acquisition of analytical, critical and expository skills.

4.4.2. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular (preencher o nome completo):

Cristina Pinheiro - 24h

4.4.3. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

<sem resposta>

4.4.4. Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes):

Explorar as diferentes teorias da perceção, suportadas na revisão bibliográfica de referência.

Analisar a relação com o mundo envolvente através do estudo dos sentidos, sensações e perceções sensoriais, compreendendo a importância da sua utilização e inclusão nas várias áreas do design, melhorando tanto os produtos como a comunicação.

Abordar Princípios da Gestalt na comunicação e perceção visual.

Saber combinar elementos da comunicação visual como a tipografia, formas, cor, imagens.

Reconhecer as condições ótimas da legibilidade e da visibilidade dos diferentes tipos de caracteres na sua combinação em palavras e textos.

4.4.4. Intended learning outcomes (knowledge, skills and competences to be developed by the students):

Explore the different theories of perception, based on bibliographic reference review.

Analyze the relationship with the surrounding world through the study of the senses, sensations and sensorial perceptions, understanding the importance of its application in the various areas of design, improving both products and communication.

Addressing Gestalt Principles in communication theory and visual perception, combining elements such as typography, forms, color, images.

Recognize the optimal conditions of readability and visibility of different types of characters when combined into words and texts to improve perception and reading.

4.4.5. Conteúdos programáticos:

Teorias da Perceção. Perceção sensorial.

Sentidos, Sensações e Perceção. Sinestesia.

Experiências multissensoriais; Combinação de sensações e experiências visuais, olfativas, sonoras, gustativas e tácteis.

Mecanismo da Visão. Visão e perceção da cor.

Interação das cores, contrastes cromáticos e alterações da perceção.

Princípios da Gestalt na comunicação visual.

Perceção e leitura. Legibilidade e leiturabilidade. Contrastes forma/ texto/ fundo.

A perceção das mensagens visuais. Estruturação e composição dos elementos (tipografia, forma, cor e imagem).

4.4.5. Syllabus:

Theories of Perception. Sensory perception.

Senses, Sensations and Perception. Synesthesia.

Multi-sensory experiments; Combining sensations and visual olfactory, sonorous, gustatory and tactile experiences,

Mechanism of vision, color vision and color perception.

Interaction of colors, chromatic contrasts and changes in perception.

Gestalt principles in visual communication.

Perception and reading tasks. Legibility and readability. Contrasts of form/ text/ background.

Perception of visual messages. Structure and composition of elements (typography, shape, color and image).

4.4.6. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Esta UC está articulada para que os seus conteúdos programáticos sejam idealizados sobre três vetores essenciais: Originalidade: pretende-se que a matéria letiva seja inovadora, ou abordada de forma diferenciada relativamente ao que é feito noutras universidades.

Adequação: cada unidade curricular pretende colmatar uma ou várias necessidades específicas que são imprescindíveis a pessoas licenciadas nesta área científica.

Empregabilidade: pretende-se que esta licenciatura seja disso espelho, que prepare profissionais qualificados capazes de singrar em todos os quadrantes do mundo laboral, da indústria aos serviços.

Por tudo isto a coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem, excedem largamente o domínio exclusivo de cada unidade curricular, e qualquer análise nesse sentido seria minorizar o esforço programático e organizativo existente.

4.4.6. Evidence of the syllabus coherence with the curricular unit's intended learning outcomes:

This UC is articulated so that its syllabus is idealized over three essential vectors:

Originality: It is intended that the teaching material is innovative, or approached differently from what is done in other

universities.

Suitability: each course unit aims to address one or several specific needs that are essential for people with a degree in this scientific area.

Employability: This degree is intended to mirror this, to prepare qualified professionals able to excel in all quarters of the working world, from industry to services.

For all these reasons, the coherence of the syllabus with the learning objectives far exceeds the exclusive domain of each curricular unit, and any analysis in this sense would diminish the existing programmatic and organizational effort.

4.4.7. Metodologias de ensino (avaliação incluída):

Metodologia de carácter expositivo, com base nos recursos pedagógicos tradicionais patentes em sala de aula - método parisiense (Anastasiou, 2001). Totalmente focada na transmissão do conhecimento pela via tradicional unívoca, apoiada no binómio professor aluno em que o professor é sempre o emissor e o aluno o receptor. Como apoio a esta comunicação o docente tem ao seu dispor todos os recursos pedagógicos e condições o mais atuais possíveis. Enquanto se propõe um método de ensino socializado-individualizante (Nérice, 1987) para a demonstração dos conhecimentos, através da promoção de discussão sobre trabalhos teóricos de carácter individual ou de grupo.

4.4.7. Teaching methodologies (including students' assessment):

Expository methodology, based on the traditional teaching resources patent in the classroom - Parisian method (Anastasiou, 2001). Fully focused on the transmission of knowledge through the univocal traditional way, supported by the binomial student teacher in which the teacher is always the sender and the student the receiver. To support this communication the teacher has at his disposal all the pedagogical resources and the most current conditions possible. While proposing a socialized-individualizing teaching method (Nérice, 1987) for the demonstration of knowledge, by promoting discussion on theoretical works of individual or group character.

4.4.8. Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

Sendo esta UC enquadrada na tipologia “História e Teoria” considera-se uma unidade estruturante para o pensamento crítico e analítico do discente, bem como para a sua capacidade expositiva. Esta noção potencia a exploração de valores e contextos de carácter teórico. As competências adquiridas nesta UC são quase totalmente cognitivas segundo a taxonomia de Bloom (1956). Ainda que também seja estruturante relativamente às atitudes e comportamentos. Assim sendo, o estímulo é promovido pela metodologia expositiva. Esta formulação assenta na certeza que o conhecimento cognitivo deve ser veiculado através do saber saber para posteriormente poder ser aplicado no saber fazer.

Sabemos também porém, que uma parte importante da aprendizagem é promovida pela capacidade de projecção do aluno na problemática explorada. Esta vertente é explorada na demonstração dos conhecimentos que assenta na promoção de discussão sobre trabalhos teóricos de carácter individual ou de grupo.

Como tal temos uma metodologia tradicional e expositiva (Anastasiou, 2001) que permitirá ao aluno identificar, reconhecer, articular e prestar atenção aos conteúdos que lhe são transmitidos. Enquanto por outro lado, temos uma metodologia de demonstração dos conhecimentos assente em trabalhos que possibilitarão inferir, explicar, criticar e concluir sobre esses mesmos conteúdos.

4.4.8. Evidence of the coherence between the teaching methodologies and the intended learning outcomes:

Since this UC is framed in the typology “History and Theory”, it is considered a structuring unit for the student's critical and analytical thinking, as well as for his expository capacity. This notion enhances the exploration of theoretical values and contexts. The skills acquired in this course are almost entirely cognitive according to Bloom's (1956) taxonomy. Although it is also structuring regarding attitudes and behaviors. Therefore, the stimulus is promoted by the expository methodology. This formulation is based on the certainty that cognitive knowledge must be conveyed through knowing how to be applied later in knowing how to do.

We also know, however, that an important part of learning is promoted by the student's ability to project on the problem explored. This aspect is explored in the demonstration of the knowledge that is based on the promotion of discussion about theoretical works of individual or group character.

As such we have a traditional and expository methodology (Anastasiou, 2001) that will allow the student to identify, recognize, articulate and pay attention to the contents transmitted to him. While on the other hand, we have a methodology of demonstration of knowledge based on works that will make it possible to infer, explain, criticize and conclude about these same contents.

4.4.9. Bibliografia de consulta/existência obrigatória:

Gordon, Ian E. (2004). Theories of Visual Perception. Taylor and Francis.

Koffka, K. (1999) Principles of Gestalt Psychology. RU: Routledge.

Gregory, L. R. (2015). Eye and Brain, The Psychology of Seeing. Fifth Edition. New Jersey: Princeton University Press

Fraser, T. & Banks A. (2004). The Complete guide to colour. UK: Ilex Press.

Lupton, E. (2010). Thinking with Type, A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students. New York: Princeton Architectural Press.

Itten, J. (2004) Art de la Couleur. Paris: Dessain et Tolra.

4.5. Metodologias de ensino e aprendizagem

4.5.1. Adequação das metodologias de ensino e aprendizagem aos objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) definidos para o ciclo de estudos:

No desenvolvimento do CE foram identificadas diferentes tipologias de UC, cada tipologia terá uma metodologia de ensino adequada à sua natureza. Temos quatro tipologias diferentes: História e Teoria - metodologia de carácter mais expositivo suportada no método parisiense (Anastasiou, 2001) para a transmissão dos conteúdos, enquanto se propõe um método de ensino socializado-individualizante (Nérice, 1987) para a demonstração dos conhecimentos; Cultura e Sociedade - metodologia de carácter misto, por um lado expositiva por outro lado baseada em Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009); Projecto - metodologia fenomenológica na definição do problema e Project Based na disseminação dos conteúdos; Laboratórios e Oficinas - metodologia também Project Based e em Cascata top down (Larman & Basili 2003). Esta abordagem metodológica diferenciada visa potenciar o desenvolvimento pessoal e científico nas áreas de incidência do CE e está de acordo com as melhores práticas em CE de referência.

4.5.1. Evidence of the teaching and learning methodologies coherence with the intended learning outcomes of the study programme:

In the development of the BA were identified different typologies of UC, each typology will have a teaching methodology appropriate to its nature. We have four different typologies: History and Theory - a more expository methodology supported by the Parisian method (Anastasiou, 2001) for the transmission of contents, while proposing a socialized-individualizing teaching method (Nérice, 1987) for the demonstration of knowledge; Culture and Society - mixed character methodology, on the one hand, on the other hand, based on Evidence Based Learning (Felder & Brent, 2009); Project - phenomenological methodology in problem definition and Project Based in the dissemination of contents; Laboratories and Workshops - also Project Based and Waterfall top down methodology (Larman & Basili 2003). This differentiated methodological approach aims at enhancing personal and scientific development in the focus areas of the BA and is in line with the best practices in reference BAs.

4.5.2. Forma de verificação de que a carga média de trabalho que será necessária aos estudantes corresponde ao estimado em ECTS:

O coordenador tem os seguintes instrumentos:

- Questionário de avaliação da docência a todos os estudantes, onde é efetuada a questão "Como avalia a carga de trabalho da unidade curricular, de forma comparada?", sendo as opções de resposta "UC com menos trabalho" e "UC com mais trabalho";
 - Reuniões entre os coordenadores e os delegados, em que são colocadas questões relativas à carga de trabalho de cada UC;
 - Reuniões de início e de fim do semestre letivo entre a coordenação de curso/área e os docentes, em que as questões relacionadas com a carga de trabalho de cada UC é discutida.
- São introduzidos eventuais acertos nas atividades letivas e não letivas das UC que apresentem grandes discrepâncias (negativas ou positivas) em relação às restantes UC do semestre.*

4.5.2. Means to verify that the required students' average workload corresponds the estimated in ECTS.:

The coordinator has the following tools:

- Questionnaire for evaluation of teaching to all students, where the question "How do you evaluate the workload of the course unit in a comparative way?", Being the options of response "subject with less work" and "subject with more work";
 - Meetings between coordinators and delegates, in which questions are raised regarding the workload of each subject;
 - Beginning and end semester meetings between the course / area coordination and the teachers, in which the issues related to the workload of each subject are discussed.
- Possible adjustments are made in the learner and non-learner activities of the subject that present large discrepancies (negative or positive) in relation to the remaining subject of the semester.*

4.5.3. Formas de garantia de que a avaliação da aprendizagem dos estudantes será feita em função dos objetivos de aprendizagem da unidade curricular:

O coordenador tem os seguintes instrumentos:

- FUC, onde são descritos os objetivos, os métodos pedagógicos e de avaliação
- Relatório de UC, preenchido por cada docente no final do semestre. Neste relatório são abordados os métodos pedagógicos, as formas de avaliação utilizadas, os resultados obtidos pelos estudantes, para além de uma reflexão do docente sobre a UC e eventuais sugestões de melhoria;
- Reuniões entre os coordenadores e os delegados, em que são colocadas questões relativas às metodologias de avaliação;
- Reuniões de início e de fim do semestre letivo entre a coordenação de curso/área e os docentes, em que as questões relacionadas com o método de avaliação são discutidas;
- Relatório do Observatório de Sucesso, em que os coordenadores têm acesso às estatísticas relativas à avaliação dos estudantes do CE que coordenam.

4.5.3. Means of ensuring that the students assessment methodologies are adequate to the intended learning outcomes:

The coordinator has the following tools:

- Subject planification, which describes the objectives, pedagogical and evaluation methods
- Report of subject, completed by each teacher at the end of the semester. In this report, the pedagogical methods, the forms of evaluation used, the results obtained by the students, as well as a reflection of the teacher about the subject and any suggestions for improvement are discussed;
- Meetings between coordinators and class delegates, where questions are raised regarding evaluation methodologies;

- Beginning and end semester meetings between the degree/area coordination and the faculty, in which questions related to the evaluation method are discussed;
- Report of the Success Observatory, where coordinators have access to the statistics relating to the evaluation of the degree students they coordinate.

4.5.4. Metodologias de ensino previstas com vista a facilitar a participação dos estudantes em atividades científicas (quando aplicável):

ferramentas, metodologias criativas para o desenvolvimento de artefactos digitais complexos e inovadores; Assumir um papel proactivo, de gestão e liderança de equipas multidisciplinares e multiculturais; Utilizar os principais equipamentos, softwares, métodos e técnicas ligadas a esta área; Prestar serviços dentro dos mais altos padrões de qualidade, do rigor científico e da ética. Sempre que possível direccionar os projectos para áreas de investigação aplicada. A metodologia Project Based Learning promove a obtenção de dados relativos à aplicação de soluções e definição de Case Studies em tempo real durante a actividade lectiva.

4.5.4. Teaching methodologies that promote the participation of students in scientific activities (as applicable):

Solve problems by using critical thinking in a proficient and creative way. The student should use as tools creative methodologies for the development of complex and innovative digital artifacts; Assume a proactive, management and leadership role for multidisciplinary and multicultural teams; Use the main equipment, software, methods and techniques related to this area; Provide services within the highest quality standards, scientific rigor and ethics. Whenever possible, direct projects to areas of applied research. The Project Based Learning methodology promotes the collection of data on the application of solutions and definition of Case Studies in real time during the teaching activity.

4.6. Fundamentação do número total de créditos ECTS do ciclo de estudos

4.6.1. Fundamentação do número total de créditos ECTS e da duração do ciclo de estudos, com base no determinado nos artigos 8.º ou 9.º (1.º ciclo), 18.º (2.º ciclo), 19.º (mestrado integrado) e 31.º (3.º ciclo) do DL n.º 74/2006, de 24 de março, com a redação do DL n.º 65/2018, de 16 de agosto:

O artigo 9º do Decreto-Lei nº74/2006 estabelece que o ciclo de estudos de licenciatura tem entre 180 e 240 créditos ECTS, em respeito pelo número de semestre letivos adotado. Nesta conformidade, a duração considerada conveniente pela UE para o ciclo de estudos de licenciatura foi de 6 semestres curriculares (180 créditos ECTS), considerando que esta duração tem sido a prática comum de instituições de referência europeia (de acordo com o n.º 2 do artigo 9 do Decreto-Lei 74/2006), conforme se poderá avaliar no ponto 10.1. Entendeu-se também que este modelo poderá desenvolver convenientemente as competências próprias de um diplomado com o grau de licenciado (artigo 5º do Decreto-Lei nº74/2006) e que assegurará uma formação superior de qualidade, ajustada às reais necessidades do país.

4.6.1. Justification of the total number of ECTS credits and of the duration of the study programme, based on articles 8 or 9 (1st cycle), 18 (2nd cycle), 19 (integrated master) and 31 (3rd cycle) of DL no. 74/2006, republished by DL no. 65/2018, of August 16th:

Article 9 of Decree-Law nº 74/2006 establishes that the Study Cycle leading to the Bachelor's Degree shall be a course of study of between 180 and 240 ECTS credits, depending on the number of semesters adopted for the degree program. EU has thus adopted a framework of a 6-semester Study Cycle (representing 180 ECTS credits) based on the consideration that this duration has become common practice amongst the top institutions in Europe (and in accordance with Item 2 of Article 9 of Decree-Law 74/2006), as can be seen in point 10.1. It has been determined that this model can appropriately develop the necessary skills for a student to obtain the Bachelor's Degree (Article 5 of Decree-Law 74/2006) and can provide quality higher education adjusted to the real needs of the country.

4.6.2. Forma como os docentes foram consultados sobre a metodologia de cálculo do número de créditos ECTS das unidades curriculares:

Integrou-se os contributos do CC e Docentes, através de Comissões de Especialistas, que se pronunciaram quanto à definição de conhecimentos e aptidões essenciais para as diversas áreas e às cargas horárias (horas de contacto e de trabalho total) que deveriam ser destinadas a cada UC, para que a distribuição dos créditos ECTS fosse coincidente com a realidade. Estas contribuições foram introduzidas aquando da definição inicial dos planos de estudos e na determinação dos indicadores para o cálculo dos ECTS. Solicitou-se, posteriormente, a ratificação do CC e CP do projeto de organização científica e pedagógica do curso e do sistema de créditos ECTS.

4.6.2. Process used to consult the teaching staff about the methodology for calculating the number of ECTS credits of the curricular units:

The contributions of CC and Teachers were comprised through Committees of Experts, who spoke on the definition of knowledge and skills essential for the various areas and workloads (total contact and work hours) that should be used for each CU, so that the distribution of ECTS credits should match reality. These contributions were made during the initial definition of the syllabuses and determination of indicators for the calculation of ECTS. Later, CC and PC ratification of the scientific and educational organization of the project and its ECTS credit system was requested.

4.7. Observações

4.7.Observações:

O projeto educativo da Universidade Europeia responde às crescentes necessidades da sociedade, pretendendo ser uma referência internacional e a primeira escolha de estudantes e empregadores. Procura-se desenvolver o espírito científico e empreendedor num mundo cada vez mais competitivo, incentivar o trabalho de pesquisa e investigação, ampliando o entendimento do Homem e do meio em que se integra e estimular o conhecimento dos problemas do mundo de hoje, promover e valorizar a multiculturalidade e a responsabilidade social e formar diplomados aptos para a inserção profissional e participação no desenvolvimento da sociedade.

Neste sentido, o modelo adotado encontra-se alicerçado na aquisição de competências, de aptidões e de valores, através de métodos pedagógicos ativos como o “project based learning”, a simulação, a tutoria e a aprendizagem colaborativa. Atribui-se, também, particular importância à utilização da tecnologia em duas dimensões: enquanto ferramenta didática, que potencia e facilita a aquisição de competências e enquanto componente científica e técnica de algumas UC. De igual modo, as atividades extracurriculares – entre as quais as promovidas pelos clubes de estudantes integrados na Academia de Competências, a retransmissão de conferências e palestras com personalidade internacionais, a organização de conferências com individualidades de reconhecido mérito e a definição de uma agenda cultural intensa e diversificada – ocupam um lugar de destaque na vida académica da UE. Deste modo, a qualidade do corpo docente e os métodos ativos constituem uma referência basilar neste projeto educativo. Este modelo fomenta a mobilidade de docentes e estudantes, inclui as melhores práticas pedagógicas internacionais e estabelece correntes de intercâmbio que permitem o acesso aos conteúdos programáticos e aos métodos pedagógicos das Escolas de Excelência nos cinco continentes.

Este paradigma procura, por isso, estimular o espírito empreendedor e fomentar a empregabilidade dos estudantes à escala global, procurando a articulação profunda e profícua com o mercado de trabalho. Pretende-se que a preparação conferida aos estudantes lhes permita uma formação contínua e que estimule a aprendizagem ao longo da vida, possibilitados por uma rigorosa adequação dos ciclos de estudos às orientações de Bolonha, no que se refere aos critérios subjacentes à atribuição de ECTS, à tipologia das unidades curriculares, à participação dos estudantes na construção do seu plano de estudos e, finalmente, à aquisição de competências.

A investigação científica, que constitui uma pedra angular na visão da instituição, passa pela integração de redes nacionais e internacionais de excelência e pelo incentivo à produção de conhecimento por parte dos docentes e estudantes.

4.7.Observations:

The Universidade Europeia's educational project responds to the growing needs of society, aiming to be an international reference and the first choice of students and employers. The aim is to develop the scientific and entrepreneurial spirit in an increasingly competitive world, encourage research and research, broaden the understanding of man and the environment and stimulate knowledge of today's problems, promote and value multiculturalism and social responsibility and to train graduates able for professional insertion and participation in the development of society.

In this sense, the adopted model is based on the acquisition of competences, aptitudes and values, through active pedagogical methods such as project based learning, simulation, tutoring and collaborative learning. Particular importance is also attached to the use of technology in two dimensions: as a didactic tool, which enhances and facilitates the acquisition of skills and as a scientific and technical component of some UCs. Similarly, extracurricular activities - including those promoted by student clubs in the Academy of Skills, the retransmission of conferences and lectures with international personality, the organization of conferences with distinguished individuals and the setting of an intense cultural agenda. and diverse - occupy a prominent place in the academic life of the UE. Thus, the quality of the faculty and the active methods constitute a basic reference in this educational project.

This model fosters the mobility of teachers and students, includes the best international pedagogical practices and establishes currents of exchange that allow access to the syllabus and teaching methods of the Schools of Excellence on five continents.

This paradigm therefore seeks to stimulate entrepreneurship and foster the employability of students globally, seeking deep and fruitful articulation with the labor market. It is intended that students' preparation will enable them to continue their education and to stimulate lifelong learning, made possible by the rigorous adaptation of study cycles to the Bologna guidelines as regards the criteria underlying the award of ECTS, the typology of the curricular units, the students' participation in the construction of their syllabus and, finally, the acquisition of skills. Scientific research, which is a cornerstone of the institution's vision, involves integrating national and international networks of excellence and encouraging the production of knowledge by teachers and students.

5. Corpo Docente

5.1. Docente(s) responsável(eis) pela coordenação da implementação do ciclo de estudos.

5.1.Docente(s) responsável(eis) pela coordenação da implementação do ciclo de estudos.

A coordenação será assumida pelo Prof. Doutor Fernando Oliveira e pelo Prof. Doutor Flávio Almeida, em regime de co-coordenação.

5.3 Equipa docente do ciclo de estudos (preenchimento automático)

5.3. Equipa docente do ciclo de estudos / Study programme's teaching staff

| Nome / Name | Categoria / Category | Grau / Degree | Especialista / Specialist | Área científica / Scientific Area | Regime de tempo / Employment regime | Informação/ Information |
|---|---|----------------------|----------------------------------|--|--|---------------------------------|
| Rodrigo Hernández Ramírez | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Fine Arts - Multimedia | 100 | Ficha submetida |
| Rodrigo Antunes Morais | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Tecnologias da Inteligência e Design Digital | 100 | Ficha submetida |
| Carlo Turri | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Communication Design | 100 | Ficha submetida |
| Thomas Behrens | Professor Auxiliar convidado ou equivalente | Doutor | | Belas Artes- Audiovisuais | 50 | Ficha submetida |
| Ana Araújo Barros Viseu | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Cognitive Applied Sciences | 100 | Ficha submetida |
| Ana Luísa Marques | Professor Auxiliar convidado ou equivalente | Doutor | | Belas Artes – Ciências da Arte | 50 | Ficha submetida |
| Eduardo José dos Foros Santos Gonçalves | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Design | 100 | Ficha submetida |
| Eduardo Alberto Vieira de Meireles CÔRTE-REAL | Professor Associado ou equivalente | Doutor | | Comunicação Visual em Arquitectura | 100 | Ficha submetida |
| Aníbal Lemos | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Fotografia | 100 | Ficha submetida |
| Cátia Alexandra dos Santos Peres | Assistente ou equivalente | Mestre | | Cinema, Animação, Media | 100 | Ficha submetida |
| Carlos M. Oliveira da Costa | Assistente ou equivalente | Mestre | | Publicidade | 100 | Ficha submetida |
| Fabrizio Cavalcanti | Assistente convidado ou equivalente | Mestre | | Estudos Contemporâneos das Artes | 50 | Ficha submetida |
| João Lacerda de Matos | Assistente ou equivalente | Mestre | | Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação | 100 | Ficha submetida |
| Sandra Vieira Jüngers | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Belas Artes | 100 | Ficha submetida |
| Sílvia Rosado Correia Patrício | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Estética, especialidade Artes Plásticas | 100 | Ficha submetida |
| Liliana Sofia de Aguiar Pereira da Silva | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Saúde | 100 | Ficha submetida |
| Adelino Filipe Saraiva da Cunha | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | História Contemporânea | 100 | Ficha submetida |
| Carlos Miguel Lopes Rosa | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Design | 100 | Ficha submetida |
| Catarina Caldas Figueiredo Mendes Mourão | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Cinema | 100 | Ficha submetida |
| Maria Cristina de Sousa Araújo Pinheiro | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Design | 100 | Ficha submetida |
| Fernando Jorge Matias Sanches Oliveira | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | DESIGN | 100 | Ficha submetida |
| Flávio Henrique de Almeida | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Arquitetura, Urbanismo e Design | 100 | Ficha submetida |
| Ricardo Nuno de Paulo Martins Campos Loução | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Design | 100 | Ficha submetida |
| Sara Patrícia Martins Gancho | Professor Auxiliar ou equivalente | Doutor | | Design Management | 100 | Ficha submetida |
| | | | | | 2250 | |

<sem resposta>

5.4. Dados quantitativos relativos à equipa docente do ciclo de estudos.**5.4.1. Total de docentes do ciclo de estudos (nº e ETI)****5.4.1.1. Número total de docentes.**

24

5.4.1.2. Número total de ETI.

22.5

5.4.2. Corpo docente próprio - Docentes do ciclo de estudos em tempo integral**5.4.2. Corpo docente próprio – docentes do ciclo de estudos em tempo integral.* / "Full time teaching staff" – number of teaching staff with a full time link to the institution.***

| Corpo docente próprio / Full time teaching staff | Nº / No. | Percentagem / Percentage |
|---|----------|--------------------------|
| Nº de docentes do ciclo de estudos em tempo integral na instituição / No. of teaching staff with a full time link to the institution: | 21 | 93.333333333333 |

5.4.3. Corpo docente academicamente qualificado – docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor**5.4.3. Corpo docente academicamente qualificado – docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor* / "Academically qualified teaching staff" – staff holding a PhD***

| Corpo docente academicamente qualificado / Academically qualified teaching staff | ETI / FTE | Percentagem / Percentage |
|---|-----------|--------------------------|
| Docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor (ETI) / Teaching staff holding a PhD (FTE): | 19 | 84.444444444444 |

5.4.4. Corpo docente do ciclo de estudos especializado**5.4.4. Corpo docente do ciclo de estudos especializado / "Specialised teaching staff" of the study programme.**

| Corpo docente especializado / Specialized teaching staff | ETI / FTE | Percentagem* / Percentage* | |
|--|-----------|----------------------------|------|
| Docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor especializados nas áreas fundamentais do ciclo de estudos (ETI) / Teaching staff holding a PhD and specialised in the fundamental areas of the study programme | 9.5 | 42.222222222222 | 22.5 |
| Especialistas, não doutorados, de reconhecida experiência e competência profissional nas áreas fundamentais do ciclo de estudos (ETI) / Specialists not holding a PhD, with well recognised experience and professional capacity in the fundamental areas of the study programme | 2.5 | 11.111111111111 | 22.5 |

5.4.5. Estabilidade e dinâmica de formação do corpo docente.**5.4.5. Estabilidade e dinâmica de formação do corpo docente. / Stability and development dynamics of the teaching staff**

| Estabilidade e dinâmica de formação / Stability and training dynamics | ETI / FTE | Percentagem* / Percentage* | |
|--|-----------|----------------------------|------|
| Docentes do ciclo de estudos em tempo integral com uma ligação à instituição por um período superior a três anos / Teaching staff of the study programme with a full time link to the institution for over 3 years | 16 | 71.111111111111 | 22.5 |
| Docentes do ciclo de estudos inscritos em programas de doutoramento há mais de um ano (ETI) / FTE number of teaching staff registered in PhD programmes for over one year | 3 | 13.333333333333 | 22.5 |

Pergunta 5.5. e 5.6.**5.5. Procedimento de avaliação do desempenho do pessoal docente e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional.**

A avaliação do corpo docente é feita com base nas seguintes dimensões: a) ensino; b) produção científica; c) compromisso organizacional.

Na vertente de ensino da atividade docente:

- a) Lecionação das unidades curriculares que os estudantes avaliaram;*
- b) Formalidades da atividade de ensino;*
- c) Conteúdos pedagógicos.*

Na vertente de Produção Científica:

- a) Critério publicações;*
- b) Critério organização de conferências e projetos;*
- c) Critério reconhecimento, avalia o reconhecimento externo do docente.*

Na vertente de compromisso organizacional da atividade docente:

- a) Critério inovação;
 - b) Critério comissões e formações;
 - c) Critério relações com o exterior.
- Para mais informações: <http://bit.ly/2mVTvn0>

5.5. Procedures for the assessment of the teaching staff performance and measures for their permanent updating and professional development.

The evaluation of the faculty staff is made based on the following dimensions: a) teaching; b) scientific production; c) organizational commitment.

In the teaching aspect of the teaching activity:

- a) Teaching of the subjects, which students evaluated;
- b) Formalities of the teaching activity;
- c) Pedagogical contents.

In the scientific production area:

- a) Publications;
- b) Organization of conferences and projects;
- c) Recognition;

In the organizational commitment dimension:

- a) Innovation;
- b) Commissions and training;
- c) External relations.

To know more: <http://bit.ly/2mVTvn0>

5.6. Observações:

O corpo docente deste ciclo de estudos é totalmente especializado, sendo esta uma área emergente, é ainda mais complicado conseguir assegurar que todos os intervenientes possam constituir mais-valia para o processamento do processo ensino-aprendizagem. Ainda assim existe na instituição um quadro bastante apreciável de pessoal docente com perfil adequado para a leccionação destas áreas emergentes da criatividade. Por possuírem a dedicação e a experiência relativas aos assuntos abordados e às metodologias de ensino adequadas.

Dos quais destacamos: DQI

5.6. Observations:

The faculty of this cycle of studies is fully specialized, as this is an emerging area, and it is even more complicated to be able to ensure that all stakeholders can provide added value for the process of teaching-learning. Nevertheless, the institution has a very appreciable staff of teaching staff with adequate profile to teach these emerging areas of creativity. For having the dedication and experience related to the subjects covered and the appropriate teaching methodologies

Of which we highlight: DQI

6. Pessoal Não Docente

6.1. Número e regime de tempo do pessoal não-docente afeto à leccionação do ciclo de estudos.

A estrutura de pessoal não docente do IADE é composta por um total de 40 pessoas em regime de colaboração integral com os ciclos de estudos em funcionamento no IADE. Nas próprias instalações do IADE (2), ação social (1); biblioteca (2), help-desk (2), apoio logístico (1), manutenção (1), tecnologias (2), recursos humanos (2), contabilidade (1), agência escola (3), laboratórios (4), serviços jurídicos (1), auxiliares da ação educativa (7), qualidade (1) e programas e relações internacionais (1).

6.1. Number and work regime of the non-academic staff allocated to the study programme.

IADE's non-teaching staff is composed of a total of 40 people in full collaboration with the study cycles in operation at IADE. In IADE's own facilities (2), social service (1); library (2), help desk (2), logistical support (1), maintenance (1), technologies (2), human resources (2), accounting (1), school agency (3), labs (4), legal services (1), academic support (7), quality (1) and international relations and programs (1).

6.2. Qualificação do pessoal não docente de apoio à leccionação do ciclo de estudos.

Os colaboradores acima mencionados apresentam as seguintes qualificações:

3ºCiclo do ensino Básico: 3 colaboradores a tempo inteiro

Ensino Secundário: 8 colaboradores a tempo inteiro

Licenciado: 8 colaboradores a tempo inteiro

Mestres: 1 colaboradores a tempo inteiro

6.2. Qualification of the non-academic staff supporting the study programme.

The above mentioned employees have the following qualifications:

ISCED, level 2: 3 collaborators, full time

ISCED, level 3: 8 collaborators, full time

ISCED, level 5: 8 collaborators, full time

ISCED, level 6: 1 collaborators, full time

6.3.Procedimento de avaliação do pessoal não-docente e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional.

O Modelo de avaliação de desempenho é um modelo realizado por objetivos. Cada colaborador define os seus objetivos no início de cada ano civil e identifica necessidades de formação e desenvolvimento profissional. Os objetivos são definidos em formato cascata, desde a organização, para o departamento e finalmente para o indivíduo. Adicionalmente é definido o Plano de Desenvolvimento Profissional em que o indivíduo identifica as suas perspetivas de desenvolvimento de carreira e necessidades de desenvolvimento de competências e de conhecimento que por sua vez vão originar o seu plano de formação de competências e de desenvolvimento para esse ano. Ao longo do ano, os objetivos são monitorizados havendo duas fases formais de autoavaliação e feedback. No final do ano é feita a avaliação dos resultados obtidos após reuniões presenciais entre o colaborador e o seu manager, onde são discutidas as metas atingidas e os pontos de melhoria.

6.3.Assessment procedures of the non-academic staff and measures for its permanent updating and personal development

Our Performance evaluation model is a model by goals. Each employee defines their goals at the beginning of each calendar year and identifies training and professional development opportunities. The objectives are defined in cascade down format, from the organization to the department and finally to the individual goals. In addition, the Professional Development Plan is also defined in which the individual identifies his/her career development prospects and development needs of skills and knowledge that will originate his plan of training of skills and development for that year. Along the year, the defined objectives are monitored, taking two formal phases of self-assessment and feedback. At the end of the year, there is an evaluation of the results after meetings held between the employee and his/her manager, where they discuss the achieved results and improvement points.

7. Instalações e equipamentos

7.1.Instalações físicas afetas e/ou utilizadas pelo ciclo de estudos (espaços letivos, bibliotecas, laboratórios, salas de computadores, etc.):

4 Salas para ensino teórico 60 – 240 lugares
 15 Salas para ensino teórico 30 – 450 lugares
 9 Salas para ensino prático – 270 lugares
 2 Salas para ensino prático – 60 lugares
 5 Salas para ensino prático – 150 lugares
 3 Salas para ensino prático TIC's – 90 lugares (PC's)
 1 Lab Creative Tech – 15 lugares
 1 Lab Game Design and Development – 15 lugares
 3 Lab. Digital (Mac's) – 80 lugares
 1 Lab. Desenho Modelo – 30 lugares
 1 3D Lab– 30 lugares
 1 UX Lab – 5 lugares
 1 Live – 1 lugar
 1 Media Lab – 100 lugares
 1 Lab. Produção Gráfica – 5 lugares
 1 Biblioteca – 70 lugares
 4 Ateliers para trabalho dos estudantes – 32 lugares

7.1.Facilities used by the study programme (lecturing spaces, libraries, laboratories, computer rooms, ...):

4 Theoretical rooms 60 – 240 seats
 15 Theoretical rooms 30 – 450 seats
 9 Rooms for practical training – 270 seats
 2 Rooms for practical training – 60 seats
 5 Rooms for practical training – 150 seats
 3 Rooms practical teaching ICT's – 90 seats
 1 Lab Creative Tech – 15 seats
 1 Lab Game Design and Development – 15 seats
 3 Digital Lab (Mac's) – 80 seats
 1 Drawing model Lab. – 30 seats
 3D Lab – 20 seats
 1 UX Lab – 5 seats
 1 Live – 1 seat
 1 Media Lab - 100 seats
 1 Production Graphic Lab
 1 Library - 70 seats
 6 Student work studios – 32 seats

7.2.Principais equipamentos e materiais afetos e/ou utilizados pelo ciclo de estudos (equipamentos didáticos e científicos,

materiais e TIC):

As salas de aula estão equipadas com telas e quadros cerâmicos, videoprojectores, áudio, computadores. Laboratório de desenvolvimento e teste de artefactos digitais, projeções interativas e simuladores RV. B-ON database.

Consolas

Drones

Software: Illustrator, PhotoShop, Scratch 2.0, Unreal Engine, Unity Pro, Game Maker, Processing, AutoCAD, 3D Studio Max, Cinema4D, ClipStudio, Poser.

7.2.Main equipment or materials used by the study programme (didactic and scientific equipment, materials, and ICTs):

Classrooms are equipped with screens and ceramic paintings, projectors, audio, computers. Laboratory of development and testing of digital artefacts, interactive projections and RV simulators.

B-ON database.

Compilers: DEV C++, Compiladores Assembler, Lisp, Prolog, Eclipse, Java

Consoles

Drones

Software: Illustrator, PhotoShop, Scratch 2.0, Unreal Engine, Unity Pro, Game Maker, Processing, AutoCAD, 3D Studio Max, Cinema4D, ClipStudio, Poser.

8. Atividades de investigação e desenvolvimento e/ou de formação avançada e desenvolvimento profissional de alto nível.

8.1. Centro(s) de investigação, na área do ciclo de estudos, em que os docentes desenvolvem a sua atividade científica

8.1. Mapa VI Centro(s) de investigação, na área do ciclo de estudos, em que os docentes desenvolvem a sua atividade científica / Research centre(s) in the area of the study programme where teaching staff develops its scientific activity

| Centro de Investigação / Research Centre | Classificação (FCT) / Classification FCT | IES / HEI | N.º de docentes do CE integrados / Number of study programme teaching staff integrated | Observações / Observations |
|--|--|--|--|--|
| UNIDCOM/IADE | Muito Bom | Universidade Europeia | 8 | Rodrigo Ramirez, Eduardo Gonçalves, Eduardo Corte-Real, Cátia Peres, Carlos Rosa, Mária Cristina Pinheiro, Fernando Oliveira, Flávio Almeida |
| CIEBA | Muito Bom | Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa | 1 | Ana Luísa Marques |
| Instituto de História de Arte | Excelente | FCSH/NOVA | 1 | Sandra Vieira Jüngers |
| CIPER | Muito Bom | FMH/ULisboa | 1 | Liliana Aguiar da Silva |
| CIC.digital | Bom | FCSH/Nova | 1 | Catarina Mourão |
| CITAD | Bom | Universidade Lusíada | 1 | Ricardo Loução |

Pergunta 8.2. a 8.4.

8.2.Mapa-resumo de publicações científicas do corpo docente do ciclo de estudos, em revistas de circulação internacional com revisão por pares, livros ou capítulos de livro, relevantes para o ciclo de estudos, nos últimos 5 anos.

<https://a3es.pt/si/iportal.php/cv/scientific-publication/formId/9c830b4a-98d2-a3cf-6ade-5da0484a3012>

8.3.Mapa-resumo de atividades de desenvolvimento de natureza profissional de alto nível (atividades de desenvolvimento tecnológico, prestação de serviços ou formação avançada) ou estudos artísticos, relevantes para o ciclo de estudos:

<https://a3es.pt/si/iportal.php/cv/high-level-activities/formId/9c830b4a-98d2-a3cf-6ade-5da0484a3012>

8.4.Lista dos principais projetos e/ou parcerias nacionais e internacionais em que se integram as atividades científicas, tecnológicas, culturais e artísticas desenvolvidas na área do ciclo de estudos.

A UNIDCOM/IADE — Unidade de Investigação em Design e Comunicação, está reconhecida pela FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia, desde 2003, como Unidade de I&D [0711], sendo acreditada e financiada ao abrigo do Programa de Financiamento Plurianual das Unidades de I&D. Em 2019 foi avaliada, pela FCT, com “MUITO BOM”.

A UNIDCOM/IADE desenvolve investigação em Design (enquanto integrador de sistemas) e Comunicação, de base e aplicada, visando o desenvolvimento da cultura e economia portuguesas e em alinhamento com as Estratégias Europeias. A investigação realizada na UNIDCOM/IADE foca-se maioritariamente em sete clusters, ou áreas estratégicas, que interseccionam os vectores do Design, Tecnologia, Comunicação e Arte e Produção Visual, a saber: Mapear o Design; Design para a inovação social e sustentabilidade; Design de Interação e UX; Visionar o Futuro; Comunicação, cultura e consumo; Arte e produção visual; Princípios e Práticas do Design

8.4.List of main projects and/or national and international partnerships underpinning the scientific, technologic, cultural

and artistic activities developed in the area of the study programme.

UNIDCOM / IADE - Design and Communication Research Unit, has been recognized by the FCT - Foundation for Science and Technology since 2003 as an R&D Unit [0711], and is accredited and funded under the Multiannual Funding Program for Units. R&D In 2019 it was evaluated by the FCT with “VERY GOOD”.

UNIDCOM / IADE develops research in Design (as a systems integrator) and Communication, based and applied, aiming at the development of Portuguese culture and economy and in alignment with the European Strategies. Research conducted at UNIDCOM / IADE focuses mainly on seven clusters, or strategic areas, that intersect the vectors of Design, Technology, Communication and Art and Visual Production, namely: Map Design; Design for social innovation and sustainability; Interaction Design and UX; Vision the future; Communication, culture and consumption; Art and visual production; Design Principles and Practices

9. Enquadramento na rede de formação nacional da área (ensino superior público)**9.1.Avaliação da empregabilidade dos graduados por ciclo de estudos similares com base em dados oficiais:**

Para avaliação da empregabilidade dos graduados por Ciclo de Estudos (CE) similares consultou-se a DGEEC (<http://www.dgeec.mec.pt/np4/92/>) sendo que à data de 18/09/2019 encontrava-se disponível o ficheiro com a designação “Caracterização dos desempregados registados com habilitação superior – dezembro de 2018 – Tabela Geral”.

O período analisado corresponde aos diplomados que concluíram o 1º ciclo na área científica do CE em avaliação ,sendo que não se encontram diplomados registados nos centros de emprego, pelo que se pode depreender que este é um CE com elevado potencial de empregabilidade

9.1.Evaluation of the employability of graduates by similar study programmes, based on official data:

To evaluate the employability of graduates by similar programs consulted the DGEEC (<http://www.dgeec.mec.pt/np4/92/>) and on the date of 18/09/2019 was The file entitled “Caracterização dos desempregados registados com habilitação superior – dezembro de 2018 – Tabela Geral” is available.

The period analyzed corresponds to the graduates who completed the 1st cycle in the scientific area of the program in evaluation , and are not registered graduates in the employment centers, so it can be inferred that this is an program with high employability potential

9.2.Avaliação da capacidade de atrair estudantes baseada nos dados de acesso (DGES):

No que concerne à capacidade de atrair estudantes, consultou-se o DGEEC (<http://www.dgeec.mec.pt/np4/92/>) sendo que a 18/09/2019 encontravam-se disponíveis os seguintes ficheiros: “Inscritos no 1.º ano, pela 1ª vez, no ano letivo de 2017/2018 atualizado em 20-12-2018”, “Inscritos no ano letivo de 2016-2017, atualizado a 22-05-2018)” e “Inscritos no ano letivo de 2015-2016”.

Verifica-se que os CE desta área científica têm não só a capacidade de atrair estudantes, como esta se tem demonstrado crescente. A proposta de valor sólida e inovadora que a Universidade Europeia apresenta irá consolidar a atratividade deste CE.

9.2.Evaluation of the capability to attract students based on access data (DGES):

In regard to the ability to attract students, the DGEEC (<http://www.dgeec.mec.pt/np4/92/>) was consulted and in 18/09/2019 the following files were available: Inscritos no 1.º ano, pela 1ª vez, no ano letivo de 2017/2018 atualizado em 20-12-2018”, “Inscritos no ano letivo de 2016-2017, atualizado a 22-05-2018)” and “Inscritos no ano letivo de 2015-2016”.

It is clear that the study cycles in this scientific field have the capacity to attract students, with an increasing way. The solid and innovative proposal that the Universidade Europeia presents will consolidate the attractiveness of this study cycle.

9.3.Lista de eventuais parcerias com outras instituições da região que lecionam ciclos de estudos similares:

NA

9.3.List of eventual partnerships with other institutions in the region teaching similar study programmes:

NA

10. Comparação com ciclos de estudos de referência no espaço europeu**10.1.Exemplos de ciclos de estudos existentes em instituições de referência do Espaço Europeu de Ensino Superior com duração e estrutura semelhantes à proposta:**

London College of Communication - BA in Animation (<https://www.arts.ac.uk/subjects/animation-interactive-film-and-sound/undergraduate/ba-hons-animation-lcc>)

Gobelins School - BA in 3D Character Animation (<https://www.gobelins-school.com/formation/3d-character-animator->

3d-character-animator%20)

Bournemouth University - BA in Computer Animation Art and Design

(<https://www.bournemouth.ac.uk/study/courses/ba-hons-computer-animation-art-design>)

University of Huddersfield - BA in Animation (<https://courses.hud.ac.uk/2020-21/full-time/undergraduate/animation-ba-hons>)

Willem de Kooning Academy - BA in Animation (<https://www.bachelorstudies.com/Bachelor-in-Animation/Netherlands/WdKA/>)

Media Design School - BA in Digital Film Design - animation VFX (<https://www.bachelorstudies.com/Ba-In-Digital-Film-Design-Animation-Vfx/Germany/Media-Design-School/>)

Lisaa - BA in Animation and Video Games (<http://www.lisaa.com/en/art-courses/animation-video-games-vfx>)

10.1.Examples of study programmes with similar duration and structure offered by reference institutions in the European Higher Education Area:

London College of Communication - BA in Animation (<https://www.arts.ac.uk/subjects/animation-interactive-film-and-sound/undergraduate/ba-hons-animation-lcc>)

Gobelins School - BA in 3D Character Animation (<https://www.gobelins-school.com/formation/3d-character-animator-3d-character-animator%20>)

Bournemouth University - BA in Computer Animation Art and Design

(<https://www.bournemouth.ac.uk/study/courses/ba-hons-computer-animation-art-design>)

University of Huddersfield - BA in Animation (<https://courses.hud.ac.uk/2020-21/full-time/undergraduate/animation-ba-hons>)

Willem de Kooning Academy - BA in Animation (<https://www.bachelorstudies.com/Bachelor-in-Animation/Netherlands/WdKA/>)

Media Design School - BA in Digital Film Design - animation VFX (<https://www.bachelorstudies.com/Ba-In-Digital-Film-Design-Animation-Vfx/Germany/Media-Design-School/>)

Lisaa - BA in Animation and Video Games (<http://www.lisaa.com/en/art-courses/animation-video-games-vfx>)

10.2.Comparação com objetivos de aprendizagem de ciclos de estudos análogos existentes em instituições de referência do Espaço Europeu de Ensino Superior:

A similitude entre o CE em apreço e os acima indicados pode ser observada na seguinte comparação de objetivos:

[UE] Desenvolver o ensino da Animação em Portugal, associando esta área científica à das Artes Visuais.

[LCC] Animation is no longer restricted to conventional formats and the course reflects this by encouraging you to explore a range of areas including performance, installation, interactive, animated graphic novel, mobile, projection mapping, short film or documentary.

[Gobelins] Hands-on practical exercises with high level of pedagogical progression to offer students the opportunity to develop their skills to a professional level in directing, movement and acting.

[Bournemouth] This course places an emphasis on the creative side of computer animation, combining traditional art disciplines like life drawing and cinematography with more technically focused disciplines to produce computer animation using industry-standard tools and software.

10.2.Comparison with the intended learning outcomes of similar study programmes offered by reference institutions in the European Higher Education Area:

The similarity between the BA under consideration and those indicated above can be observed in the following comparison of objectives:

[UE] Desenvolver o ensino da Animação em Portugal, associando esta área científica à das Artes Visuais.

[LCC] Animation is no longer restricted to conventional formats and the course reflects this by encouraging you to explore a range of areas including performance, installation, interactive, animated graphic novel, mobile, projection mapping, short film or documentary.

[Gobelins] Hands-on practical exercises with high level of pedagogical progression to offer students the opportunity to develop their skills to a professional level in directing, movement and acting.

[Bournemouth] This course places an emphasis on the creative side of computer animation, combining traditional art disciplines like life drawing and cinematography with more technically focused disciplines to produce computer animation using industry-standard tools and software.

11. Estágios e/ou Formação em Serviço

11.1. e 11.2 Estágios e/ou Formação em Serviço

Mapa VII - Protocolos de Cooperação

Mapa VII - Protocolos de Cooperação

11.1.1.Entidade onde os estudantes completam a sua formação:

<sem resposta>

11.1.2. Protocolo (PDF, máx. 150kB):

<sem resposta>

11.2. Plano de distribuição dos estudantes

11.2. Plano de distribuição dos estudantes pelos locais de estágio e/ou formação em serviço demonstrando a adequação dos recursos disponíveis. (PDF, máx. 100kB).

<sem resposta>

11.3. Recursos próprios da Instituição para acompanhamento efetivo dos seus estudantes nos estágios e/ou formação em serviço.

11.3. Recursos próprios da Instituição para o acompanhamento efetivo dos seus estudantes nos estágios e/ou formação em serviço:

<sem resposta>

11.3. Institution's own resources to effectively follow its students during the in-service training periods:

<no answer>

11.4. Orientadores cooperantes

11.4.1. Mecanismos de avaliação e seleção dos orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço, negociados entre a instituição de ensino superior e as instituições de estágio e/ou formação em serviço (PDF, máx. 100kB).

11.4.1 Mecanismos de avaliação e seleção dos orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço, negociados entre a instituição de ensino superior e as instituições de estágio e/ou formação em serviço (PDF, máx. 100kB).

<sem resposta>

11.4.2. Orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço (obrigatório para ciclo de estudos com estágio obrigatório por lei)

11.4.2. Mapa X. Orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço (obrigatório para ciclo de estudos com estágio obrigatório por Lei) / External supervisors responsible for following the students' activities (mandatory for study programmes with in-service training mandatory by law)

| Nome / Name | Instituição ou estabelecimento a que pertence / Institution | Categoria Profissional / Professional Title | Habilitação Profissional (1)/ Professional qualifications (1) | Nº de anos de serviço / Nº of working years |
|----------------|--|--|--|--|
|----------------|--|--|--|--|

<sem resposta>

12. Análise SWOT do ciclo de estudos**12.1. Pontos fortes:**

- Plena integração do curso na história, missão e estratégia do IADE;
- Unidade de investigação acreditada pela FCT, nas áreas específicas do CE;
- Instituição conceituada junto empresas e empregadores, estudantes, famílias e comunidade;
- Experiência de formação superior nas áreas científicas fundamentais;
- Adequação das competências desenvolvidas e conhecimentos adquiridos às necessidades presentes e futuras do mercado de trabalho;
- Articulação do curso com restante oferta formativa;
- Corpo docente qualificado experiente e cientificamente preparado, equilibrado com docentes com perfil académico e outros com prática profissional;
- Abordagem didática focaliza-se nos processos aprendizagem para o desenvolvimento competências, adequados a várias atividades profissionais;
- Meios logísticos: instalações, equipamentos, bibliografia, software e hardware adequados à leçãoção.
- As grandes produtoras internacionais estão a investir fortemente captação deste tipo de perfis.

12.1.Strengths:

- Full integration of the course in the history, mission and strategy of IADE;
- FCT-accredited research unit in specific BA areas;
- Established institution with companies and employers, students, families and community;
- Experience of higher education in the fundamental scientific areas;
- Adequacy of the skills developed and knowledge acquired to the present and future needs of the labor market;
- Articulation of the course with remaining training offer;
- Experienced and scientifically prepared qualified teaching staff, balanced with academic and other professional teachers;
- The didactic approach focuses on learning processes for developing skills, suitable for various professional activities;
- Logistic means: facilities, equipment, bibliography, software and hardware suitable for teaching.
- Great international producers are investing heavily in capturing this type of profiles.

12.2.Pontos fracos:

- Necessidade de comunicar muito bem o CE, pelo facto de estarmos a lidar com áreas totalmente emergentes: corre-se o risco de os estudantes não possuírem a visão de futuro necessária para valorizar a escolha deste CE;
- Desatualização cíclica das infraestruturas exigidas pelas diferentes tecnologias exigidas por este CE;
- Ausência de um sistema de informação automatizado que permite agilizar os procedimentos e reduzir o tempo de implementação dos ajustamentos necessários.

12.2.Weaknesses:

- The need to communicate the BA very well, because we are dealing with totally emerging areas: there is a risk that students do not have the forward thinking necessary to value the choice of this BA;
- Cyclical outdated of the infrastructures required by the different technologies required by this BA;
- Lack of an automated information system that allows to speed up the procedures and reduce the implementation time of the necessary adjustments.

12.3.Oportunidades:

- Potencial de crescimento do impacto das atividades em torno das Indústrias Criativas no desenvolvimento e no crescimento económico. Crescente percepção, por parte das empresas, da necessidade de integrarem profissionais das áreas da Animação e Artes Visuais e funções associadas. Vejam-se empresas como a Netflix e a Disney que contam contratar este tipo de profissionais e estão disponíveis para investir elevadas somas nestas áreas de atividade;
- Atratividade de Portugal como local de estudo: pretende-se atrair estudantes e docentes de outros países, reforçando a internacionalização e a mobilidade;
- Melhor exploração das relações com instituições universitárias de referência;
- Visão do país como integrado nas redes internacionais de fornecimento e como país exportador;
- Reforço de competências: permitirá reforçar as áreas científicas existentes ao nível do ensino e investigação. Permitirá a criação de centros de investigação multidisciplinares e complementares aos já existentes.

12.3.Opportunities:

- Potential for growth of the impact of activities around Creative Industries on development and economic growth. Growing perception by companies of the need to integrate professionals in the areas of Animation and Visual Arts and associated functions. Look at companies like Netflix and Disney that expect to hire such professionals and are available to invest large sums in these areas of activity;*
- Activity of Portugal as a place of study: it is intended to attract students and teachers from other countries, reinforcing internationalization and mobility;
- Better exploration of relations with leading university institutions;
- Country view as integrated in international supply networks and as exporting country;
- Strengthening of skills: This will strengthen existing scientific areas in teaching and research. It will allow the creation of multidisciplinary research centers complementary to existing ones.

12.4.Constrangimentos:

- Existência de lacunas na formação prévia de alguns estudantes;
- Crise demográfica: poderá levar à diminuição da procura do ensino superior.
- Reputação do sector: o Ensino Superior Particular e Cooperativo tem uma menor reputação face às suas congéneres públicas, o que limita, por vezes, a sua atratividade.
- Crescimento geral da oferta dos últimos anos e elevada concorrência entre instituições de ensino superior.

12.4.Threats:

- Existence of gaps in the previous formation of some students;
- Demographic crisis: This could lead to lower demand for higher education.*
- Reputation of the sector: Private and Cooperative Higher Education has a lower reputation than its public counterparts, which sometimes limits its attractiveness.
- General growth of supply in recent years and high competition between higher education institutions.

12.5.Conclusões:

Como instituição pioneira na educação nas indústrias criativas e culturais em Portugal, o cerne das atividades do IADE é o Design, as Tecnologias e a Comunicação. O trabalho desenvolvido ao longo de mais de 50 anos e os meios à

disposição de docentes e estudantes permitem ao IADE um nível de competências e conhecimentos sólidos para desenvolver produtos adequados ao mercado e proporcionar formação sólida e eficaz. A isto acresce a existência de um Centro de Investigação acreditado, com projetos desenvolvidos e em desenvolvimento nas áreas científicas fundamentais deste CE, o que reforça a ligação entre investigação e ensino que este projeto visa.

Esta licenciatura pretende responder às necessidades do mercado em termos de projetos criativos, inovadores e sustentáveis, integrando conhecimentos e capacidades práticas, a partir de uma reflexão teórica e analítica das situações socioeconómicas e culturais, em contexto nacional e internacional.

Este CE procura ser um programa abrangente no que diz respeito aos conteúdos técnicos e artísticos, que possibilitará o seu desenvolvimento enquanto profissionais de animação digital.

Todo o desenvolvimento de projeto assenta nas metodologias criativas do design thinking, algo também inovador nesta área. A formação é centrada na metodologia de "Project Base Learning", a maioria das UCs trabalha em conjunto contribuindo para a solução final, plasmada no projeto, mas refletida nos seus próprios learning outcomes. Os conhecimentos e habilidades desenvolvidos pela maioria das UC são direcionados para um objetivo comum e explorados teoricamente. Tudo será testado e validado no projeto. Ainda que mantendo a independência pedagógica de algumas UCs. O desenvolvimento conceptual será baseado na metodologia fenomenológica, o que encosta a prática de projeto às áreas mais criativas e artísticas. Relativamente ao envolvimento do estudante, serão introduzidas estratégias de gamificação, que definirão milestones, bem como recompensas pela obtenção de distinções nas diferentes etapas do projeto.

Para validar a metodologia de aprendizagem baseada em projetos, o método de avaliação deste CE será muito semelhante ao método delphi. Ao longo do semestre, o professor de cada UC a trabalhar em PBL nesse semestre reunir-se-á como um júri e dará feedback sobre os projetos. A capacidade dos estudantes para ouvir, compreender, discutir, validar e implementar suas soluções, quer após o feedback ou a defesa de seus pontos de vista, serão classificadas. Esses marcos acontecerão em 3 momentos ao longo do semestre. A última apresentação será de natureza formal e aberta ao público, melhorando as capacidades de apresentação, comunicação e liderança.

Por último, refira-se a solidez do corpo docente, contando com especialistas nas áreas dos Audiovisuais e das Belas Artes (as duas áreas científicas fundamentais do CE em apreço), que têm produzido investigação científica de qualidade, mas também têm tido uma intervenção artística assinalável.

12.5. Conclusions:

As a pioneer institution in education in the creative and cultural industries in Portugal, the core of IADE's activities is Design, Technologies and Communication. The work that has been done over 50 years and the resources available to teachers and students allow IADE a solid level of skills and knowledge to develop products that are suitable for the market and provide solid and effective training. In addition, there is an accredited Research Center, with projects developed and under development in the fundamental scientific areas of this BA, which reinforces the link between research and teaching that this project aims at.

This degree aims to respond to the needs of the market in terms of creative, innovative and sustainable projects, integrating knowledge and practical skills, based on a theoretical and analytical reflection of socioeconomic and cultural situations, in a national and international context.

This BA aims to be a comprehensive program with regard to technical and artistic content, which will enable its development as digital animation professionals.

All project development is based on the creative methodologies of design thinking, something also innovative in this area. The training is centered on the "Project Base Learning" methodology, most UCs work together contributing to the final solution, project-based but reflected in their own learning outcomes. The knowledge and skills developed by most PAs are directed towards a common goal and theoretically explored. Everything will be tested and validated in the project. Although maintaining the pedagogical independence of some UCs. Conceptual development will be based on phenomenological methodology, which brings design practice to the most creative and artistic areas. Regarding student involvement, gamification strategies will be introduced, which will define milestones, as well as rewards for gaining distinctions at different stages of the project.

To validate the project-based learning methodology, the assessment method of this BA will be very similar to the delphi method. Throughout the semester, the teacher from each UC working on PBL this semester will meet as a jury and provide feedback on the projects. Students' ability to listen, understand, discuss, validate and implement their solutions, either after feedback or defense of their views, will be rated. These milestones will happen in 3 moments throughout the semester. The last presentation will be formal in nature and open to the public, improving presentation, communication and leadership skills.

Last but not least, the soundness of the faculty includes experts in the fields of audiovisual and fine arts (the two key scientific areas of the BA under consideration), who have produced quality scientific research but also had a remarkable artistic intervention.