

1. Caracterização

1.1. Instituição de Ensino Superior:

Universidade Europeia

1.1.a. Instituições de Ensino Superior (em associação) (artigo 41.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto e aditada pelo Decreto-Lei n.º 27/2021, de 16 de abril):

[sem resposta]

1.1.b. Outras Instituições de Ensino Superior (estrangeiras, em associação) (artigo 41.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto e aditada pelo Decreto-Lei n.º 27/2021, de 16 de abril):

[sem resposta]

1.1.c. Outras Instituições (em cooperação) (artigo 41.º e seguintes do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação dada pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto e aditada pelo Decreto-Lei n.º 27/2021, de 16 de abril. Vide artigo 6.º do Decreto-Lei n.º 133/2019, de 3 de setembro, quando aplicável):

[sem resposta]

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

IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação

1.2.a. Identificação da(s) unidade(s) orgânica(s) da(s) entidade(s) parceira(s) (faculdade, escola, instituto, etc.) (proposta em associação). (Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março, na redação conferida pelo Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto, alterado pelo Decreto-Lei n.º 27/2021 de 16 de abril):

[sem resposta]

1.3. Designação do ciclo de estudos (PT):

Animação e Criação Digital

1.3. Designação do ciclo de estudos (EN):

Animation and Digital Creation

1.4. Grau (PT):

Mestre

1.4. Grau (EN):

Master

2. Formalização do Pedido

Mapa I - Parecer da reitora da Universidade Europeia

Órgão ouvido:

Parecer da reitora da Universidade Europeia

Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada:

[Parecer do CC e do CP para A3ES_08.11.2022.pdf](#) | PDF | 109.5 Kb

Mapa I - Extrato da ata do Conselho Pedagógico da UE

Órgão ouvido:

Extrato da ata do Conselho Pedagógico da UE

Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada:

[Extrato nº 1, da Ata do CP nº 64, de 08.11.2022.pdf](#) | PDF | 197.3 Kb

Mapa I - Extrato da ata do Conselho Científico da UE

Órgão ouvido:

Extrato da ata do Conselho Científico da UE

Cópia de ata (ou extrato de ata) ou deliberação deste órgão assinada e datada:

[Extrato nº 1, da Ata do CC nº 97, de 08.11.2022.pdf](#) | PDF | 203.3 Kb

3. Âmbito e Objetivos

3.1. Objetivos gerais definidos para o ciclo de estudos (PT)

Este ciclo de estudos tem como objetivo criar profissionais altamente qualificados na área do audiovisual e do desenho, organizando-se numa metodologia de ensino-aprendizagem baseada na investigação pela prática e preparando o estudante para as exigências da indústria criativa contemporânea. Uma formação com uma forte presença das tecnologias no contexto dos audiovisuais, mas também, no desenho digital e assentando na metodologia do design como processo projetual. A formação propõe duas áreas conexas, a animação e a criação digital, valorizando-as na sua individualidade e reforçando o seu valor na sua complementaridade, numa visão de futuro, acompanhando a convergência cada vez mais acentuada das artes com a tecnologia.

3.1. Objetivos gerais definidos para o ciclo de estudos (EN)

This study cycle aims to create highly qualified professionals in the area of audiovisual and drawing, organizing itself in a teaching-learning methodology based on research through practice, preparing students for the demands of the contemporary creative industry. A training with a strong presence of technologies in the context of audiovisual and digital drawing and based on the methodology of design as a projectual process. The master proposes two related areas, animation and digital creation, valuing them in their individuality and reinforcing their value in their complementarity, in a vision of the future accompanying the increasingly accentuated convergence of the arts with technology.

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

- Qualificação superior no âmbito da animação e da criação digital, permitindo uma atuação profissional eficaz nas áreas da economia criativa;
- Capacidade de desempenho criativo e artístico, desenvolvendo aptidões do domínio teórico/prático da imagem estática (criação digital) e dinâmica (animação) e, conseqüentemente, no desenvolvimento das fases de pré-produção, produção e pós-produção fílmica;
- Capacitação do estudante no uso de equipamentos e ferramentas audiovisuais e do desenho/pintura digital;
- Domínio das mais atuais competências transversais, preparando profissionais para a transformação digital, reconhecendo no animador/criador digital um perfil ligado à inovação e à criação de valor, tirando partido do potencial disruptivo das novas tecnologias.
- Valorização da investigação no domínio da imagem estática e animada partindo de um modelo de tese teórico-prática associada à aplicação das metodologias do design.

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

- Higher qualifications in the field of animation and digital creation, allowing an effective professional performance in the areas of the creative economy;
- Capacity for creative and artistic performance, developing skills in the domain of static image (digital creation) and dynamic image (animation) and, consequently, in the project development of the pre-production and production phases;
- Train the student in the use of audiovisual equipment and digital drawing tools;
- Mastery of the most current transversal skills, preparing professionals for digital transformation, recognizing in the digital animator/creator a profile linked to innovation and value creation, through the disruptive potential of new technologies.
- To value research in the domain of static and dynamic images, starting from a theoretical-practical thesis model associated with the application of the design method.

3.3. Justificar a adequação do objeto e objetivos do ciclo de estudos à modalidade do ensino e, quando aplicável, à percentagem das componentes não presencial e presencial, bem como a sua articulação. (PT)

Este ciclo de estudos visa um ensino presencial, que se foca numa aprendizagem contínua e de grande proximidade, privilegiando, dessa forma, o desenvolvimento projetual e a investigação pela prática. Nesse sentido, o objetivo do ciclo de estudos visa capacitar o estudante de competências específicas no domínio da animação e/ou da criação digital. Assim, a modalidade de ensino visa, de um modo geral, conduzir o estudante, capacitando-o das valências necessárias para atingir esse objetivo através de aulas teóricas, expositivas e teórico-práticas, que desembocam na prática laboratorial de projeto.

3.3. Justificar a adequação do objeto e objetivos do ciclo de estudos à modalidade do ensino e, quando aplicável, à percentagem das componentes não presencial e presencial, bem como a sua articulação. (EN)

This cycle of studies aims a presencial class teaching methodology, which focuses on continuous and close learning, thus privileging project development and research through practice. In this sense, the objective of the study cycle aims to train the student with specific skills in the field of animation and/or digital creation. Thus, the teaching modality aims, in general, to guide the student, training him with the necessary skills to achieve this objective through theoretical, expository and theoretical-practical classes, which will lead to the laboratory project practice.

3.4. Justificar a 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. (PT)

Este ciclo de estudos procura capacitar e estimular o estudante no desenvolvimento de soluções criativas com foco na investigação pela prática, assente nas exigências atuais do domínio artístico, tecnológico e cultural e com uma visão de futuro. Encara o audiovisual e o desenho como elementos basilares assentes no Design como metodologia projetual, respeitando assim, o Design como génese da instituição. Fundada em 1969 por António Quadros, com a designação de Instituto de Arte, Decoração e Design, o IADE, atualmente Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação, sempre promoveu o pensamento crítico, a investigação pela prática e a metodologia do design. Assim, a cientificidade do método de estudo como modelo de tese teórico-prática, associada à aplicação do método de design (processo de projeto), é aqui inequivocamente assumida. O mestrado propõe duas linhas de trabalho fortemente sedimentadas na tecnologia, assumidamente, a animação, mas também a criação visual digital, que se complementam e valorizam. Entendemos a animação nas suas mais diversas linguagens audiovisuais e gráficas. Neste último ponto, somos da opinião que a criação visual estimula a animação na conceção da sua expressão e linguagem gráfica, mas também como forma de pensamento. Dessa forma, julgamos que o mestrado processa o ensino da animação em todas as suas fases da animação, pré-produção, produção e pós-produção, num alinhamento teórico-prático e de investigação, que privilegia a prática laboratorial. Uma aposta na modernidade e nas necessidades de um mercado global e uma afirmação na investigação, em conformidade com a missão do IADE: uma reconhecida qualidade e vanguarda no ensino do design, da tecnologia e da comunicação, vetores do Instituto. Assim, se por um lado, o mestrado visa dar continuidade aos valores e à missão da Instituição, procurando que esta oferta formativa possa complementar várias outras formações existentes do projeto educativo do 1º ciclo (design, tecnologia e comunicação), com especial incidência na licenciatura em Animação e Criação Visual; por outro lado, visa também capacitar toda uma nova geração, a nível nacional e internacional, em conformidade com linhas orientadoras nacionais, como o Plano de Ação para a Transição Digital de Portugal (2020), apresentando oferta formativa focada na "Sociedade Digital, da Criatividade e da Inovação"; e ao nível europeu, como o Plano de Ação para a Educação Digital 2021-2027.

3.4. Justificar a 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. (EN)

This cycle of studies seeks to train and stimulate the student to develop creative solutions with a focus on research through practice, based on the current demands of the artistic, technological and cultural domain and with a vision of the future. It sees audiovisual and drawing as basic elements based on Design as a project methodology, this is because Design is at the core and genesis of the institution. Founded in 1969 by António Quadros, under the name of Institute of Art, Decoration and Design, IADE, currently named Faculty of Design, Technology and Communication, has always promoted critical thinking, research through practice and design methodology. Thus, the scientific nature of the study method as a theoretical-practical thesis model associated with the application of the design method (project process) is here unequivocally assumed. The master proposes two distinct lines of work strongly rooted in technology, animation and digital visual creation, but which complement and value each other. We understand animation in its most diverse audiovisual and graphic languages. In this last point, visual creation prepares animation as a way of thinking and graphic expression. In this way, we believe that it encompasses a master's degree that processes all phases of animation, pre-production, production and post-production in a theoretical-practical and research alignment that privileges laboratory practice. A commitment to modernity and the needs of a global market and an affirmation in research, in accordance with the institution's mission: a recognized quality in the teaching of design, technology and communication, vectors of the Institution. Thus, if, on one hand, the Master's aims to give continuity to the Institution's values and mission, seeking that this training offer can complement several other existing training courses of the 1st cycle of the institution's educational project, linked to the valences of design, technology and communication, with special emphasis on the degree in Animation and Visual Creation; on the other hand, it also aims to train a whole new generation, nationally and internationally, updated and integrated in the context of strategic national documents, such as the Action Plan for Portugal Digital Transition (2020), presenting a focused training offer in the "Digital, Creativity and Innovation Society" context; and at European level, such as the Action Plan for Digital Education 2021-2027.

4. Desenvolvimento curricular

4.1. Estrutura Curricular

Mapa II - Geral

4.1.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)* (PT):

Geral

4.1.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)* (EN):

Main

4.1.2. Áreas científicas e créditos necessários à obtenção do grau

Área Científica	Sigla	ECTS	ECTS Mínimos
Audiovisuais e Produção dos Media	AUDPM	90.0	
Belas Artes	BA	24.0	
Design	DES	6.0	
Total: 3		Total: 120.0	

4.1.3. Observações (PT)

[sem resposta]

4.1.3. Observações (EN)

[sem resposta]

4.2. Unidades Curriculares

Mapa III - Animação 2D

4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):

Animação 2D

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

2D Animation

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

BA

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

BA

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-42.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Hugo António Bernardo Santa Bárbara Passarinho - 42.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

A unidade curricular de Animação 2D pretende dar a conhecer as principais técnicas, conceitos, ferramentas e metodologias da animação 2D, numa vertente de conceção técnica e estética, explorando sobretudo questões ligadas à animação de personagens e da sua representação física e dramática.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

The 2D Animation curricular unit aims to introduce the main techniques, concepts, tools and methodologies of 2D animation, in a technical and aesthetic design aspect, mainly exploring issues related to the animation of characters and their physical and dramatic representation.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

- Conceitos estruturais;
- Contextos clássicos e contemporâneos de aplicação da animação;
- Tipos e técnicas de Animação;
- Introdução à prática da animação digital 2D;
- Processos, metodologia e ferramentas;
- desenho de keyframes
- desenho de frames intermédios
- pencil test/line test
- normalização
- layering
- pintura
- acabamentos
- edição, som e montagem

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

- Structural concepts;
- Classic and contemporary contexts of application of animation;
- Types and techniques of Animation;
- Introduction to the practice of 2D digital animation;
- Processes, methodology and tools;
- keyframe design
- design of intermediate frames
- pencil test/line test
- normalization
- layering
- painting
- finishes
- editing, sound and editing

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os conteúdos programáticos foram definidos em função dos objetivos e competências a serem adquiridos pelos estudantes. Os conteúdos incluem uma programação de objetivos por etapas onde são facultadas técnicas específicas que conferem as capacidades criativas, artísticas e as metodologias para a resolução das exigências de cada etapa. A resposta a cada etapa é essencial para a consolidação da aprendizagem dos conteúdos programáticos seguintes.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The syllabus was defined according to the objectives and skills to be acquired by the students. The contents include a programming of objectives by stages where specific techniques are provided that provide creative and artistic skills and methodologies for solving the requirements of each stage. The answer to each step is essential for the consolidation of the learning of the following syllabus.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Aulas de caráter teórico-prático que procura estimular o aluno para as seguintes dinâmicas:

- 1. Explorar os princípios técnicos e criativos da animação 2D;*
- 2. Dotar o estudante de competências técnicas e criativas que sustentam a animação, com especial incidência, nas personagens 2D adequando-as ao contexto de um projeto de animação. Nesse sentido, pretende-se que o aluno possa desenvolver competências e capacidade de resposta quando condicionado pelas suas escolhas estilísticas;*
- 3. Gerir a componente criativa e as balizas impostas na produção da dinâmica intrínseca à criação digital, da animação em keyframe à interpolação direta;*
- 4. Incidir sobre a semiótica e a gramática específica da animação 2D;*
- 5. Manipular personagens num ambiente submersivo 2D presentes nos mais variados suportes e medias tecnológicos e digitais.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Theoretical-practical classes that seek to stimulate the student to the following dynamics:

- 1. Explore the technical and creative principles of 2D animation;*
- 2. Provide the student with technical and creative skills that support animation, with a special focus on 2D characters, adapting them to the context of an animation project. In this sense, it is intended that the student can develop skills and responsiveness when conditioned by their stylistic choices;*
- 3. Manage the creative component and the limits imposed in the production of the intrinsic dynamics of digital creation, from keyframe animation to direct interpolation;*
- 4. Focus on the semiotics and specific grammar of 2D animation;*
- 5. Manipulate characters in a 2D submersive environment present in the most varied technological and digital media and supports.*

4.2.14. Avaliação (PT):

Tendo em conta os objetivos do regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua.

A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de propostas de trabalho individuais e específicas.

A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de exercícios e de uma proposta de trabalho individual. Para efeitos de avaliação só serão considerados os trabalhos devidamente acompanhados pelo docente. Ao longo do semestre será efetuado um acompanhamento de proximidade por parte do docente que irá acompanhar a evolução do trabalho. Avaliação assente em:

. Pontualidade + assiduidade + trabalhos em aula = 20%

. Projeto final - qualidade criativa e técnica da animação. qualidade dos detalhes. = 70%

-Apresentação = 10%

4.2.14. Avaliação (EN):

Taking into account the objectives of the assessment regime in this curricular unit, it is continuous assessment. The assessment comprises student participation in classes and the completion of individual and specific work proposals. The assessment comprises the student's participation in classes and the performance of exercises and an individual work proposal. For evaluation purposes, only works duly accompanied by the teacher will be considered. Throughout the semester, a close monitoring will be carried out by the teacher who will monitor the progress of the work. Rating based on:

. Punctuality + attendance + class work = 20%

. Final project - creative and technical quality of the animation. detail quality. = 70%

-Presentation = 10%

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Aulas de abordagem teórico-práticas que exigem trabalho prático e de avaliação contínua. As metodologias foram planificadas de acordo com do perfil da unidade curricular focando-se na animação 2D, e por isso, na próxima monitorização da evolução do estudante. Esse desenvolvimento 2D resultará num estudo gráfico que deverá estar enquadrado na UC de Projeto de Animação e Criação Digital II.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Theoretical-practical approach classes that require practical work and continuous assessment. The methodologies were planned according to the curricular unit's profile, focusing on 2D animation, and therefore, on the next monitoring of the student's evolution. This 2D development will result in a graphic study that should be framed in the CU of Animation and Digital Creation II Project.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

*Wells P. (2008) Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image. AVA Publishing.
Williams, R. (2009) The Animator's Survival Kit, Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber & Faber; Second Edition edition.
Thomas, F. & Johnston (1995) O. The illusion of life: Disney animation. New York, Estados Unidos: Hyperion.
Wells, P. (2014) Chairy tales: Object and Materiality in Animation. Alphaville, Journal of film and screen media.
Wells, P. (2003) Understanding Animation. Londres e Nova Iorque: Routledge.
Hébert, P. (2006) Les trois ages de la rotoscopie [versão electrónica]. In M. Jean, Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant.*

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

*Wells P. (2008) Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image. AVA Publishing.
Williams, R. (2009) The Animator's Survival Kit, Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber & Faber; Second Edition edition.

Thomas, F. & Johnston (1995) O. The illusion of life: Disney animation. New York, Estados Unidos: Hyperion.
Wells, P. (2014) Chairy tales: Object and Materiality in Animation. Alphaville, Journal of film and screen media.
Wells, P. (2003) Understanding Animation. Londres e Nova Iorque: Routledge.
Hébert, P. (2006) Les trois ages de la rotoscopie [versão electrónica]. In M. Jean, Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant.*

4.2.17. Observações (PT):

A unidade curricular de Animação 2D pretende em conformidade com o programa e as horas de contacto dar as ferramentas essenciais para os alunos desenvolverem trabalho de animação bidimensional. A conclusão da unidade curricular implicará a entrega de uma sequência de animação criada a partir do texto desenvolvido na UC de Escrita Criativa.

4.2.17. Observações (EN):

The 2D Animation curricular unit intends, in accordance with the program and the contact hours, to provide the essential tools for students to develop two-dimensional animation work. The conclusion of the curricular unit will imply the delivery of an animation sequence created from the text developed in the UC of Creative Writing.

Mapa III - Animação 3D e VFX**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Animação 3D e VFX

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

3D Animation and VFX

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AUDPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AUDPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-42.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Carlo Turri - 42.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

A unidade curricular de Animação 3D introduz os alunos às ferramentas da animação tridimensional (3D), numa vertente de conceção técnica e estética, explorando sobretudo questões ligadas à animação de personagens virtuais, pós-produção digital e efeitos especiais. Para esse propósito serão abordadas diferentes ferramentas, técnicas e metodologias de trabalho.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

The 3D Animation curricular unit introduces students to the tools of three-dimensional (3D) animation, in a technical and aesthetic design aspect, mainly exploring issues related to the animation of virtual characters, digital post-production and special effects. For this purpose, different tools, techniques and work methodologies will be addressed.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Deformadores para animação;
2. Controladores de animação; Driven keys; constrangimentos e relações de dependência;
3. Animação através de keyframing e interpolação;
4. Animação através de curvas;
5. Observação de referências de movimento para animação;
6. Biomecânica, motion paths e curvas de animação;
7. Ciclos de animação;
8. Deformadores, partículas e clothing;
9. Tracking e técnicas de pós-produção;
10. Simulações conjugada com imagem real de vídeo;
11. Efeitos especiais;

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Deformers for animation;
2. Animation controllers; Driven keys; constraints and dependency relationships;
3. Animation through keyframing and interpolation;
4. Animation through curves;
5. Observation of motion references for animation;
6. Biomechanics, motion paths and animation curves;
7. Animation cycles;
8. Deformers, particles and clothing;
9. Tracking and post-production techniques;
10. Simulations combined with real video image;
11. Special effects;

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os conteúdos programáticos foram definidos em função dos objetivos e competências a serem adquiridos pelos estudantes. Os conteúdos incluem uma programação de objetivos por etapas onde são facultadas técnicas específicas que conferem as capacidades criativas, artísticas e as metodologias para a resolução das exigências de cada etapa. A resposta a cada etapa é essencial para a consolidação da aprendizagem dos conteúdos programáticos seguintes.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The syllabus was defined according to the objectives and skills to be acquired by the students. The contents include a programming of objectives by stages where specific techniques are provided that provide creative and artistic skills and methodologies for solving the requirements of each stage. The answer to each step is essential for the consolidation of the learning of the following syllabus.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Aulas de caráter teórico-prático que procura estimular o aluno para as seguintes dinâmicas:

- 1. Explorar os princípios técnicos e criativos da animação 3D e dos efeitos especiais;*
- 2. Dotar o estudante de competências técnicas e criativas que sustentam a animação, com especial incidência, nas personagens virtuais 3D adequando-as ao contexto de um projeto de animação. Nesse sentido, pretende-se que o aluno possa desenvolver competências e capacidade de resposta quando condicionado pelas suas escolhas estilísticas;*
- 3. Gerir a componente criativa e as balizas impostas na produção da dinâmica intrínseca à criação digital, da animação aos efeitos especiais;*
- 4. Incidir sobre a semiótica e a gramática específica da animação 3D e dos efeitos especiais;*
- 5. Manipular personagens num ambiente submersivo 3D presentes nos mais variados suportes e medias tecnológicos e digitais.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Theoretical-practical classes that seek to stimulate the student to the following dynamics:

- 1. Explore the technical and creative principles of 3D animation and special effects;*
- 2. Provide the student with technical and creative skills that support animation, with special emphasis on 3D virtual characters, adapting them to the context of an animation project. In this sense, it is intended that the student can develop skills and responsiveness when conditioned by their stylistic choices;*
- 3. Manage the creative component and the limits imposed in the production of the intrinsic dynamics of digital creation, from animation to special effects;*
- 4. Focus on the semiotics and specific grammar of 3D animation and special effects;*
- 5. Manipulate characters in a submersive 3D environment present in the most varied technological and digital media and supports.*

4.2.14. Avaliação (PT):

Tendo em conta os objetivos do regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua. A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de propostas de trabalho individuais e específicas. A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de exercícios e de três propostas de trabalho individuais. Para efeitos de avaliação só serão considerados os trabalhos devidamente acompanhados pelo docente. Ao longo do semestre será efetuado um acompanhamento de proximidade por parte do docente que irá acompanhar a evolução do trabalho. Avaliação assente em:

- . Pontualidade + presença + comportamento na aula = 10%*
- . Avaliação final de 3 trabalhos práticos, quantificados do seguinte modo:*
- . Trabalho 1 = 30% (animação de personagem)*
- . Trabalho 2 = 30% (animação e efeitos especiais)*
- . Trabalho 3 = 30% (curta sequência animada de 1 minuto)*

4.2.14. Avaliação (EN):

Taking into account the objectives of the assessment regime in this curricular unit, it is continuous assessment. The assessment comprises student participation in classes and the completion of individual and specific work proposals. The assessment comprises student participation in classes and the completion of exercises and three individual work proposals. For evaluation purposes, only works duly accompanied by the teacher will be considered. Throughout the semester, a close monitoring will be carried out by the teacher who will monitor the progress of the work. Rating based on:

- . Punctuality + attendance + behavior in class = 10%*
- . Final assessment of 3 practical assignments, quantified as follows:*
- . Job 1 = 30% (character animation)*
- . Job 2 = 30% (animation and special effects)*
- . Job 3 = 30% (short 1-minute animated sequence)*

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Aulas de abordagem teórico-práticas que exigem trabalho laboratorial e de avaliação contínua. As metodologias foram planejadas de acordo com o perfil da unidade curricular focando-se na animação 3D e VFX, e por isso, na constante execução de exercícios e monitorização da evolução do estudante. Para a execução da última tarefa, o aluno irá socorrer-se dos estudos desenvolvidos na UC de Estudo e Criação de Cenários.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Theoretical-practical classes that require laboratory work and continuous assessment. The methodologies were planned according to the curricular unit's profile, focusing on 3D animation and VFX, and therefore, on the constant execution of exercises and monitoring of the student's evolution. For the execution of the last task, the student will use the studies developed in the UC of Study and Creation of Scenarios.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Autodesk Maya 2022 Basics Guide, Kelly L. Murdock, 2021, SDC Publications n Essential Introduction to Maya Character Rigging, Cheril Briggs, 2021, Paperback ISBN: 9781138777989;

Autodesk Maya 2022: A Comprehensive Guide, 13th Edition, Prof. Sham Tickoo Purdue Univ. and CADCIM Technologies, 2021

First Lessons in Autodesk Maya 2022 Beginner: Level 1: Tutorials 1 - 5 (Maya Absolute Beginner Series) Donna Betancourt, 2022

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Autodesk Maya 2022 Basics Guide, Kelly L. Murdock, 2021, SDC Publications n Essential Introduction to Maya Character Rigging, Cheril Briggs, 2021, Paperback ISBN: 9781138777989;

Autodesk Maya 2022: A Comprehensive Guide, 13th Edition, Prof. Sham Tickoo Purdue Univ. and CADCIM Technologies, 2021

First Lessons in Autodesk Maya 2022 Beginner: Level 1: Tutorials 1 - 5 (Maya Absolute Beginner Series) Donna Betancourt, 2022

4.2.17. Observações (PT):

As aulas de Animação 3D e VFX irão abordar o universo da animação 3D e dos efeitos especiais, partindo da personagem virtual elaborada na UC do 1º semestre de Modelação 3D, cumprido com os objetivos do plano de estudos, nomeadamente, na continuidade da tecnologia 3D, no 2º semestre.

4.2.17. Observações (EN):

The 3D Animation and VFX classes will approach the universe of 3D animation and special effects, starting from the virtual character created in the UC of the 1st semester of 3D Modeling, fulfilled with the objectives of the study plan, namely, regarding the continuity of 3D technologies.

Mapa III - Dissertação/Projeto/Relatório de Estágio**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Dissertação/Projeto/Relatório de Estágio

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Dissertation/Project/Internship Report I

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AUDPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AUDPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

1,200.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - OT-28.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

48.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Carlos Miguel Lopes Rosa - 28.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

Definir uma proposta de investigação em forma de Dissertação/ Trabalho de Projeto ou Relatório de Estágio; Selecionar o tema, definir os objetivos e a calendarização. Pesquisar e identificar o conteúdo teórico relevante para o tema selecionado; Escolher a estratégia de investigação adequada; Perceber as implicações teóricas e práticas do trabalho desenvolvido; Elaborar os Relatórios de Trabalho segundo as Normas do IADE- Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação para os trabalhos finais de Mestrado; Escrever um documento académico sobre o trabalho desenvolvido e defender o resultado final perante um júri.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

Define a research proposal in the form of Dissertation / Project Work or Internship Report; Select the theme, set goals and schedule. Search and identify relevant theoretical content for the selected theme; Choose the appropriate research strategy; To understand the theoretical and practical implications of the work developed; To elaborate the work Reports according to the rules of the IADE - Faculty of Design, Technology and

Communication for Master final works.

Write an academic document on the work developed and defend the final result before a jury.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

Esta unidade curricular não se desenvolve através de conteúdos programáticos padrão, uma vez que o tema a investigar varia de acordo com o interesse manifestado por cada estudante.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

There are no standard programme contents for this course unit as the research theme varies according to each student's interest.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Como consequência do referido nos pontos anteriores, os conteúdos programáticos materializam-se com a definição do interesse e o objetivo da investigação de cada estudante. Os conteúdos devem, no entanto, enquadrar-se nos objetivos da unidade curricular.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Since contents depend on each student's interest, they will be determined when each student defines its research interest and goal, but they will nevertheless fit into the course unit aims.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

O docente responsável por esta unidade curricular desempenha o papel de facilitador, ouvindo, estimulando, esclarecendo, e desse modo alavancando a função do orientador da dissertação, trabalho de projeto ou relatório de estágio. Pretende-se que a interação entre aluno, orientador e responsável da unidade curricular contribua para o melhor resultado final, traduzido na apresentação e defesa do trabalho perante um júri, de acordo com o regulamento de mestrados do IADE- Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

The responsible lecturer for this course unit will act as a facilitator, listening, encouraging, explaining, and therefore leveraging the task of the dissertation, project or internship report supervisor. The interaction between student, supervisor and lecturer responsible for the course unit is expected to contribute to the best final result, translated into the presentation and defense of the work before a jury panel, in accordance with the Master's degree regulations of IADE- Faculty of Design, Technology and Communication.

4.2.14. Avaliação (PT):

O aluno será avaliado através de uma proposta de defesa do trabalho perante um júri, de acordo com o regulamento de mestrados do IADE- Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação.

4.2.14. Avaliação (EN):

The student will be evaluated through a proposal for the defense of the work before a jury, in accordance with the regulation of masters of the IADE - Faculty of Design, Technology and Communication.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Esta unidade curricular baseia-se no desenvolvimento de um trabalho de investigação científica, elaboração de um projeto ou concretização de um relatório de estágio. Não se pode, portanto, em rigor falar de metodologias de ensino, mas sim de métodos de trabalho tendentes a conduzir o aluno à apresentação e defesa bem sucedida do seu trabalho final de mestrado em qualquer uma das três opções.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

This course unit consists of a scientific research work, project or internship report. Strictly speaking, there is no question of teaching methods, rather working methods likely to lead students into submitting and successfully defending their final Master's thesis in any of the three options.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Em função dos temas escolhidos e dos objetivos do trabalho, os estudantes devem ser devidamente encaminhados para as plataformas de consulta (bases de dados científicas) e fontes bibliográficas relevantes.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Depending on the chosen themes and work goals, students must be properly informed of the research platforms (scientific databases) and relevant bibliographical sources.

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular tem por finalidade apoiar o desenvolvimento de um trabalho de investigação científica, em forma de Dissertação/ Trabalho de Projeto ou Relatório de Estágio e os métodos de trabalho que conduzem o estudante a escrever e fundamentar um documento académico sobre o trabalho desenvolvido para ser apresentado e defendido perante um júri.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit is intended to support the development of a scientific research project, in the form of Dissertation / Project Work or Internship Report and the working methods that lead the student to write an academic document about the developed work to be presented and defended before a jury.

Mapa III - Escrita Criativa**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Escrita Criativa

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Creative Writing

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AUDPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AUDPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

75.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - T-28.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

3.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Pedro Moura - 28.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

A unidade curricular de Escrita Criativa propõe uma abordagem às principais estruturas narrativas e imagéticas como dispositivos de criação de histórias. As técnicas de criatividade abordadas assentam essencialmente em exercícios que aspira novas possibilidades e expressividades criativas. É pretendido que os discentes compreendam, refletem e consigam explicitar os procedimentos utilizados na produção textual dessas novas expressividades com vista ao desenvolvimento de argumento e guião de cinema de animação.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

The Creative Writing curricular unit proposes an approach to the main narrative and imagery structures as story creation devices. The approached creativity techniques are essentially based on exercises that aspire to new possibilities and creative expressiveness. It is intended that students understand, reflect and be able to explain the procedures used in the textual production of these new expressions targeting the development of an animated film script

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

Os conteúdos irão incidir nas teorias de produção textual assentes nas estruturas do texto narrativo e dos seus géneros, do texto dramático e dos seus géneros, do texto poético e dos seus géneros, bem como a estrutura narrativa do conto; A narrativa cinematográfica e o guião. A descrição do ponto de vista físico ou afectivo, a descrição de personagens do ponto de vista físico e psicológico, a descrição de paisagens e ambientes; a narração e os elementos circunstanciais, os pontos de vista narrativos, a exposição, complicação, clímax e desfecho; o problema, conflito e solução; o mapa das histórias; os diálogos; a ficcionalidade, realidade e diversidade. Serão ainda trabalhadas as categorias e elementos de um texto narrativo, designadamente: a ação, as personagens, o narrador, o espaço, o tempo, o ritmo e os tipos de texto narrativo.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

The contents will focus on theories of textual production based on the structures of the narrative text and its genres, the dramatic text and its genres, the poetic text and its genres, as well as the narrative structure of the short story; The cinematographic narrative and the script. The description from the physical or affective point of view, the description of characters from the physical and psychological point of view, the description of landscapes and environments; the narration and the circumstantial elements, the narrative points of view, the exposition, complication, climax and denouement; the problem, conflict and solution; the story map; the dialogues; fiction, reality and diversity. The categories and elements of a narrative text will also be worked on, namely: the action, the characters, the narrator, space, time, rhythm and types of narrative text.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Nas aulas haverá lugar para a exposição de conteúdos relacionados com a UC e interpelação oral aos alunos, de modo a validar o seu empenho bem como estimular a sua participação na produção coletiva do grupo em sala de aula. Valorizar-se-á o trabalho teórico-prático individual bem como a sua apresentação oral perante o docente e o grupo de alunos envolvidos em aula, tornando as sessões desta unidade curricular em aulas essencialmente teóricas e de debate.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

In the classes, there will be room for the exposition of contents related to the UC and oral questioning to the students, in order to validate their commitment as well as to stimulate their participation in the collective production of the group in the classroom. The individual theoretical-practical work will be valued as well as its oral presentation to the teacher and the group of students involved in the class, turning the sessions of this curricular unit into essentially theoretical and debate classes.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Pretende-se que o estudante possa saber elaborar diversos textos em géneros narrativos ou poéticos e fazê-los acompanhar de uma consideração crítica, argumentativa e estética. Assim, as competências a adquirir centrar-se-ão nas principais técnicas de escrita criativa, passando por autores exemplares como Jorge Luís Borges, o colectivo Oulipo, Marcel Duchamp, Charles Baudelaire, Arthur Rimbaud, Italo Calvino, Georges Perec, Alberto Pimenta, Edgar Allan Poe, até ao pensamento de teóricos contemporâneos. Espera-se que, no final da Unidade Curricular, os estudantes possam dominar os traços gerais destas textualidades e consigam utilizar as ferramentas para, na prática, possam produzir uma expressividade singular e despojada dos constrangimentos involuntários, redutores de criatividade, desenvolvendo as suas próprias narrativas, nomeadamente em forma de argumento e guião literário.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

It is intended that the student can know how to prepare different texts in narrative or poetic genres and make them accompanied by a critical, argumentative and aesthetic consideration. Thus, the skills to be acquired will focus on the main techniques of creative writing, passing through exemplary authors such as Jorge Luís Borges, the Oulipo collective, Marcel Duchamp, Charles Baudelaire, Arthur Rimbaud, Italo Calvino, Georges Perec, Alberto Pimenta, Edgar Allan Poe, to the thought of contemporary theorists. It is expected that, at the end of the Curricular Unit, students will be able to master the main features of these textualities and be able to use the tools to, in practice, be able to produce a unique expressiveness, stripped of involuntary constraints, which reduce creativity, developing their own narratives. , namely in the form of an argument and literary script.

4.2.14. Avaliação (PT):

A avaliação é contínua e prevê o cumprimento dos objectivos da disciplina, assim como o método e estratégias utilizados para o seu desenvolvimento e concretização. Ira avaliar-se a capacidade de organização e sistematização, a componente conceptual e o interesse na aplicação dos recursos teóricos e técnicos expostos ao longo das aulas. São elementos importantes para avaliação a assiduidade, o cumprimento dos prazos propostos, a participação do aluno às solicitações feitas pelo docente durante a aula e a intervenção crítica e proactiva em prol do melhor funcionamento do grupo. A avaliação efectiva nesta unidade curricular resultará da conjugação das seguintes componentes:

- Leitura do texto final e explicitação da génese e procedimento de produção textual: = 20%

- Guião = 70%

- Assiduidade, participação e textos produzidos ao longo da UC = 10%

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment is continuous and provides for the fulfillment of the discipline's objectives, as well as the method and strategies used for its development and implementation. The ability to organize and systematize, the conceptual component and the interest in the application of theoretical and technical resources exposed throughout the classes will be evaluated. Attendance, compliance with the proposed deadlines, student participation in the requests made by the teacher during the class and critical and proactive intervention for the better functioning of the group are important elements for evaluation. Effective assessment in this curricular unit will result from the combination of the following components:

- Reading of the final text and explanation of the genesis and procedure of textual production: = 20%

- Script = 70%

- Attendance, participation and texts produced throughout the UC = 10%

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os conteúdos programáticos visam dar ao aluno autonomia para saber produzir textos criativos de diversos géneros e saber como integrar e gerir o seu próprio procedimento criativo textual no contexto desejado. As aulas teóricas de proximidade permitem o acompanhamento individual e de grupo no que toca à evolução conceptual e a sua passagem para a produção prática no âmbito da temática da unidade curricular. Os conteúdos expostos permitem fornecer uma amostra representativa dos procedimentos de escrita criativa tradicionais e contemporâneos em conformidade com os objetivos previstos da unidade curricular.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The syllabus aims to give the student the autonomy to know how to produce creative texts of different genres and to know how to integrate and manage their own textual creative procedure in the desired context. Theoretical proximity classes allow individual and group monitoring regarding the conceptual evolution and its transition to practical production within the scope of the subject of the curricular unit. The contents exposed allow us to provide a representative sample of traditional and contemporary creative writing procedures in accordance with the intended objectives of the curricular unit.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Alferi, P. (2007): *Chercher une Phrase*, ed. Christian Bourgois, Lonrai;

Barros, E. (2008): *Escrita criativa: uma janela aberta para um novo mundo*, Noesis, 72, Lisboa;

Baudelaire, C. (1995): *Conseils au Jeunes Littérateurs* (ed. orig. 1846, in *L'Esprit public*), ed Mille et une Nuits, Paris;

Carmelo, L. (2007). *Manual de Escrita Criativa, I e II*, ed. Europa-América, Lisboa;

Camparato, D. (2008) *Da Criação ao Roteiro, Teoria e Prática*, Summus Editora;

Deleuze, G. (1993): *Critique et Clinique*, ed. Minuit, Paris;

Duchamp, M. (1987): *Le Processus Créatif* (ed. orig. 1957 in *Art News*), ed. L'Échoppe, Paris;

Gomes, L. C. (2008): *Um escritor na sala de aula*, Noesis, 72, Lisboa;

Leitão, N.(2008): *As palavras também saem das mãos*, Noesis, 72, Lisboa;

Moisés, M. (1967): *A Criação Literária, Prosa II*, ed. Cultrix, São Paulo;

Rodari, G. (2006): *Gramática da Fantasia - Introdução à arte de inventar histórias*, ed. Caminho, Lisboa

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Alferi, P. (2007): *Chercher une Phrase*, ed. Christian Bourgois, Lonrai;

Barros, E. (2008): *Escrita criativa: uma janela aberta para um novo mundo*, Noesis, 72, Lisboa;

Baudelaire, C. (1995): *Conseils au Jeunes Littérateurs* (ed. orig. 1846, in *L'Esprit public*), ed Mille et une Nuits, Paris;

Carmelo, L. (2007). *Manual de Escrita Criativa, I e II*, ed. Europa-América, Lisboa;

Camparato, D. (2008) *Da Criação ao Roteiro, Teoria e Prática*, Summus Editora;

Deleuze, G. (1993): *Critique et Clinique*, ed. Minuit, Paris;

Duchamp, M. (1987): *Le Processus Créatif* (ed. orig. 1957 in *Art News*), ed. L'Échoppe, Paris;

Gomes, L. C. (2008): *Um escritor na sala de aula*, Noesis, 72, Lisboa;

Leitão, N.(2008): *As palavras também saem das mãos*, Noesis, 72, Lisboa;

Moisés, M. (1967): *A Criação Literária, Prosa II*, ed. Cultrix, São Paulo;

Rodari, G. (2006): *Gramática da Fantasia - Introdução à arte de inventar histórias*, ed. Caminho, Lisboa

4.2.17. Observações (PT):

A unidade de Escrita criativa pretende que os estudantes possam desenvolver, no final do semestre, um guião/narrativa literária, de forma a poderem utilizar esse recurso para a componente prática de Animação 2D do 2º semestre.

4.2.17. Observações (EN):

The Creative Writing unit aims for students to be able to develop, at the end of the semester, a script/literary narrative, in order to be able to use this resource for the 2d animation classes of the 2 semester.

Mapa III - Estudo e Criação de Cenários**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Estudo e Criação de Cenários

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Study and Scenario Creation

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

BA

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

BA

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-42.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Cynthia Levitan - 42.0h*

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

A unidade curricular de Estudo e Criação de Cenários aborda o desenvolvimento de cenários e elementos que compõem esse mesmo cenário (props) no desenvolvimento de um projeto de animação, explorando várias dimensões, como a representação gráfica, a maquetização, a expressão plástica e a pintura digital. Através de aulas expositivas e práticas, o aluno será capaz de entender os conceitos e propósitos narrativos dos espaços e paisagens arquitetónicas, assim como as técnicas digitais utilizadas para a sua conceção visual. Irá ainda explorar a relação social e cultural da personagem com os espaços físicos e narrativos.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

Study and Creation of Scenarios curricular unit addresses the development of scenarios and elements that make up this same scenario (props) in the development of an animation project, exploring various dimensions, such as graphic and physical representation, plastic expression and digital painting. Through expository and practical classes, the student will be able to understand the concepts and narrative purposes of architectural spaces and landscapes, as well as the digital techniques used for their visual design. It will also explore the character's social and cultural relationship with physical and narrative spaces.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

- 1. Cenários e Props. Espaço físico, cultural e social.*
- 2. Espaço de representação.*
- 3. Diferentes tipologias.*
- 4. Composição visual e narrativa.*
- 5. A Representação gráfica e visual.*
- 6. Desenvolvimento técnico e estético. Pintura digital.*
- 7. A Maquetização.*
- 8. Desenvolvimento de concepts e props.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

- 1 Scenarios and Props. Physical, cultural and social space.
2. Representation space.
3. Different typologies.
4. Visual and narrative composition.
5. Graphic and visual representation.
6. Technical and aesthetic development. Digital painting.
7. Modeling.
8. Development of concepts and props.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

De acordo com os objetivos supra-citados, os estudantes terão um acompanhamento em dois níveis: teórico e prático. O primeiro, a partir de aulas expositivas de caráter teórico com exposição de autores, passando pela análise de exemplos práticos. O segundo tendo em conta o desenvolvimento de um trabalho prático de continuidade no contexto da sala de aula e de casa.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

In accordance with the aforementioned objectives, students will be monitored at two levels: theoretical and practical. The first, from theoretical lectures with exposition of authors, passing through the analysis of practical examples. The second taking into account the development of a practical work of continuity in the context of the classroom and home.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

A metodologia definida é a de aulas teórico-práticas com exercícios práticos de aplicação e desenvolvimento dos conhecimentos adquiridos. A componente teórica será apresentada e discutida através de vários exemplos e os exercícios práticos serão enunciados, acompanhados e avaliados no decorrer do processo de trabalho em conformidade com o modelo pedagógico proposto.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

The methodology defined is that of theoretical-practical classes with practical exercises for the application and development of knowledge. The theoretical component will be presented and discussed through several examples and the practical exercises will be stated, monitored and evaluated during the work process in accordance with the proposed pedagogical model.

4.2.14. Avaliação (PT):

Tendo em conta os objetivos do regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua. A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de propostas de trabalho individuais = 20%.

Exercícios práticos = 20 %

Desenvolvimento de cenários = 60%

A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de exercícios e de vários exercícios práticos e de uma proposta de trabalho individual. Para efeitos de avaliação só serão considerados os trabalhos devidamente acompanhados pelo docente. Ao longo do semestre será efetuado um acompanhamento de proximidade por parte do docente que irá acompanhar a evolução do trabalho.

4.2.14. Avaliação (EN):

Taking into account the objectives of the assessment regime in this curricular unit, it is continuous assessment.

Assessment includes student participation in classes and individual work proposals = 20%.

Practical exercises = 20%

Scenario development = 60%

The assessment comprises the student's participation in classes and the performance of exercises and various practical exercises and an individual work proposal. For evaluation purposes, only works duly accompanied by the teacher will be considered. Throughout the semester, a close monitoring will be carried out by the teacher who will monitor the progress of the work.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

As metodologias foram planificadas de acordo com do perfil da unidade curricular de forma a permitir que os estudantes possam desenvolver competências neste campo específico dos audiovisuais. A teorização e os exercícios práticos vão ao encontro dos objetivos da UC dando-lhes ferramentas para desenvolver competências transversais às outras unidades curriculares, nomeadamente à UCs de Projeto de Animação e Criação Digital II.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The methodologies were planned according to the profile of the curricular unit in order to allow students to develop skills in this specific field of audiovisuals. The theorization and practical exercises meet the objectives of the UC, giving them tools to develop transversal skills to the other curricular units, namely to the CUs of Animation Project and Digital Creation II.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Evans, D. Digital Mayhem 3D Landscape Techniques: Where Inspiration, Techniques and Digital Art meet, Focal Press

Gurney, J. (2006) Color and light: A Guide for the realistic painter, Focal Press

Brehm, M. (2016) Drawing Perspective, Paperback

Riekeles, S. (2020) Anime Architecture: Imagined Worlds and Endless Megacities, Focal Press

Walt Disney Animation Studios (2019) The Archive Series : Layout & Background Walt Disney Animation Studios

Walt Disney Animation Studios (2019) The Archive Series : Design Walt Disney Animation Studios

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Evans, D. Digital Mayhem 3D Landscape Techniques: Where Inspiration, Techniques and Digital Art meet, Focal Press

Gurney, J. (2006) Color and light: A Guide for the realistic painter, Focal Press

Brehm, M. (2016) Drawing Perspective, Paperback

Riekeles, S. (2020) Anime Architecture: Imagined Worlds and Endless Megacities, Focal Press

Walt Disney Animation Studios (2019) The Archive Series : Layout & Background Walt Disney Animation Studios

Walt Disney Animation Studios (2019) The Archive Series : Design Walt Disney Animation Studios

4.2.17. Observações (PT):

As horas totais estipuladas levam em consideração a especificidade da matéria em termos expositivos e acompanhamento em sala de aula, acrescido ainda do trabalho que o aluno deverá desenvolver fora da sala de aula. Esta UC obrigará ao desenvolvimento gráfico de cenários que irão ser desenvolvidos em 3D na última proposta da unidade curricular de Animação 3D e VFX.

4.2.17. Observações (EN):

The total hours stipulated take into account the specificity of the subject in terms of lectures and monitoring in the classroom, in addition to the work that the student must develop outside the classroom. This UC will require the graphic development of scenarios that will be developed in 3D, in the last proposal of the 3D Animation and VFX curricular unit.

Mapa III - Estudo e Criação de Personagens**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Estudo e Criação de Personagens

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Study and Creation of Characters

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

BA

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

BA

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-42.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Pedro Mota Teixeira - 42.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

A unidade curricular de Estudo e Criação de Personagens aborda o desenvolvimento de personagens, numa vertente de design de personagem para animação, concept art, explorando vários campos, como a representação gráfica, a expressão plástica e dramática. Através de aulas expositivas e práticas, o aluno será capaz de entender os conceitos e propósitos narrativos da personagem assim como as técnicas digitais utilizadas para a sua concepção visual, abordando várias ações como o movimento corporal, o lipsync, a expressão facial, etc. Será capaz de gerir a componente criativa e as balizas impostas na produção da dinâmica intrínseca à criação e consequente animação de uma personagem. Irá ainda explorar a identificação social da personagem e a sua forma de expressão individual enquanto elemento de alto valor comunicativo na área da criação visual e do audiovisual.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

The Character Study and Creation curricular unit deals with the development of characters, in an aspect of character design for animation, concept art, exploring various fields, such as graphic representation, plastic and dramatic expression. Through expository and practical classes, the student will be able to understand the concepts and narrative purposes of the character as well as the digital techniques used for its visual conception, approaching various actions such as body movement, lipsync, facial expression, etc. You will be able to manage the creative component and the limits imposed in the production of the dynamics intrinsic to the creation and consequent animation of a character. It will also explore the character's social identification and his form of individual expression as an element of high communicative value in the area of visual and audiovisual creation.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. A Personagem. Definição e backstory.
2. A expressão corporal. Funcionalidade e conceptualismo.
3. A representação das emoções.
4. A construção de personagens dinâmicas. Pose e acção.
5. O concept Art. A representação gráfica, expressiva e a representação dramática (o "acting").
6. A Expressão Facial. Emoções primárias. O lipsync.
7. Do foto-realismo ao cartoon americano. Graus de iconicidade.
8. Os princípios da animação.
9. Desenvolvimento técnico e estético. Pintura digital.
10. Folhas-modelos das personagens

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. *The Character. Definition and backstory.*
2. *Body expression. Functionality and conceptualism.*
3. *The representation of emotions.*
4. *Building dynamic characters. Pose and action.*
5. *Concept Art. Graphic representation and dramatic representation (the "acting").*
6. *Facial Expression. Primary emotions. The lipsync.*
7. *From photorealism to American cartoons. Iconicity degrees.*
8. *The principles of animation.*
9. *Technical and aesthetic development. Digital painting.*
10. *The character's model*

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

De acordo com os objetivos supra-citados, os estudantes terão um acompanhamento em dois níveis: teórico e prático. O primeiro, a partir de aulas expositivas de caráter teórico com exposição de autores, passando pela análise de exemplos práticos. O segundo tendo em conta o desenvolvimento de um trabalho prático de continuidade no contexto da sala de aula e de casa.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

In accordance with the aforementioned objectives, students will be monitored at two levels: theoretical and practical. The first, from theoretical lectures with exposition of authors, passing through the analysis of practical examples. The second taking into account the development of a practical work of continuity in the context of the classroom and home.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

A metodologia definida é a de aulas teórico-práticas com exercícios práticos de aplicação e desenvolvimento dos conhecimentos adquiridos. A componente teórica será apresentada e discutida através de vários exemplos e os exercícios práticos serão enunciados, acompanhados e avaliados no decorrer do processo de trabalho em conformidade com o modelo pedagógico proposto.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

The methodology defined is that of theoretical-practical classes with practical exercises for the application and development of knowledge. The theoretical component will be presented and discussed through several examples and the practical exercises will be stated, monitored and evaluated during the work process in accordance with the proposed pedagogical model.

4.2.14. Avaliação (PT):

Tendo em conta os objetivos do regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua.

A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de propostas de trabalho individuais = 20%.

Exercícios Concept Art/Desenvolvimento de Personagem (ns) = 20 %

Folhas Modelo e apresentação = 60%

A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de exercícios e de duas propostas de trabalho individuais. Para efeitos de avaliação só serão considerados os trabalhos devidamente acompanhados pelo docente. Ao longo do semestre será efetuado um acompanhamento de proximidade por parte do docente que irá acompanhar a evolução do trabalho.

4.2.14. Avaliação (EN):

Taking into account the objectives of the assessment regime in this curricular unit, it is continuous assessment.

Assessment includes student participation in classes and individual work proposals = 20%.

Concept Art/Character Development (ns) = 20%

Character's Model Sheets and presentation = 60%

The assessment comprises student participation in classes and the completion of exercises and two individual work proposals. For evaluation purposes, only works duly accompanied by the teacher will be considered. Throughout the semester, a close monitoring will be carried out by the teacher who will monitor the progress of the work.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

As metodologias foram planificadas de acordo com do perfil da unidade curricular de forma a permitir que os estudantes possam desenvolver competências neste campo específico dos audiovisuais. A teorização e os exercícios práticos vão ao encontro dos objetivos da UC dando-lhes ferramentas para desenvolver competências transversais às outras unidades curriculares, nomeadamente à UCs de Projeto de Animação e Criação Digital I.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The methodologies were planned according to the profile of the curricular unit in order to allow students to develop skills in this specific field of audiovisuals. The theorization and practical exercises meet the objectives of the UC, giving them tools to develop transversal skills to the other curricular units, namely to the CUs of Animation Project and Digital Creation I.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Almeida, V. & Ribeiro, J. M. (2001) *A Suspeita: os Bastidores do Filme*, Bedeteca de Lisboa & Zeppelin Filmes, apoio ICAM.
 Bancroft, T. (2012) *Character Mentor*. Oxford: Elsevier, Inc.
 Barrès, P. (2006) *Le Cinema D' Animation: un Cinema d' Experiences Plastiques*. L' Harmattan, École Polytechnique, Paris.
 Blair, P. (1994) *Cartoon Animation, California: Joshua Morris Publishing, Inc.*
 Brait, B. (1985) *A Personagem [On line]*, Série Princípios, São Paulo: Editora Ática.
 Eisenstein, S. (1988) *Eisenstein on Disney*, London: A Methuen Paperback.
 Eisner, W. (2008) *Expressive Anatomy for Comics and Narrative*, New York: W.W. Norton.
 Ekman, P. (2004) *Emotions Revealed: Understanding Faces and Feelings*, London: Phoenix Paperback.
 Faigin, G. (1990) *The Artist's Guide to Facial Expression*, New York: Watson-Guption.
 McCloud, S. (2006) *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York: HarperCollins Publishers.
 Hooks, E. (2011) *Acting for Animators*, London: Routledge

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Almeida, V. & Ribeiro, J. M. (2001) *A Suspeita: os Bastidores do Filme*, Bedeteca de Lisboa & Zeppelin Filmes, apoio ICAM
 Bancroft, T. (2012) *Character Mentor*. Oxford: Elsevier, Inc
 Barrès, P. (2006) *Le Cinema D' Animation: un Cinema d' Experiences Plastiques*. L' Harmattan, École Polytechnique, Paris.
 Blair, P. (1994) *Cartoon Animation, California: Joshua Morris Publishing, Inc.*
 Brait, B. (1985) *A Personagem [On line]*, Série Princípios, São Paulo: Editora Ática.
 Eisenstein, S. (1988) *Eisenstein on Disney*, London: A Methuen Paperback.
 Eisner, W. (2008) *Expressive Anatomy for Comics and Narrative*, New York: W.W. Norton
 Ekman, P. (2004) *Emotions Revealed: Understanding Faces and Feelings*, London: Phoenix Paperback
 Faigin, G. (1990) *The Artist's Guide to Facial Expression*, New York: Watson-Guption
 McCloud, S. (2006) *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York: HarperCollins Publishers.
 Hooks, E. (2011) *Acting for Animators*, London: Routledge

4.2.17. Observações (PT):

As horas totais estipuladas levam em consideração a especificidade da matéria em termos expositivos e acompanhamento em sala de aula, acrescido ainda do trabalho que o aluno deverá desenvolver fora da sala de aula. Esta UC obrigará ao desenvolvimento gráfico de personagens que irão ser desenvolvidos em 3D, na unidade curricular de Modelação 3D.

4.2.17. Observações (EN):

The total hours stipulated take into account the specificity of the subject in terms of lectures and monitoring in the classroom, in addition to the work that the student must develop outside the classroom. Esta UC obrigará ao desenvolvimento gráfico de personagens que irão ser desenvolvidos em 3D, na unidade curricular de Modelação 3D.

Mapa III - Ilustração e Imagem Sequencial**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Ilustração e Imagem Sequencial

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Illustration and Sequential Image

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

BA

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

BA

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-42.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côrte Real - 42.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

- Dotar de conhecimentos implícitos na comunicação e na cultura visual, tendo em conta as várias influências no campo da representação e particularmente do concept art focado na pré-produção de uma animação;
- Analisar e identificar as características estruturais da ilustração com foco particular no desenvolvimento de imagens sequenciais tendo em atenção, a expressividade, o ritmo e a composição visual;
- Entender a ilustração como elemento integrante da animação e a sua relação com a imagem sequencial;
- Experimentar os vários modelos da imagem ilustrada em sequência (storyboard, animatic e colorscript).

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

- Provide knowledge implicit in communication and visual culture, taking into account the various influences in the field of representation and particularly of concept art focus in the pre-production of an animation project;
- Analyze and identify the structural characteristics of illustration with a particular focus on the development of concept art: expressive image, rhythm and visual composition;
- Understand the illustration as an integral element of the animation and its relationship with the sequential image;
- Try the different models of the illustrated sequential image (storyboard, animatic and colorscript).

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

O estudante terá que desenvolver um conjunto de estudos gráficos e ilustrações que possam servir de pré-produção de um projeto de animação; moodboard, esboços, relação entre personagens e plateau; que resultará no desenvolvimento de um storyboard, colorscript e, conseqüentemente, de um animatic, tudo isto, resultando do trabalho realizado em Escrita Criativa.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

The student will have to develop a set of graphic studies and illustrations that can serve as pre-production of an animation project; moodboard, sketches, relationship between characters and set; which will result in the development of a storyboard, colorscript and, consequently, an animatic, all of this, resulting from the work done in Creative Writing.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os conteúdos programáticos da disciplina visam preparar o aluno para dar resposta a qualquer tipo de trabalho dentro da área da imagem ilustrada sequencial, focado no concept art, e no desenvolvimento de storyboard, colorscrip e animatic, inerentes ao processo de animação.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The syllabus of the discipline aims to prepare the student to respond to any type of work within the area of dynamic illustration, focused on concept art, and on the development of storyboard, colorscrip and animatic, inherent to the animation process.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

A metodologia definida é a de aulas teórico-práticas com exercícios práticos de aplicação e desenvolvimento dos conhecimentos adquiridos. A componente teórica será apresentada e discutida através de vários exemplos e os exercícios práticos serão enunciados, acompanhados e avaliados no decorrer do processo de trabalho em conformidade com o modelo pedagógico proposto. As unidades de Estudo e Criação de Personagens e Escrita Criativa complementarão o trabalho do estudante numa perspetiva de integração interdisciplinar.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

The methodology defined is theoretical-practical classes with practical exercises for the application and development of acquired knowledge. The theoretical component will be presented and discussed through several examples and the practical exercises will be stated, monitored and evaluated during the work process in accordance with the proposed pedagogical model. The Study and Character Creation and Creative Writing units will complement the student's work from a perspective of interdisciplinary integration.

4.2.14. Avaliação (PT):

Tendo em conta os objetivos do regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua.

A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas, assiduidade e a realização de propostas de trabalho individuais e preparatórios = 25 %

Desenvolvimento de storyboard = 25%

Desenvolvimento de animatic = 25%

Desenvolvimento de Colorscrip = 25%

Para efeitos de avaliação só serão considerados os trabalhos devidamente acompanhados pelo docente. Ao longo do semestre será efetuado um acompanhamento de proximidade por parte do docente que irá acompanhar a evolução do trabalho.

4.2.14. Avaliação (EN):

Taking into account the objectives of the assessment regime in this curricular unit, it is continuous assessment.

The assessment comprises student participation in classes, attendance and the completion of individual and preparatory work proposals = 25 %

Storyboard development = 25%

Animatic development = 25%

Colorscrip Development = 25%

For evaluation purposes, only works duly accompanied by the teacher will be considered. Throughout the semester, a close monitoring will be carried out by the teacher who will monitor the progress of the work.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

O objetivo da metodologia e? o acompanhamento individual do estudante, de forma progressiva, quer a nível técnico, quer a nível conceptual. As diferentes fases da entrega das propostas e material permitem a análise, discussão e correção de eventuais erros de cada fase, permitindo que o estudante compreenda e realize as correções necessárias. O objetivo da unidade curricular e? fazer com que o estudante utilize os conhecimentos e habilidades adquiridos ao longo do semestre, sendo a metodologia concebida e estruturada para avaliar não só o desempenho final do aluno, mas também para acompanhar e entender a sua progressão ao longo das aulas e a compreensão dos conteúdos das matérias abordadas.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The objective of the methodology is the individual accompaniment of the student, in a progressive way, both at a technical and conceptual level. The different stages of delivery of proposals and material allow the analysis, discussion and correction of eventual errors in each stage, allowing the student to understand and make the necessary corrections. The objective of the curricular unit is to make the student use the knowledge and skills acquired during the semester, the methodology being designed and structured to evaluate not only the student's final performance, but also to monitor and understand their progression throughout the semesters. classes and understanding of the contents of the subjects covered.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Bibliografia de consulta/existência obrigatória (norma APA, 7.ª Edição, 1000 carateres COM ESPAÇOS)
 Wigan, M. (2007) *Sequential Images*, United Kingdom: AVA Publishing.
 Williams, R. (2001) *The Animators Survival Kit*, London: Faber and Faber.
 Wells, P. (2006) *The Fundamentals of Animation*, United Kingdom: AVA Publishing.
 Wells, P. (1998) *Understanding Animation*, United Kingdom: AVA Publishing.
 Smith, D. (1987) 'New Dimensions: Beginnings of the Disney Multiplane Camera' in Solomon, C. (ed.) (1987) *Art of the Animated Image: An Anthology*, The American Film Institute, pp. 37-50.
 Pozzo, T. (2003) 'La Chronophotographie Scientifique: Aux Origines du Spectacle du Monde Vivant', *Images, Science, Mouvement Autour de Marey*, Paris: E?ditions. L'Harmattan et la Socie?te? d'e?tudes sur Marey et l'image anime?e (SE?MIA), pp. 11-28.
 O'Pray, M. (1994) 'Eisenstein and Stokes on Disney' in Pilling, J. (ed.) (1997) *A Reader in Animation Studies*, Sydney: John Libbey Publishing, pp. 195-202.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Bibliografia de consulta/existência obrigatória (norma APA, 7.ª Edição, 1000 carateres COM ESPAÇOS)
 Wigan, M. (2007) *Sequential Images*, United Kingdom: AVA Publishing.
 Williams, R. (2001) *The Animators Survival Kit*, London: Faber and Faber.
 Wells, P. (2006) *The Fundamentals of Animation*, United Kingdom: AVA Publishing.
 Wells, P. (1998) *Understanding Animation*, United Kingdom: AVA Publishing.
 Smith, D. (1987) 'New Dimensions: Beginnings of the Disney Multiplane Camera' in Solomon, C. (ed.) (1987) *Art of the Animated Image: An Anthology*, The American Film Institute, pp. 37-50.
 Pozzo, T. (2003) 'La Chronophotographie Scientifique: Aux Origines du Spectacle du Monde Vivant', *Images, Science, Mouvement Autour de Marey*, Paris: E?ditions. L'Harmattan et la Socie?te? d'e?tudes sur Marey et l'image anime?e (SE?MIA), pp. 11-28.
 O'Pray, M. (1994) 'Eisenstein and Stokes on Disney' in Pilling, J. (ed.) (1997) *A Reader in Animation Studies*, Sydney: John Libbey Publishing, pp. 195-202.

4.2.17. Observações (PT):

A unidade curricular pretende focar-se no ensino da dinâmica imagética da imagem estática e sequencial, nomeadamente, no desenvolvimento do desenho e da ilustração como forma estruturante de pensamento, no desenvolvimento de conceitos gráficos e visuais, e na dinâmica sugestiva do storyboard e do animatic. Esta UC irá socorrer-se do estudo efetuado em Escrita Criativa para elaborar material gráfico necessário à UC de Projeto de Animação e Criação Digital.

4.2.17. Observações (EN):

The curricular unit intends to focus on teaching the imagery dynamics of the static and sequential image, namely, on the development of drawing and illustration as a structuring way of thinking, on the development of graphic and visual concepts, and on the suggestive dynamics of storyboard and animatic. This UC will use the study carried out in Creative Writing to prepare graphic material necessary for the CU of Animation and Digital Creation Project.

Mapa III - Metodologias de Investigação**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Metodologias de Investigação

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Research Methodologies

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

DES

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

DES

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - T-28.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Rodrigo Hernández-Ramírez - 28.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

Após completar esta unidade curricular, os alunos serão capazes de:

Dominar os procedimentos e regras básicas utilizados pela comunidade científica para captar, processar e interpretar informação científica relevante; Aprofundar teoricamente e saber aplicar as problemáticas relacionadas com a pesquisa científica com um grau apreciável de autonomização na conceção e elaboração de um trabalho preliminar de investigação que demonstre quer conhecimentos aprofundados numa dada temática e área do Saber, quer ainda o domínio dos procedimentos metodológicos; Ter uma perceção geral das principais problemáticas de investigação contemporâneas assim como dos métodos e técnicas habitualmente a si associados à aplicação das metodologias do design. Ter sensibilização para as questões transversais e processos comuns aos diferentes domínios da investigação pela prática como forma de desenvolver sinergias e promover inovação e avanço no conhecimento.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

After completing this course unit, students will be able to:

Master the procedures and basic rules used by the scientific community to capture, process and interpret relevant scientific information; To theoretically deepen and know how to apply the problems related to scientific research with an appreciable degree of autonomy in the design and elaboration of a preliminary research work that demonstrates both in-depth knowledge in a given theme and area of knowledge, as well as the mastery of methodological procedures; Have a general perception of the main contemporary research issues as well as the methods and techniques usually associated associated with the application of design methodologies. Awareness of transversal issues and processes common to different research domains through practice as a way of developing synergies and promoting innovation and advancement in knowledge.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1º bloco: visão global introdutória:

1 – Introdução ao projeto de investigação: uma perspetiva geral;

2 – Métodos de pesquisa documental;

3- Técnicas de observação e inquéritos;

4- Relatório de pesquisa e recensão crítica.

2º bloco: aprofundamento metodológico:

5- Métodos quantitativos e qualitativos, Fontes primárias e secundárias;

6- Práticas de investigação: estratégias e táticas;

7 - Lógicas polivalentes e transdisciplinariedade;

8 – Casos de Estudo.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1st block: Introductory overview

1- Introduction to the research project: a global perspective;

2- Documental research methods;

3- Observation techniques and questionnaires;

4- Research and critical review; 2nd block: Methodology

5- Qualitative and quantitative methods, Primary and secondary sources;

6- Research practices: strategies and tactics;

7- Transdisciplinarity; Case studies.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Dar suporte ao início do trabalho de investigação, providenciando conhecimento, apoio e direção, quer em áreas específicas, quer em aspetos interdisciplinares; de acordo com estes objetivos, esta unidade curricular deve funcionar como estímulo à integração do estudante no trabalho de pesquisa e produção científica e nas linhas de investigação em curso na instituição.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

By supporting the conceptualization and later development of a research project, offering knowledge, support, and guidance on academic practices, this curricular unit will help students integrate into the academic world, specifically in the current research clusters of our institution.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Aulas expositivas com esclarecimentos e participação; Estudo de casos.

Trabalho final: Durante o semestre, o aluno irá elaborar uma recensão crítica sobre uma obra, parte de obra ou de um artigo internacional de referência, pertinente para o desenvolvimento da sua questão de investigação e desenvolver um esboço para uma estrutura metodológica.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Lectures with Q&As with students; Case Studies. Throughout the semester students will develop an essay about a relevant work for their research project as well as a preliminary research plan.

4.2.14. Avaliação (PT):

A avaliação efectiva nesta unidade curricular resultará da conjugação das seguintes componentes:

- Elaboração de um artigo ou recensão crítica = 70%

- Apresentação em aula do artigo (podendo incluir imagem e som) = 20%

- Assiduidade e participação ao longo da UC = 10%

4.2.14. Avaliação (EN):

Effective assessment in this curricular unit will result from the combination of the following components:

- Writing an article or critical review = 70%

- Presentation of the article in class (may include image and sound) = 20%

- Attendance and participation throughout the UC = 10%

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

A clarificação da questão de investigação e dos métodos a seguir é um dos principais resultados do primeiro ano do programa; os métodos de ensino, ao explorar o contacto e a discussão com o professor, a partir do estudo de casos, assim como o trabalho de reflexão crítica e de escrita que será solicitado, são os adequados para contribuir para o sucesso deste objetivo.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Clarifying a research question and the methods that ought to be followed to tackle it are the main results of the programme's first year. The teaching methods, lectures, discussions with professors, analyses of case studies, and critical reflection manifested through writing will contribute to successfully achieving this goal.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

- Booth, W. C., Colomb, G. G., Williams, J. M., Bizup, J., & FitzGerald, W. T. (2016). *The craft of research* (4th ed.). <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226239873.001.0001> (Original work published 1995)
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- Dunleavy, P. (2003). *Authoring a PhD: How to plan, draft, write and finish a doctoral thesis or dissertation*. Hampshire, UK: Palgrave MacMillan.
- Leavy, P. (2017). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. New York: The Guilford Press.
- Lebrun, J.-L. (2007). *Scientific writing: A reader and writer's guide*. Singapore: World Scientific.
- Rodgers, P., & Yee, J. (Eds.). (2015). *The Routledge Companion to design research*. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Salkind, N. J. (Ed.). (2010). *Encyclopedia of research*

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

- Booth, W. C., Colomb, G. G., Williams, J. M., Bizup, J., & FitzGerald, W. T. (2016). *The craft of research* (4th ed.). <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226239873.001.0001> (Original work published 1995)
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- Dunleavy, P. (2003). *Authoring a PhD: How to plan, draft, write and finish a doctoral thesis or dissertation*. Hampshire, UK: Palgrave MacMillan.
- Leavy, P. (2017). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. New York: The Guilford Press.
- Lebrun, J.-L. (2007). *Scientific writing: A reader and writer's guide*. Singapore: World Scientific.
- Rodgers, P., & Yee, J. (Eds.). (2015). *The Routledge Companion to design research*. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Salkind, N. J. (Ed.). (2010). *Encyclopedia of research*

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular tem como objetivo introduzir o estudante nas práticas metodológicas de investigação, dotando-o de autonomia científica para conseguir de forma sistemática resolver o problema de investigação a que se propõe na sua dissertação de mestrado. Capacita o estudante para ser capaz de executar um plano de investigação preliminar, dando-lhe suporte na sistematização da metodologia e na escolha dos métodos mais adequados e técnicas científicas mais relevantes para solucionar o problema/hipótese.

4.2.17. Observações (EN):

The main goal of this curricular unit is introducing students to standard scientific research methods and practices and providing them with the tools to systematically and autonomously carry out their master thesis. The curricular unit will allow students to develop a preliminary research plan and choose the most relevant and adequate research methods to tackle their research problema.

Mapa III - Modelação 3D**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Modelação 3D

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

3D Modeling

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AUDPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AUDPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-42.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Hugo António Bernardo Santa Bárbara Passarinho - 42.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

A unidade curricular de Modelação 3D introduz os alunos às ferramentas de desenho tridimensional (3D), numa vertente de concepção técnica e estética, explorando sobretudo questões ligadas à concepção de personagens virtuais presentes no desenvolvimento de projectos de animação e de criação digital. Para esse propósito serão abordadas diferentes ferramentas, técnicas e metodologias de trabalho.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

The 3D Modeling curricular unit introduces students to three-dimensional (3D) design tools, in a technical and aesthetic design aspect, exploring mainly issues related to the design of virtual characters present in the development of animation and digital creation projects. For this purpose, different tools, techniques and work methodologies will be addressed.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. Modelação e topologia;
2. Character Design;
3. mapeamento de UVs e texturização;
4. materiais e mapas (cor, especular, normais, difusão, relevo);
5. Modelos de baixo número de polígonos; Modelos de alto detalhe; Sculpting e Retopologia;
6. Esqueletos e armaduras (rigging corporal e rigging facial);
7. Processos de Skinning e distribuição de influências;
8. Cinemática directa e cinemática inversa;
9. Controladores de animação; Driven keys; estrangimentos e relações de dependência;
10. Sincronismo labial; Blend Shapes e morphing;
11. Renderização e iluminação.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. Modeling and topology;
2. Character Design;
3. UV mapping and texturing;
4. materials and maps (color, specular, normals, diffusion, relief);
5. Low-polygon models; High-detail models; Sculpting and Retopology;
6. Skeletons and armor (body rigging and face rigging);
7. Skinning processes and distribution of influences;
8. Forward and inverse kinematics;
9. Animation controllers; Driven keys; constraints and dependency relationships;
10. Lip synchronization; Blend Shapes and morphing;
11. Render and Lightning;

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os conteúdos programáticos foram definidos em função dos objetivos e competências a serem adquiridos pelos estudantes. Os conteúdos incluem uma programação de objetivos por etapas onde são facultadas técnicas específicas que conferem as capacidades criativas, artísticas e as metodologias para a resolução das exigências de cada etapa. A resposta a cada etapa é essencial para a consolidação da aprendizagem dos conteúdos programáticos seguintes.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The syllabus was defined according to the objectives and skills to be acquired by the students. The contents include a programming of objectives by stages where specific techniques are provided that provide creative and artistic skills and methodologies for solving the requirements of each stage. The answer to each step is essential for the consolidation of the learning of the following syllabus.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Aulas de caráter teórico-prático que procura estimular o aluno para as seguintes dinâmicas:

- 1. Explorar os princípios técnicos e criativos de modelação 3D;*
- 2. Dotar o estudante de competências técnicas e criativas que sustentam a construção de personagens virtuais 3D partindo de um design de personagem original e adequando-as ao contexto de um projeto de animação. Nesse sentido, pretende-se que o aluno possa desenvolver competências e capacidade de resposta quando condicionado pelas suas escolhas estilísticas;*
- 3. Gerir a componente criativa e as balizas impostas na produção da dinâmica intrínseca à criação digital;*
- 4. Incidir sobre a semiótica e a gramática específica da modelação 3D, e de personagens;*
- 5. Manipular personagens num ambiente submersivo 3D, movimentar câmaras, luzes e outras qualidades presentes na animação e criação digital.*

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Theoretical-practical classes that seek to stimulate the student to the following dynamics:

- 1. Explore the technical and creative principles of 3D modeling;*
- 2. Provide the student with technical and creative skills that support the construction of 3D virtual characters starting from an original character design and adapting them to the context of an animation project. In this sense, it is intended that the student can develop skills and responsiveness when conditioned by their stylistic choices;*
- 3. Manage the creative component and the limits imposed in the production of the intrinsic dynamics of digital creation;*
- 4. Focus on the semiotics and specific grammar of 3D modeling and characters;*
- 5. Manipulate characters in a submersive 3D environment, move cameras, lights and other qualities present in animation and digital creation.*

4.2.14. Avaliação (PT):

Tendo em conta os objetivos do regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua. A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de propostas de trabalho individuais e específicas. A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de exercícios e de três propostas de trabalho individuais. Para efeitos de avaliação só serão considerados os trabalhos devidamente acompanhados pelo docente. Ao longo do semestre será efetuado um acompanhamento de proximidade por parte do docente que irá acompanhar a evolução do trabalho. Avaliação assente em:

- . Pontualidade + presença + comportamento na aula = 10%*
- . Avaliação final de 3 trabalhos práticos, quantificados do seguinte modo:*
- . Trabalho 1 = 30% (modelação)*
- . Trabalho 2 = 30% (materiais, texturização e iluminação)*
- . Trabalho 3 = 30% (blocking, pose, renderização e pós-produção)*

4.2.14. Avaliação (EN):

Taking into account the objectives of the assessment regime in this curricular unit, it is continuous assessment. The assessment comprises student participation in classes and the completion of individual and specific work proposals. The assessment comprises student participation in classes and the completion of exercises and three individual work proposals. For evaluation purposes, only works duly accompanied by the teacher will be considered. Throughout the semester, a close monitoring will be carried out by the teacher who will monitor the progress of the work throughout the semester. Rating based on:

- . Punctuality + attendance + behavior in class = 10%*
- . Final assessment of 3 practical assignments, quantified as follows:*
- . Work 1 = 30% (modeling)*
- . Job 2 = 30% (materials, texturing and lighting)*
- . Job 3 = 30% (blocking, posing, rendering and post production)*

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Aulas de abordagem teórico-práticas que exigem trabalho laboratorial e de avaliação contínua. As metodologias foram planificadas de acordo com o perfil da unidade curricular focando-se na modelação 3D, e por isso, na constante execução de exercícios e monitorização da evolução do estudante. Esse desenvolvimento 3D resultará do estudo gráfico desenvolvido na unidade curricular de Estudo e Criação de Personagens.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Theoretical-practical classes that require laboratory work and continuous assessment. The methodologies were planned according to the curricular unit's profile, focusing on 3D modeling, and therefore, on the constant execution of exercises and monitoring of the student's evolution. This development will culminate in the curricular unit of Study and Character Creation.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Biggs, C (2021) An Essential Introduction to Maya Character Rigging, Paperback

Tickoo, S. (2021) Autodesk Maya 2022: A Comprehensive Guide, 13th Edition, Purdue Univ. and CADCIM Technologies

Betancourt, D. (2022) First Lessons in Autodesk Maya 2022 Beginner: Level 1: Tutorials 1 - 5 (Maya Absolute Beginner Series)

Lanier, L. (2018) Advanced Maya Texturing and Lighting, Lee Lanier, John Wiley and Sons

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Biggs, C (2021) An Essential Introduction to Maya Character Rigging, Paperback

Tickoo, S. (2021) Autodesk Maya 2022: A Comprehensive Guide, 13th Edition, Purdue Univ. and CADCIM Technologies

Betancourt, D. (2022) First Lessons in Autodesk Maya 2022 Beginner: Level 1: Tutorials 1 - 5 (Maya Absolute Beginner Series)

Lanier, L. (2018) Advanced Maya Texturing and Lighting, Lee Lanier, John Wiley and Sons

4.2.17. Observações (PT):

As aulas de Modelação 3D irão utilizar os estudos desenvolvidos na UC de Estudo e Criação de Personagens para a modelação 3D de uma personagem virtual, cumprido com os objetivos do plano de estudos, nomeadamente, no que diz respeito à interdisciplinaridade.

4.2.17. Observações (EN):

Remarks (EN - 1000 caracteres SPACES INCLUDED) The 3D Modeling classes will use the studies developed in the UC of Study and Creation of Characters for the 3D modeling of a virtual character, fulfilling the objectives of the study plan, namely, with regard to interdisciplinarity.

Mapa III - Narrativas Gráficas e Audiovisuais**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Narrativas Gráficas e Audiovisuais

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Graphic and Audiovisual Narratives

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AUDPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AUDPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

75.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - T-28.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

3.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Pedro Moura - 28.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

A unidade curricular de Narrativas Gráficas e Audiovisuais pretende refletir no que a narrativa potencia nos contextos mediados contemporâneos, de modo a habilitar o estudante de capacidades de interpretação, visualização e de execução das diferentes formas e apresentações das narrativas aplicado a diferentes media, nomeadamente, gráficos, interativos e audiovisuais. Permitirá que o estudante possa construir um pensamento crítico entendendo a narrativa, a semiótica e a gramática da composição gráfica e audiovisual.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

The curricular unit of Graphic and Audiovisual Narratives intends to reflect on what narrative enhances in contemporary mediated contexts, in order to enable the student to interpret, visualize and execute the different forms and presentations of narratives applied to different media, namely graphics, interactive and audiovisual. It will allow the student to build critical thinking by understanding the narrative, semiotics and grammar of graphic and audiovisual composition.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

1. A narrativa cinematográfica, da "imagem em movimento", banda desenhada, cinema, videojogos e animação;
2. Tipologias cinematográficas: comédia, ação, drama, documentário, etc.;
3. Tipologias da narrativa animada: formal, desconstrutiva, política, abstrata, re-narração, paradigmática, primária; Contextualização história, social e cultural;
4. A poética de Aristóteles;
5. The hero's journey em Campbell;
6. Os motion comics e a semiótica da imagem sequencial em Scott McCloud;
7. The narrative object in Marie-Laure Ryan
8. As novas tecnologias, videojogos e realidade aumentada;

Irá ainda haver tempo particularmente dedicado à imagem cinematográfica, nomeadamente, com visualização parcial das Histoire(s) du Cinéma, de Jean-Luc Godard, o método de montagem de Sergei Eisenstein e a teoria cinematográfica de André Bazin.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

1. The cinematic narrative, the "moving image", comics, cinema, videogames and animation;
2. Film typologies: comedy, action, drama, documentary, etc.;
3. Typologies of animated narrative: formal, deconstructive, political, abstract, re-narration paradigmatic, primary;
4. Aristotle's poetics;
5. The hero's journey in Campbell;
6. The motion comics and the semiotics of the sequential image in Scott McCloud;
7. The narrative object in Marie-Laure Ryan;
8. New technologies, videogames and augmented reality;

There will still be time particularly dedicated to the cinematographic image, namely, with partial visualization of Jean-Luc Godard's Histoire(s) du Cinéma, Sergei Eisenstein's editing method and André Bazin's cinematographic theory.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os conteúdos programáticos visam dar ao aluno autonomia para compreender a várias géneses da narrativa/montagem da imagem animada e sequencial estática, dinâmica e até interativa. O estudante será capaz de saber elaborar um discurso, compreender os aspetos básicos da semiótica da imagem animada e integrar esta aprendizagem numa obra de animação. As aulas teóricas de proximidade permitirão o acompanhamento individual e de grupo no que toca à evolução conceptual e autoral do estudante. Os conteúdos expostos permitem fornecer uma amostra representativa das teorias da imagem narrada mais prementes na contemporaneidade.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The syllabus aims to give the student autonomy to understand the various genesis of the narrative / montage of the animated and sequential static, dynamic and even interactive image. The student will be able to elaborate a speech, understand the basic aspects of semiotics of the animated image and integrate this learning in an animation work. Theoretical classes of proximity will allow individual and group follow-up regarding the conceptual and authorial evolution of the student. The contents exposed allow us to provide a representative sample of the most pressing movement image theories in contemporary times.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Aula de carácter teórico mas com desenvolvimento de trabalhos individuais e de grupos. Acompanhamento destes trabalhos partindo da análise de narrativas, imagens e vídeos utilizando os conceitos e ferramentas de análise aprendidos em aula. Sessões de visionamento e análise de produtos diversificados, documentários, curtas e longas-metragens, videojogos, banda desenhada, etc. Debates e exposições sobre temáticas e problemáticas previamente definidas. Produção orientada de análises críticas resultante da exposição feita em aula.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Theoretical class but with the development of individual and group work. Monitoring of these works starting from the analysis of narratives, images and videos using the concepts and analysis tools learned in class. Viewing sessions and analysis of diversified products, documentaries, short and feature films, video games, comics, etc. Debates and exhibitions on previously defined themes and issues. Guided production of critical analysis resulting from the presentation made in class.

4.2.14. Avaliação (PT):

A avaliação é contínua e prevê o cumprimento dos objectivos da disciplina, assim como o método e estratégias utilizados para o seu desenvolvimento e concretização. Ira avaliar-se a capacidade de organização e sistematização, a componente conceptual e o interesse na aplicação dos recursos teóricos expostos ao longo das aulas. São elementos importantes para avaliação a assiduidade, o cumprimento dos prazos propostos, a participação do aluno às solicitações feitas pelo docente durante a aula e a intervenção crítica e proactiva. A avaliação efectiva nesta unidade curricular resultará da conjugação das seguintes componentes:

- Trabalhos de grupo = 30%
- Elaboração de um artigo ou recensão crítica = 40%
- Apresentação em aula do artigo (podendo incluir imagem e som) = 20%
- Assiduidade e participação ao longo da UC = 10%

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment is continuous and provides for the fulfillment of the discipline's objectives, as well as the method and strategies used for its development and implementation. The ability to organize and systematize, the conceptual component and the interest in the application of theoretical resources exposed during the classes will be evaluated. Important elements for evaluation are attendance, compliance with the proposed deadlines, student participation in the requests made by the teacher during the class and critical and proactive intervention. Effective assessment in this curricular unit will result from the combination of the following components:

- Group work = 30%
- Writing an article or critical review = 40%
- Presentation of the article in class (may include image and sound) = 20%
- Attendance and participation throughout the UC = 10%

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Através de aulas expositivas, o professor tem a possibilidade de explicar detalhadamente os conteúdos programáticos. O recurso à visualização de materiais de apoio permitirá aos estudantes uma melhor interiorização dos autores e conceitos apreendidos e ajudá-los-á a perceberem a importância destes. Privilegiar-se-á também o debate dos conteúdos de forma a envolver os estudantes numa relação dinâmica com os conhecimentos adquiridos. No final, através desse conhecimento será colocado à prova através da escrita de um artigo/recensão crítica e respetiva apresentação oral.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Through lectures, the teacher has the possibility to explain the syllabus in detail. The use of viewing support materials will allow students to better understand the authors and concepts learned and will help them to understand their importance. Priority will also be given to the debate of contents in order to involve students in a dynamic relationship with the acquired knowledge. In the end, through this knowledge will be put to the test through the writing of an article/critical review and respective oral presentation.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Metz, C. (1977) *A Significação no Cinema*. São Paulo, Editora Perspectiva
 Campbell, J. (1990) *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*, Joseph Campbell, Joseph Campbell Foundation New World Library, Californi
 Ryan, M. L. (2016) *Narrating Space / Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet*, Ohio State University Press/olumbus
 Araújo, N. (2016) *A poética, Aristóteles*, Imprensa Nacional Casa da Moeda, traduzido por Eudoro de Sousa
 Araújo, N. (2021) *História do Cinema*, Nelson Araújo, Edições 70
 Bazin, A. (2019) *Qu'est-ce le cinéma?* Edition Cerf
 Eisenstein, S. (1977) *Film Form: Essays in Film Theory*, Harvest Book
 McLoud, S. (1994) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Mc Loud, Scott HarperCollins
 Zagalo, N. (2007) *Convergências entre o Cinema e os Videojogos*, Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte, Tese de Doutoramento.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Metz, C. (1977) *A Significação no Cinema*. São Paulo, Editora Perspectiva

 Campbell, J. (1990) *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*, Joseph Campbell, Joseph Campbell Foundation New World Library, Californi

 Ryan, M. L. (2016) *Narrating Space / Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet*, Ohio State University Press/olumbus

 Araújo, N. (2016) *A poética, Aristóteles*, Imprensa Nacional Casa da Moeda, traduzido por Eudoro de Sousa

 Araújo, N. (2021) *História do Cinema*, Nelson Araújo, Edições 70

 Bazin, A. (2019) *Qu'est-ce le cinéma?* Edition Cerf

 Eisenstein, S. (1977) *Film Form: Essays in Film Theory*, Harvest Book

 McLoud, S. (1994) *Understanding Comics: The Invisible Art*, Mc Loud, Scott HarperCollins

 Zagalo, N. (2007) *Convergências entre o Cinema e os Videojogos*, Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte, Tese de Doutoramento.

4.2.17. Observações (PT):

A unidade curricular de Narrativas Gráficas e Audiovisuais em conformidade com o plano de estudo dará o apoio teórico necessário para a perceção da importância da narrativa gráfica e audiovisual nos diferentes media.

4.2.17. Observações (EN):

The curricular unit of Graphic and Audiovisual Narratives in accordance with the study plan will provide the theoretical support necessary for the perception of the importance of graphic and audiovisual narrative in different media.

Mapa III - Projeto de Animação e Criação Digital I**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Projeto de Animação e Criação Digital I

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Digital Animation and Creation Project I

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AUDPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AUDPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

225.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - PL-56.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

9.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Pedro Mota Teixeira - 56.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

A unidade curricular de Projeto de Animação e Criação Digital I pretende funcionar como um espaço de reflexão, discussão e produção de ideias criativas que sejam geradoras de projetos na área da animação e da criação digital. Este formato procurará criar as condições necessárias para estimular a proatividade que possa resultar no desenvolvimento de projetos autónomos e originais. Assim, os estudantes irão adquirir competências na gestão e execução de projetos de animação e criação digital através de um trabalho permanente de pesquisa, experimentação e discussão crítica. O espaço de aula servirá ainda para o desenvolvimento de um projeto final que agregará o conhecimento adquirido ao longo do semestre nas várias outras unidades curriculares do ciclo de estudos.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

The curricular unit of Animation and Digital Creation I intends to function as a space for reflection, discussion and production of creative ideas that generate projects in the area of animation and digital creation. This format will seek to create the necessary conditions to stimulate proactivity that can result in the development of autonomous and original projects. Thus, students will acquire skills in the management and execution of animation and digital creation projects through a permanent work of research, experimentation and critical discussion. The class space will serve as support for the aggregation of a final project that will add the knowledge acquired throughout the semester in the various other curricular units of the study cycle.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

- Contextualização acerca dos processos de animação e de criação digital;
- Contextualização histórica. Dos brinquedos ópticos à tecnologia digital;
- Análise fílmica — narrativa, personagens, estrutura, beats e plots;
- Gestão, planificação e produção no cinema;
- Tipologia e aplicabilidade narrativa dos planos;
- Tipologia e aplicabilidade narrativa dos movimentos de câmara, composição e utilização das objetivas;
- Tipologia e aplicabilidade narrativa das sequências;
- Produção do manual de identidade do projeto de animação e criação digital (bíblia);
- Apresentação individual.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

- Contextualization about the animation and digital creation processes;
- Historical contextualization. From optical toys to digital technology;
- Film analysis — narrative, characters, structure, beats and plots;
- Management, planning and production in cinema;
- Typology and narrative applicability of plans;
- Typology and narrative applicability of camera movements, composition and use of lenses;
- Typology and narrative applicability of the sequences;
- Production of the identity manual for the animation and digital creation project (bible);
- Individual presentation.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Preende-se que o estudante possa refletir, analisar, discutir acerca dos processos, técnicas e outras qualidades da animação e da criação digital, para que possa desenvolver, com acompanhamento do docente, uma bíblia de um projeto de animação. Conforme estipulado nos objetivos, as várias partes que irão compor a bíblia resultarão em parte do trabalho desenvolvido em outras unidades curriculares — em conformidade, então, com os objetivos da UC mas também da estrutura curricular que converge para esta UC.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

It is intended that the student can reflect, analyze, discuss about the processes, techniques and other qualities of animation and digital creation, so that he can develop, with the teacher's supervision, a bible of an animation project. As stipulated in the objectives, the various parts that will compose the bible will result in part of the work developed in other curricular units — in accordance, then, with the objectives of the UC but also with the curricular structure that converges to this UC.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Durante o semestre será realizado um único projeto, estruturado e organizado em diferentes fases.

As aulas terão um caráter de atelier, onde será estimulada a experimentação, a discussão e a interação com colegas e docente. Estas aulas servirão de apoio, tornar-se-ão complementares e agregadoras do trabalho realizado nas outras unidades curriculares do semestre. No início e nas fases chave do projeto prevêem-se exposições e exemplificações, de contextualização ou complemento ao trabalho realizado pelos estudantes. No seu percurso formativo, o estudante deverá atingir, de um modo gradual, os objetivos propostos.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

During the semester, a single project will be carried out, structured and organized in different phases. The classes will have an atelier character, where experimentation, discussion and interaction with colleagues and professor will be stimulated. These classes will support, complement and aggregate the work carried out in the other curricular units of the semester. At the beginning and in the key phases of the project, theoretical expositions are foreseen, to contextualize or complement the work carried out by the students. In their training course, the student should gradually achieve the proposed objectives.

4.2.14. Avaliação (PT):

A avaliação é contínua e prevê o cumprimento dos objectivos da disciplina, assim como o método e estratégias utilizados para o seu desenvolvimento e concretização, respeitando os seguintes valores:

Presença nas aulas, assiduidade e participação = 10%

Elaboração do Manual de identidade do projeto (Bíblia) = 70%

Apresentação = 20%

4.2.14. Avaliação (EN):

Assessment is continuous and provides for the fulfillment of the discipline's objectives, as well as the method and strategies used for its development and implementation, respecting the following values:

Class attendance, attendance and participation = 10%

Preparation of the Project Identity Manual (Bible) = 70%

Presentation = 20%

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

A metodologia de ensino da unidade curricular foi definida para que os estudantes atinjam os objetivos da disciplina tendo em vista o desenvolvimento de um projeto em termos da sua pré-produção. Recorre-se-á a aulas expositivas que estimulem a discussão coletiva e a consequente compreensão das matérias previstas no programa da disciplina. Pretende-se ainda fomentar no aluno, a capacidade de pesquisa e análise crítica, a experimentação, e a resolução de problemas práticos, próximos da realidade de mercado profissional. Através destas metodologias pretende-se contribuir para a solidificação gradual de processos autónomos de trabalho dos alunos, quer seja em projetos individuais, bem como integrados em equipas de trabalho multidisciplinares.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The teaching methodology of the curricular unit was defined so that the students reach the objectives of the discipline with a view to the development of a project in terms of its pre-production. Lectures will be used to encourage collective discussion and the consequent understanding of the subjects provided for in the course program. It is also intended to encourage the student's ability to research and critical analysis, experimentation, and the resolution of practical problems, close to the reality of the professional market. Through these methodologies, it is intended to contribute to the gradual solidification of autonomous work processes of students, whether in individual projects, as well as integrated in multidisciplinary work teams.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Aumont, J. (2009) A imagem . Edições Textos & Grafia: Lisboa

Rodari, G. (1993) Gramática da fantasia, Introdução à arte de inventar histórias . Editorial Caminho: Lisboa

Ryan, M.L. (2004) Narrative across Media, The Language of Storytelling . University of Nebraska Press: Lincoln and London

Carroll, N. (1996) Theorizing the moving image . Press Syndicate of the University of Cambridge: Austrália

Katz, S. D. (1991) Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen . Michael Wiese Productions: E.U.A.

Marnier, T. J. (S/D) A Realização Cinematográfica . Edições 70: Lisboa

Trabant, J. (1980) Elementos de Semiótica . Lisboa: Editorial Presença Tudor, A.(1985) Teorias do Cinema . Edições 70: Lisboa

Van Sijll, J. (2005) Cinematic Storytelling: the 100 most powerful film conventions every filmmaker must know . Michael Wiese Productions: E.U.A.

Wood, J. (2010) A mecânica da ficção . Quetzal Editores: Lisboa

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Aumont, J. (2009) *A imagem*. Edições Textos & Grafia: Lisboa

Rodari, G. (1993) *Gramática da fantasia, Introdução à arte de inventar histórias*. Editorial Caminho: Lisboa

Ryan, M.L. (2004) *Narrative across Media, The Language of Storytelling*. University of Nebraska Press: Lincoln and London

Carroll, N. (1996) *Theorizing the moving image*. Press Syndicate of the University of Cambridge: Austrália

Katz, S. D. (1991) *Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen*. Michael Wiese Productions: E.U.A.

Marner, T. J. (S/D) *A Realização Cinematográfica*. Edições 70: Lisboa

Trabant, J. (1980) *Elementos de Semiótica*. Lisboa: Editorial Presença Tudor, A.(1985) *Teorias do Cinema*. Edições 70: Lisboa

Van Sijll, J. (2005) *Cinematic Storytelling: the 100 most powerful film conventions every filmmaker must know*. Michael Wiese Productions: E.U.A.

Wood, J. (2010) *A mecânica da ficção*. Quetzal Editores: Lisboa

4.2.17. Observações (PT):

A unidade curricular de Projeto de Animação e Criação Visual possui um maior número de horas presenciais e totais do 1º semestre. Isto porque ela agrega várias áreas de conhecimento que o estudante irá adquirir nas outras UCs, e por outro lado, obriga ao desenvolvimento e pré-produção de um projeto de animação configurado na forma de manual de identidade (bíblia).

4.2.17. Observações (EN):

The curricular unit of Animation and Visual Creation Project has a greater number of face-to-face and total hours of the 1st semester. This is because it aggregates several areas of knowledge that the student will acquire in other CUs, and on the other hand, requires the development and pre-production of an animation project configured in the form of an identity manual (bible).

Mapa III - Projeto de Animação e Criação Digital II**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Projeto de Animação e Criação Digital II

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Digital Animation and Creation Project II

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AUDPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AUDPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

225.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - PL-56.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

9.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• Pedro Mota Teixeira - 56.0h

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

A unidade curricular de Projeto de Animação e Criação Digital II pretende funcionar como um espaço de reflexão, discussão e produção de ideias criativas que sejam geradoras de projetos na área da animação e da criação digital. Este formato procurará criar as condições necessárias para estimular a proatividade que possa resultar no desenvolvimento de projetos autónomos e originais. Assim, os estudantes irão adquirir competências na gestão e execução de projetos de animação e criação digital através de um trabalho permanente de pesquisa, experimentação e discussão crítica. O espaço de aula servirá ainda para o desenvolvimento de um projeto final que agregará o conhecimento adquirido ao longo do semestre nas várias outras unidades curriculares do ciclo de estudos e do ano anterior.

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

The curricular unit of Animation and Digital Creation I intends to function as a space for reflection, discussion and production of creative ideas that generate projects in the area of animation and digital creation. This format will seek to create the necessary conditions to stimulate proactivity that can result in the development of autonomous and original projects. Thus, students will acquire skills in the management and execution of animation and digital creation projects through a permanent work of research, experimentation and critical discussion. The class space will serve as support for the aggregation of a final project that will add the knowledge acquired throughout the semester in the various other curricular units of the study cycle.

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

- A realização;
- As diversas técnicas de animação;
- A direção de atores;
- A escolha dos sets;
- Animação e composição;
- Relação video e audio;
- Distinção de diferentes camadas narrativas: o som, a banda sonora, os diálogos, a voz off;
- A pós-produção e color correction;
- O desenvolvimento global de um projeto de animação;
- Produção e pós-produção de uma animação (curtíssima) ou parte de uma narrativa maior;
- Apresentação.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

- Directing;
- The various animation techniques;
- The direction of actors;
- The choice of sets;
- Animation and composition;
- Video and audio interface;
- Distinction of different narrative layers: sound, soundtrack, dialogues, voice over;
- Post-production and color correction;
- The global development of an animation project;
- Production and post-production of an animation (very short) or part of a larger narrative.
- Individual presentation

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Preende-se que o estudante possa refletir, analisar, discutir acerca dos processos, técnicas e outras qualidades da animação e da criação digital, para que possa desenvolver, com acompanhamento do docente, uma porção de um projeto de animação ou curtíssima. Conforme estipulado nos objetivos, as várias partes que irão compor a proposta de trabalho final recorrerá em parte do material elaborado em outras unidades curriculares do 1º e 2º semestre, como é o caso de Estudo e Criação de Personagens, Narrativas Gráficas e Audiovisuais, Estudo e Criação de Cenários, Ilustração e Imagem Sequencial e Escrita Criativa.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

It is intended that the student can reflect, analyze, discuss about the processes, techniques and other qualities of animation and digital creation, so that he can develop, with the supervision of the teacher, a portion of an animation project or very short. As stipulated in the objectives, the various parts that will compose the final work proposal will use in part the material elaborated in other curricular units of the 1st and 2nd semester, as is the case of Study and Creation of Characters, Graphic and Audiovisual Narratives, Study and Creation of Scenarios, Illustration and Sequential Image and Creative Writing.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Durante o semestre será realizado um único projeto, estruturado e organizado em diferentes fases. As aulas terão um caráter de atelier, onde será estimulada a experimentação, a discussão e a interação com colegas e docente. Estas aulas servirão de apoio, tornar-se-ão complementares e agregadoras do trabalho realizado nas outras unidades curriculares do semestre. No início e nas fases chave do projeto preveem-se exposições e exemplificações, de contextualização ou complemento ao trabalho realizado pelos estudantes. No seu percurso formativo, o estudante deverá atingir, de um modo gradual, os objetivos propostos.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

During the semester, a single project will be carried out, structured and organized in different phases.

The classes will have an atelier character, where experimentation, discussion and interaction with colleagues and professor will be stimulated. These classes will support, complement and aggregate the work carried out in the other curricular units of the semester. At the beginning and in the key phases of the project, theoretical expositions are foreseen, to contextualize or complement the work carried out by the students. In their training course, the student should gradually achieve the proposed objectives.

4.2.14. Avaliação (PT):

A avaliação é contínua e prevê o cumprimento dos objectivos da disciplina, assim como o método e estratégias utilizados para o seu desenvolvimento e concretização, respeitando os seguintes valores:

Presença nas aulas, assiduidade e participação = 10%

Animação (curtíssima) ou desenvolvimento de parte de um projeto animado (Bíblia) = 70%

Apresentação = 20%

4.2.14. Avaliação (EN):

Assessment is continuous and provides for the fulfillment of the discipline's objectives, as well as the method and strategies used for its development and implementation, respecting the following values:

Class attendance, attendance and participation = 10%

Animation (very short) or development of part of an animated project (Bible) = 70%

Presentation = 20%

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

A metodologia de ensino da unidade curricular foi definida para que os estudantes atinjam os objetivos da disciplina tendo em vista o desenvolvimento de um projeto que possa ter potencial para uma possível inserção no mercado de trabalho. Recorrer-se-á a aulas de acompanhamento e proximidade que estimulem a discussão coletiva e a experimentação. Pretende-se assim contribuir para a solidificação gradual dos processos de trabalho autónomo dos estudantes.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The teaching methodology of the curricular unit was defined so that the students reach the objectives of the discipline with a view to the development of a project that may have the potential for a possible insertion in the job market. Follow-up and proximity classes will be used to encourage collective discussion and experimentation. It is thus intended to contribute to the gradual solidification of students' autonomous work processes.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

Williams, R. (2009) The Animator's Survival Kit, Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber & Faber; Second Edition edition.

Denis, S. (2010) O cinema de Animação. Lisboa: Edições Texto & Grafia Lda.

Wells, P. (2009) Drawing for animation. AVA Publishing S.A., Worthing.

Thomas, F. & Johnston, O. (1995) The illusion of life: Disney animation. New York, Estados Unidos: Hyperion.

Wells, P. (2003) Understanding Animation. Londres e Nova Iorque: Routledge

ST. JOHN, T. (S/D) (2020) A Realização Cinematográfica . Edições 70: Lisboa

Rickkit, R. (2006) Special Effects, The History and Techniques, London: Aurum Press.

Brown, B. (2008) Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors, Routledge

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

Williams, R. (2009) The Animator's Survival Kit, Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber & Faber; Second Edition edition.

Denis, S. (2010) O cinema de Animação. Lisboa: Edições Texto & Grafia Lda.

Wells, P. (2009) Drawing for animation. AVA Publishing S.A., Worthing.

Thomas, F. & Johnston, O. (1995) The illusion of life: Disney animation. New York, Estados Unidos: Hyperion.

Wells, P. (2003) Understanding Animation. Londres e Nova Iorque: Routledge

ST. JOHN, T. (S/D) (2020) A Realização Cinematográfica . Edições 70: Lisboa

Rickkit, R. (2006) Special Effects, The History and Techniques, London: Aurum Press.

Brown, B. (2008) Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors, Routledge

4.2.17. Observações (PT):

A unidade curricular de Projeto de Animação e Criação Visual possui um maior número de horas presenciais e totais do 2º semestre. Isto porque, ela agrega várias áreas de conhecimento que o estudante irá adquirir nas outras UCs, e por outro lado, obriga à produção e pós-produção de uma animação (curtíssima) ou parte de uma narrativa maior.

4.2.17. Observações (EN):

The curricular unit of Animation and Visual Creation Project has a greater number of face-to-face and total hours of the 2nd semester. This is because it aggregates several areas of knowledge that the student will acquire in the other CUs, and on the other hand, it requires the production and post- production of an animation (very short) or part of a larger narrative.

Mapa III - Tendências e Prospeção**4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):**

Tendências e Prospeção

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Trends and Prospecting

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

AUDPM

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

AUDPM

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

150.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-28.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

6.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *William Cantú - 28.0h*

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

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

Esta Unidade Curricular visa dotar os alunos de ferramentas analíticas e críticas para mapear padrões e manifestações ao nível do comportamento, com foco na compreensão de tendências na área dos audiovisuais, e na especulação de cenários futuros inerentes à área. Ao fim da disciplina, espera-se que o estudante esteja apto a:

- *Compreender a abordagem teórica que supervisiona o pensamento crítico e reflexivo sobre o estudo de tendências;*
- *Diferenciar o conceito de 'tendência' de 'manifestação';*
- *Identificar padrões e sinais emergentes em contextos culturais e sociais;*
- *Descrever, discutir e explicar os paradigmas culturais e tecnológicos atuais;*
- *Criação de hipóteses de futuros alternativos que possa estimular o empreendedorismo;*
- *Planejar e dominar métodos de observação para pesquisar e analisar tendências gráficas e audiovisuais.*

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

This Curricular Unit aims to provide students with analytical and critical tools to map patterns and manifestations in terms of behavior, focusing on understanding trends in the audiovisual area, and on speculating on future scenarios inherent to the area.

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

- *Understand the theoretical approach that oversees critical and reflective thinking about the study of trends;*
- *Differentiate the concept of 'trend' from 'manifestation';*
- *Identify emerging patterns and signals in cultural and social contexts;*
- *Describe, discuss and explain current cultural and technological paradigms;*
- *Creation of hypotheses for alternative futures and entrepreneurship;*
- *Plan and master observational methods to research and analyze graphic and audiovisual trends.*

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

C.P.1 A cultura como um campo de análise

C.P.1.1. A cultura e o Audiovisual

C.P.1.2. Fluxos culturais: analisar o presente e desenhar o futuro

C.P.2. Estudos de Tendências

C.P.2.1. Articulações entre a cultura e o desenvolvimento de novos produtos criativos e audiovisuais

CP.2.2. A importância da tecnologia

C.P.2.3. A arquitetura de uma tendência

C.P.2.4. Coolhunting: uma abordagem metodológica

C.P.3. Estudos de Futuro

C.P.3.1. Mapeando e analisando weak signals

C.P.3.2. Scenario Planning: análise e desenho de cenários futuros

C.P.3.3. Gestão estratégica com base em cenários

CP.3.4. Tendências e empreendedorismo

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

- C.P.1 Culture as a field of analysis
- C.P.1.1. Culture and the Audiovisual
- C.P.1.2. Cultural flows: analyzing the present and designing the future
- C.P.2. Trend Studies
- C.P.2.1. Links between culture and the development of new creative and audiovisual products
- CP.2.2. The importance of technology
- C.P.2.3. The architecture of a trend
- C.P.2.4. Coolhunting: a methodological approach
- C.P.3. Future Studies
- C.P.3.1. Mapping and analyzing weak signals
- C.P.3.2. Scenario Planning: analysis and design of future scenarios
- C.P.3.3. Scenario-based strategic management
- CP.3.4. Trends and entrepreneurship

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Os conteúdos da UC são essenciais para desenvolver o pensamento conceptual e aplicado no que diz respeito à investigação de tendências e respetiva aplicação conceptual no que toca a gestão de produtos e artefactos ligados aos audiovisuais e à criatividade. Os conteúdos irão nortear o desenvolvimento da investigação aplicada e contribuir para a ligação dos conceitos e das práticas. Tal irá nortear o trabalho e o desenvolvimento de competência de forma a que a pesquisa de Tendências e o desenho de futuros cenários tragam contributos de índole teórica e prática. Todos os trabalhos desenvolvidos e discussões ao longo das sessões irão orientar os alunos para a realização de um projeto final aplicado, onde poderá ser aprofundada a teoria que concerne a pesquisa de Tendências, os estudos de futuro e o empreendedorismo.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The UC contents are essential to develop conceptual and applied thinking with regard to the investigation of trends and respective conceptual application regarding the management of products and artefacts related to audiovisuals and creativity. The contents will guide the development of applied research and contribute to the connection of concepts and practices. This will guide the work and the development of competence so that the research of trends and the design of future scenarios bring theoretical and practical contributions. All the work developed and discussions throughout the sessions will guide students towards the realization of a final applied project, where the theory concerning Trends research, future studies and entrepreneurship can be deepened.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

A aprendizagem será realizada de acordo com a seguinte tipologia:

- 1) Aulas teóricas: os alunos serão confrontados com estudos de caso, que contextualizarão os conteúdos programáticos.
- 2) Aulas teórico-práticas: realização de exercícios, recorrendo a métodos ativos, abordando a aprendizagem da aplicação dos conhecimentos adquiridos nas aulas teóricas;
- 3) Aulas práticas: visando o desenvolvimento de habilidades específicas (métodos de pesquisa investigação) a serem desenvolvidas em laboratório e com simulação de aplicação real das atividades.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

Learning will be carried out according to the following typology:

- 1) Theoretical classes: students will be confronted with case studies, which will contextualize the syllabus.
- 2) Theoretical-practical classes: carrying out exercises, using active methods, approaching the learning of the application of the knowledge acquired in the theoretical classes;
- 3) Practical classes: aiming at the development of specific skills (research and investigation methods) to be developed in the laboratory and with simulation of the real application of the activities.

4.2.14. Avaliação (PT):

Os métodos de avaliação utilizados são de natureza formativa e sumativa e estão divididos na seguinte estrutura:

- a) Discussão em aula, autonomia do aluno na resolução de exercícios, qualidade do envolvimento nos projetos em curso e capacidade de argumentação e articulação de ideias e conceitos (Individual) - 20%
- b) Projeto final (análise e desenvolvimento de um relatório de tendências e criação de cenários futuros aplicados no contexto da animação e criação visual) - 60%
- c) Apresentação - 20%

4.2.14. Avaliação (EN):

The assessment methods used are formative and summative and are divided into the following structure:

- a) Class discussion, student autonomy in solving exercises, quality of involvement in ongoing projects and ability to argue and articulate ideas and concepts (Individual) - 20%
- b) Final project (analysis and development of a trend report and creation of future scenarios applied in the context of animation and visual creation) - 60%
- c) Presentation - 20%

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

De índole teórico-prático, são oferecidos conteúdos profícuos e tangíveis para a introdução de práticas de pesquisa e inovação. O aluno será estimulado a criar sentido crítico, gerir instrumentos de observação para a inovação conceptual e para dialogar de forma crítica sobre os temas abordados durante o desenvolvimento da unidade curricular. Estes conhecimentos, embora transversais, serão utilizados de forma focada na resolução dos projetos práticos propostos. Os alunos aprenderão, através de uma metodologia expositiva, a contextualizar a evolução dos significados no audiovisual. Será desenvolvido o pensamento crítico através de discussões ricas sobre temas e paradigmas socioculturais, que deverão tomar forma através de discussões em aula e do desenvolvimento de reflexões críticas. O estudo de tendências e os estudos de futuro são fundamentais para a descoberta de oportunidades de inovação e, como tal, permitirão aos alunos desenvolver um espírito de procura pela inovação que pode levar ao desenvolvimento estratégico de novos produtos, projetos criativos ou artefactos culturais com relevância no sentido de estimular a proatividade.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Of a theoretical-practical nature, useful and tangible contents are offered for the introduction of research and innovation practices. The student will be encouraged to create a critical sense, manage observation instruments for conceptual innovation and to dialogue critically about the topics covered during the development of the curricular unit. This knowledge, although transversal, will be used in a focused way in solving the proposed practical projects. Students will learn, through an expository methodology, to contextualize the evolution of meanings in the audiovisual. Critical thinking will be developed through rich discussions on sociocultural themes and paradigms, which should take shape through classroom discussions and the development of critical reflections. The study of trends and studies of the future are fundamental for the discovery of innovation opportunities and, as such, will allow students to develop a spirit of search for innovation that can lead to the strategic development of new products, creative projects or cultural artefacts with relevance. in order to encourage proactivity.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

- Bell, W. (2003). *Foundations of Future Studies: History, Purpose and Knowledge*. UK: Routledge
- Bell, W. (2004). *Foundations of Future Studies: Values, Objectivity, and the Good Society*. UK: Routledge
 - Dragt, E. (2017). *How to Research Trends*. Amsterdam: BIS Publishers.
 - Gloor, P. & Cooper, S. (2007). *Coolhunting*. EUA: Amacom.
 - Higham, W. (2009). *The Next Big Thing - spotting and forecasting consumer trends for profit*. London: Kogan Page.
 - Kjaer, A. (2014). *The Trend Management Toolkit: a practical guide to the future*. USA: Palgrave MacMillan.
 - Kongsholm, L. & Frederiksen, C. (2018). *Trend Sociology 2.0*. Denmark: Pej Gruppen.
 - Raymond, M. (2010). *The Trend Forecaster Handbook*. London: Laurence King Publishing.
 - Schwarz, B. (2020). *Methods in Future Studies: Problems and Applications*. UK: Routledge.
 - Vejgaard, H. (2008). *Anatomy of a Trend*. USA: McGraw-Hill. McGraw-Hill, Nova Iorque, 2008

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

- Bell, W. (2003). Foundations of Future Studies: History, Purpose and Knowledge. UK: Routledge*
- *Bell, W. (2004). Foundations of Future Studies: Values, Objectivity, and the Good Society. UK: Routledge*
 - *Dragt, E. (2017). How to Research Trends. Amsterdam: BIS Publishers.*
 - *Gloor, P. & Cooper, S. (2007). Coolhunting. EUA: Amacom.*
 - *Higham, W. (2009). The Next Big Thing - spotting and forecasting consumer trends for profit. London: Kogan Page.*
 - *Kjaer, A. (2014). The Trend Management Toolkit: a practical guide to the future. USA: Palgrave MacMillan.*
 - *Kongsholm, L. & Frederiksen, C. (2018). Trend Sociology 2.0. Denmark: Pej Gruppen.*
 - *Raymond, M. (2010). The Trend Forecaster Handbook. London: Laurence King Publishing.*
 - *Schwarz, B. (2020). Methods in Future Studies: Problems and Applications. UK. Routledge.*
 - *Vejlgaard, H. (2008). Anatomy of a Trend. USA: McGraw-Hill. McGraw-Hill, Nova Iorque, 2008*

4.2.17. Observações (PT):

Esta unidade curricular tem como objetivo desenvolver as capacidades críticas e de pesquisa, bem como dotar os estudantes de conhecimento que lhes permitam compreender fluxos e dinâmicas sociais que estimulem a criação e a criatividade e com base em cenários futuros. O intuito primordial é orientar o pensamento crítico e reflexivo no âmbito da gestão de projetos, procurando desenvolver as capacidades de aplicação prática e o empreendedorismo.

4.2.17. Observações (EN):

This curricular unit aims to develop critical and research skills, as well as to provide students with knowledge that will allow them to understand social flows and dynamics that stimulate creation and creativity and based on future scenarios. The primary aim is to guide critical and reflective thinking within the scope of project management, seeking to develop practical application skills and entrepreneurship.

4.3. Unidades Curriculares (opções)**4.4. Plano de Estudos****Mapa V - Geral - 1****4.4.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)* (PT):**

Geral

4.4.1. Ramos, variantes, áreas de especialização, especialidades ou outras formas de organização em que o ciclo de estudos se estrutura (a preencher apenas quando aplicável)* (EN):

Main

4.4.2. Ano curricular:

1

4.4.3. Plano de Estudos

Unidade Curricular	Área Científica	Duração	Horas Trabalho	Horas Contacto	% HC a distância	Tipo	Opcional	ECTS
Escrita Criativa	AUDPM	Semestral 1ºS	75.0	P: T-28.0	0.00%		Não	3.0

Estudo e Criação de Personagens	BA	Semestral 1ºS	150.0	P: TP-42.0	0.00%		Não	6.0
Ilustração e Imagem Sequencial	BA	Semestral 1ºS	150.0	P: TP-42.0	0.00%		Não	6.0
Modelação 3D	AUDPM	Semestral 1ºS	150.0	P: TP-42.0	0.00%		Não	6.0
Projeto de Animação e Criação Digital I	AUDPM	Semestral 1ºS	225.0	P: PL-56.0	0.00%		Não	9.0
Animação 2D	BA	Semestral 2ºS	150.0	P: TP-42.0	0.00%		Não	6.0
Animação 3D e VFX	AUDPM	Semestral 2ºS	150.0	P: TP-42.0	0.00%		Não	6.0
Estudo e Criação de Cenários	BA	Semestral 2ºS	150.0	P: TP-42.0	0.00%		Não	6.0
Narrativas Gráficas e Audiovisuais	AUDPM	Semestral 2ºS	75.0	P: T-28.0	0.00%		Não	3.0
Projeto de Animação e Criação Digital II	AUDPM	Semestral 2ºS	225.0	P: PL-56.0	0.00%		Não	9.0
Total: 10								

4.4.2. Ano curricular:

2

4.4.3. Plano de Estudos

Unidade Curricular	Área Científica	Duração	Horas Trabalho	Horas Contacto	% HC a distância	Tipo	Opcional	ECTS
Dissertação/Projeto/Relatório de Estágio	AUDPM	Anual	1,200.0	P: OT-28.0	0.00%		Não	48.0
Metodologias de Investigação	DES	Semestral 1ºS	150.0	P: T-28.0	0.00%		Não	6.0
Tendências e Prospeção	AUDPM	Semestral 1ºS	150.0	P: TP-28.0	0.00%		Não	6.0
Total: 3								

4.5. Metodologias e Fundamentação**4.5.1.1. Justificar o desenho curricular. (PT)**

A estrutura curricular assenta em quatro semestres. Os dois primeiros são dedicados à uma aprendizagem teórico-prática e laboratorial, num regime de aula obrigatoriamente presencial. Os dois semestres seguintes focam-se na investigação envolvendo o estudante no desenvolvimento, predominantemente, de uma dissertação, Projeto ou Relatório de Estágio, com um período mais reduzido da sua presença em aula. Assim, os dois primeiros semestres possuem um desenho semelhante com distintos objetivos científicos e pedagógicos, procurando uma acentuada curvatura de aprendizagem do primeiro para o segundo semestre, e do terceiro para o quarto semestre. Na essência, todas as unidades curriculares do primeiro ano letivo — teóricas e teórico-práticas — visam complementarem-se e afunilarem no desenvolvimento projetual de Projeto de Animação e Criação Digital I e II, que assume uma componente fortemente experimental e agregadora do conhecimento adquirido ao longo dos dois semestres. Esta interligação das unidades curriculares e a aplicação da metodologia baseada em projeto tem como propósito visar uma abordagem transdisciplinar, promovendo as várias especificidades da animação e das suas relações diretas com a prática. Em suma, somos da opinião que um curso de mestrado em animação pressupõe obrigatoriamente uma componente musculada no desenvolvimento teórico-prático dos alicerces da animação e da criação digital. Nesse sentido, no primeiro semestre, as várias unidades curriculares, nomeadamente, de Escrita Criativa, Estudo e Criação de Personagens, Modelação 3D, Ilustração e Imagem sequencial, foram desenhadas para funcionarem de forma agregadora e interdisciplinar, propiciando um maior espaço experimental e exploratório à UC de Projeto de Animação e Criação Digital I. No segundo semestre, as Narrativas Gráficas e Audiovisuais, Estudo e Criação de Cenários (após a aprendizagem da personagem), Animação e VFX (após a aprendizagem de modelação

3D), Animação 2D (após a aprendizagem da Ilustração e Imagem sequencial) fecham o segundo semestre, e o primeiro ano, com uma mesma atitude pedagógica e científica do semestre anterior relativamente à UC de Projeto de Animação e Criação Digital II. Assim, UCS de Projeto de Animação e Criação digital I e II funcionam como antecâmaras para a potencialização da dissertação/projeto, — especialmente se a escolha do estudante recair no desenvolvimento de um projeto de animação — toda a componente experimental dessa unidade curricular será certamente profícua tendo em conta o largo espaço de tempo, que o desenvolvimento que de um filme de animação, não esqueçamos, elaborado individualmente, exige. Finalmente, o 3º semestre inclui, para além da UC de Dissertação/Projeto/Relatório de Estágio, as metodologias de investigação e tendências e Prospeção que encaminharão e apoiarão o estudante na componente de investigação. O último semestre o estudante poderá dedicar-se unicamente à sua Dissertação/Projeto/Relatório de Estágio.

4.5.1.1. Justificar o desenho curricular. (EN)

The curricular structure is based on for semesters in which the first two are dedicated to theoretical-practical and laboratory learning, in a mandatory classroom regime. The next two semesters focus on academic research involving the student in the development, predominantly, of a dissertation, Project or Internship Report, with a shorter period of their presence in class. Thus, the first two semesters have a similar design with different pedagogical intentions and a marked learning curve from the first to the second semester. In essence, these curricular units aim to provide the student with theoretical-practical knowledge about the static and animated image. All CUs aim to complement each other by funneling the projectual development into the CU of Animation and Digital Creation Project, which intends to assume a strongly experimental component.

The interconnection of the curricular units and the application of the project-based methodology aims to aim at a transdisciplinary approach promoting the various specificities of animation and its direct relationship with the project. In short, we are of the opinion that a master's course in animation necessarily presupposes a muscular component in the theoretical-practical development of the foundations of animation. On the other hand, in the first semester, the UCs of creative writing, study and creation of characters, 3D modeling, illustration and sequential image were designed to work in an aggregated and interdisciplinary way, culminating in the experimental UC of Animation Project and Digital Creation I. In the second semester, graphic and audiovisual narratives, study and creation of scenarios (after learning the character), animation and VFX (after learning 3D modeling), 2D animation (after learning illustration and sequential image) advanced training and close the first year in the Animation and Digital Creation Project II. The UCs of animation and digital creation project I and II work as antechambers for the enhancement of the dissertation/project or internship report. Because, especially, if the student's choice falls on the development of an animation project, the entire experimental component of this UC will certainly be fruitful, taking into account the time that the development of an animated film — individually prepared by a student — presupposes. Finally, the 3rd includes, in addition to the UC Dissertation/Project/Internship Report, the research methodologies and trends and prospection that will guide and support the student in the research component. In the last semester the student will be developing only his Dissertation/Project/Internship Report.

4.5.1.2. Percentagem de créditos ECTS de unidades curriculares lecionadas predominantemente a distância.

0.0

4.5.2.1.1. Modelo pedagógico que constitui o referencial para a organização do processo de ensino e aprendizagem das unidades curriculares (PT)

O modelo pedagógico foi elaborado tendo em conta uma aprofundada reflexão sobre a estrutura curricular, nomeadamente, acerca do número adequado de unidades curriculares por semestre, procurando uma maior adequação dos objetivos de aprendizagem à formação prévia do aluno e ao tempo de trabalho total do ciclo de estudos e das unidades curriculares. Estas últimas foram estruturadas de forma a garantir uma formação sólida nas áreas transversais e complementares da animação e da criação digital, mas focadas na realização de um projeto final na área predominante, precisamente, da animação ou de criação digital. Assim, entendemos que o mestrado focar-se-á nessas áreas específicas do conhecimento permitindo que os estudantes possam dedicar, efetivamente, o tempo adequado à evolução das mesmas. A interdisciplinaridade e a convergência valorizam a unidade curricular de projeto em cada semestre do 1º ano, evitando a sobreposição de conteúdos programáticos entre diferentes unidades e valorizando a aproximação à tecnologia, à transformação digital e à resiliência da imagem nas suas várias plataformas. O modelo pedagógico assenta num primeiro ano, numa estrutura que privilegia um regime de ensino teórico, teórico-prático e laboratorial. O segundo semestre é focado na investigação e nos seus modelos.

As aulas de carácter teórico assentes em aulas expositivas estão balizadas por um fio cronológico situado entre meados do século XIX, com o surgimento dos dispositivos óticos e de uma contemporaneidade, onde os meios digitais são preponderantes, bem como a questão da transdisciplinaridade no campo das artes e da tecnologia. A questão da globalização das imagens em movimento será também tida em conta. Serão também estudados alguns casos exemplares de autores que trabalharam entre os diversos campos da cultura visual, criando novas experiências dedicadas à imagem cinematográfica, da escrita à narrativa.

As aulas teórico-práticas intentam aulas expositivas, mas incluem uma forte componente prática permitindo que o estudante possa explorar e desenvolver competências no desenvolvimento de técnicas, na aprendizagem de ferramentas e na concreta percepção dos processos de trabalho focados nas áreas específicas do curso. Visam claramente uma preparação global abordando, numa perspetiva coerente e sustentada, através da realização de exercícios práticos, a complementaridade entre as várias UCs no sentido de apuramento técnico, concetual e metodológico, quer no desenvolvimento de competências próprias necessárias para esta área específica, quer, então, na aprendizagem das técnicas e ferramentas digitais.

As aulas de projeto canalizam a aprendizagem global e permitem ao estudante uma grande dose de

experimentação, focando-se no ensino PBL, na procura de resolução de problemas e na alavancagem de métodos e processos de trabalho e de investigação pela prática.

O IADE está ainda muito atento às taxas de conclusão dos seus ciclos de estudos, existindo uma monitorização contínua dos seus estudantes. Neste contexto, devemos ainda esclarecer que, esta instituição vem realizando um conjunto de protocolos com entidades relacionadas diretamente com as suas áreas de intervenção, nomeadamente ao nível das áreas do mestrado em Animação e criação Digital. A salientar que priorizaremos, necessariamente, o estabelecimento de protocolos e parcerias com entidades de diversas naturezas, produtoras, festivais e associações, entre outras, além das que já são nossas parceiras. Estas parcerias e troca de experiências com entidades nacionais e internacionais, têm em vista a aproximação do estudante ao mercado global e eventualmente, potencializar o primeiro emprego. Outros programas internacionais estão a ser atualmente desenvolvidos, como o Erasmus +, a Semana Profissional, ciclos de conversas e workshops e colaborações com outras entidades de ensino como a New York Film Academy (E.U.A) e a Pontifícia Universidade Católica do Brasil, no Rio de Janeiro (Brasil) que possuem formações na área da animação, reforçando as relações com outros ciclos de estudos afins, no contexto da missão da Universidade Europeia e do IADE, assim como uma estratégia de internacionalização tendo em vista uma melhoria dos indicadores de mobilidade internacional de estudantes e docentes.

4.5.2.1.1. Modelo pedagógico que constitui o referencial para a organização do processo de ensino e aprendizagem das unidades curriculares (EN)

The pedagogical model was prepared taking into account a deep reflection on the curricular structure, namely, about the adequate number of curricular units per semester, seeking a better adaptation of the learning objectives to the student's previous training and the total working time of the cycle of studies and curricular units. The latter were structured in order to guarantee solid training in the transversal and complementary areas of animation and digital creation, but focused on the realization of a final project in the predominant area, precisely, animation or digital creation. Thus, we understand that the master's degree will focus on these specific areas of knowledge, allowing students to effectively dedicate the appropriate time to their evolution. Interdisciplinarity and convergence value the project curricular unit in each semester of the 1st year, avoiding the overlapping of syllabus between different units and valuing the approach to technology, digital transformation and image resilience in its various platforms. The pedagogical model is based on a first year, in a structure that favors a theoretical, theoretical-practical and laboratory teaching regime. The second semester is focused on research and its models.

Theoretical classes based on lectures are guided by a chronological thread situated between the mid-nineteenth century, with the emergence of optical devices and a contemporaneity, where digital media are preponderant, as well as the issue of transdisciplinary in the field of the arts and technology. The issue of globalization of moving images will also be taken into account. Some exemplary cases of authors who worked among the different fields of visual culture will also be studied, creating new experiences dedicated to the cinematographic image, from writing to narrative.

Theoretical-practical classes intend lectures, but include a strong practical component allowing the student to explore and develop skills in the development of techniques, in the learning of tools and in the concrete perception of the work processes focused on the specific areas of the course. They clearly aim at global preparation, addressing, in a coherent and sustained perspective, through practical exercises, the complementarity between the various CUs in the sense of technical, conceptual and methodological refinement, either in the development of the necessary skills for this specific area, or, then, in learning digital techniques and tools. Project classes channel global learning and allow the student a great deal of experimentation, focusing on PBL teaching, on the search for problem solving and on leveraging work and research methods and processes through practice.

IADE is also very attentive to the completion rates of its study cycles, with continuous monitoring of its students. In this context, we should also clarify that this institution has been carrying out a set of protocols with entities directly related to its areas of intervention, namely in terms of the areas of the master's degree in Animation and Digital Creation. It should be noted that we will necessarily prioritize the establishment of protocols and partnerships with entities of different natures, producers, festivals and associations, among others, in addition to those that are already our partners. These partnerships and exchange of experiences with national and international entities, aim to bring the student closer to the global market and eventually, enhance the first job. Other international programs are currently being developed, such as ERASMUS +, SEMANA PROFESSIONAL, cycles of conversations and workshops and collaborations with other educational entities such as the New York Film Academy (USA) and the Pontifical Catholic University of Brazil, in Rio de Janeiro. Janeiro (Brazil) who have training in the area of animation, reinforcing relationships with other similar study cycles, in the context of the mission of the Universidade Europeia and IADE, as well as an internationalization strategy with a view to improving the international mobility indicators of students and faculty.

4.5.2.1.2. Anexos do modelo pedagógico

[Modelo_Pedagógico_Presencial_V4_UE.pdf](#)

4.5.2.1.3. Adequação das metodologias de ensino e aprendizagem aos objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) definidos para o ciclo de estudos.(PT)

As metodologias de ensino e aprendizagem são definidas de acordo com as especificidades de cada UC, integrando PBL nas UCs laboratoriais, com contributos do responsável pela UC, do coordenador da área e do coordenador de curso. As metodologias adotadas são transmitidas aos estudantes no início do semestre, via plataforma de e-learning através da "FUC — Ficha da UC". Esta ficha é validada pelo responsável pela UC e pelo coordenador do curso com supervisão do coordenador do departamento. A opinião dos estudantes é recolhida no final de cada

semestre, através do Questionário de Avaliação Pedagógica, em tópicos como: “Valorização da participação dos estudantes nas atividades de aprendizagem”; e “Adequação das estratégias e metodologias de ensino/aprendizagem adotadas aos programas da UC”. Os dados obtidos são analisados pelo responsável da UC, pelo coordenador do curso em que a UC se insere, e mais uma vez, pelo coordenador da área.

4.5.2.1.3. Adequação das metodologias de ensino e aprendizagem aos objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) definidos para o ciclo de estudos. (EN)

The teaching and learning methodologies are defined according to the specificities of each CU, integrating PBL into the laboratory CUs, with contributions from the person responsible for the CU, the area coordinator and the course coordinator. The methodologies adopted are transmitted to students at the beginning of the semester, via the e-learning platform through the “FUC — UC File”. This form is validated by the head of the UC and the course coordinator, supervised by the department coordinator. Students' opinions are collected at the end of each semester, through the Pedagogical Assessment Questionnaire, in topics such as: “Valuing student participation in learning activities”; and “Adequacy of teaching/learning strategies and methodologies adopted to UC programs”. The data obtained are analyzed by the head of the UC, by the coordinator of the course in which the UC is inserted, and once again by the coordinator of the area.

4.5.2.1.4. Identificação das formas de garantia da justeza, fiabilidade e acessibilidade das metodologias e dos processos de avaliação (PT)

Encontram-se definidos instrumentos complementares de verificação decorrentes da orientação estratégica do CE e, desde logo, da sua correspondente tradução nas FUC, cujos elementos de avaliação estão devidamente identificados e justificados em função dos objetivos de aprendizagem. Tendo em consideração que o programa se encontra orientado para a investigação através da prática, os objetivos de aprendizagem incluem saber fazer, saber aplicar, e reconhecer alternativas e escolher a mais adequada. A avaliação das diferentes unidades curriculares é projetiva e qualificativa e incide sobre os trabalhos apresentados pelos mestrandos; No final de cada semestre, o aluno responde aos Questionários de Avaliação Pedagógica - QAPa, por UC, via eletrónica. Os QAPa incluem itens que incidem sobre a carga de trabalho, processos de avaliação e desempenho do docente.

4.5.2.1.4. Identificação das formas de garantia da justeza, fiabilidade e acessibilidade das metodologias e dos processos de avaliação (EN)

Complementary verification instruments are defined as a result of the strategic orientation of the EC and, therefore, of its corresponding translation in the FUC, whose evaluation elements are duly identified and justified according to the learning objectives. Bearing in mind that the program is oriented towards research through practice, the learning objectives include knowing how to do, knowing how to apply, and recognizing alternatives and choosing the most appropriate one. The assessment of the different curricular units is projective and qualifying and focuses on the work presented by the master's students; At the end of each semester, the student responds to the Pedagogical Assessment Questionnaires - QAPa, by UC, electronically. The QAPa include items that focus on workload, evaluation processes and faculty performance.

4.5.2.1.5. Formas de garantia de que a avaliação da aprendizagem dos estudantes será feita em função dos objetivos de aprendizagem da unidade curricular (PT)

As metodologias de avaliação foram selecionadas de modo a que os objetivos das unidades curriculares possam ser atingidos, tal como se pode constatar nas fichas das diversas unidades curriculares do ciclo de estudos. Tendo em consideração as normas do processo de Bolonha, e com o objetivo de melhorar o sucesso escolar dos estudantes, foi privilegiada a avaliação periódica (contínua) como acontece na maioritariamente nos cursos do IADE. Com este tipo de avaliação pretende-se que os estudantes desenvolvam um trabalho continuado ao longo do semestre e de presença obrigatória para uma maior proximidade. As metodologias de avaliação integram, frequentemente, diversas componentes de avaliação (ex.: trabalhos práticos, relatórios e apresentações orais de trabalhos práticos). Este tipo de sistemas de avaliação permite avaliar não só o domínio dos conteúdos dos conteúdos programáticos expostos nas aulas, bem como a aquisição de competências por parte dos estudantes.

4.5.2.1.5. Formas de garantia de que a avaliação da aprendizagem dos estudantes será feita em função dos objetivos de aprendizagem da unidade curricular (EN)

The assessment methodologies were selected so that the objectives of the curricular units can be achieved, as can be seen in the files of the various curricular units of the study cycle. Taking into account the norms of the Bologna process, and with the aim of improving the academic success of students, periodic (continuous) assessment was privileged, as is the case in most IADE courses. With this type of assessment, it is intended that students develop a continuous work throughout the semester and mandatory presence for greater proximity. Assessment methodologies often integrate several assessment components (eg practical assignments, reports and oral presentations of practical assignments). This type of assessment systems makes it possible to assess not only the mastery of the contents of the syllabus exposed in classes, as well as the acquisition of skills by students.

4.5.2.1.6. Demonstração da existência de mecanismos de acompanhamento do percurso e do sucesso académico dos estudantes (PT)

Durante o percurso académico dos estudantes utilizam-se:

- Acompanhamento pelos docentes e diretor do CE
- Fichas de UC; planificação e planeamento da UC
- Campus virtual (sumários, assiduidade, conteúdos disponibilizados, atividades propostas e realizadas)
- Relatórios de: UC; CE; comissão de autoavaliação (composta por docentes e estudantes) do CE;

inquérito pedagógico aos estudantes

- Questionário de satisfação do estudante quanto à: docência, UC e Instituição; atividades extracurriculares
- Planos de ação de melhoria
- Gestores de experiência do estudante

Finalizado o percurso académico utilizam-se os indicadores:

- Número de graduados
- Eficiência formativa
- Tempo médio para conclusão do CE
- Classificação final média
- Número de graduados: empregados; em prosseguimento estudos e desempregados
- Taxa de empregabilidade: total; referida aos inscritos nos centros de emprego; na área
- Remuner. média mensal dos graduados após n anos de graduação
- Inquérito às entidades empregadoras

4.5.2.1.6. Demonstração da existência de mecanismos de acompanhamento do percurso e do sucesso académico dos estudantes. (EN)

During the students' journey it is used:

- Follow-up by teachers and SC director
- Forms of: CU; planning of the CU
- Virtual Campus (summaries, attendance, contents available, activities proposed and carried out)
- Reports of: CU; SC; SC self-assessment committee (made up of teachers and students); pedagogical student survey
- Questionnaires on student satisfaction regarding: teaching staff, CUs and the institution; extracurricular activities
- Improvement action plans
- Student experience managers

Once the academic pathway is completed the following indicators are used:

- Number of graduates
- Formative efficiency
- Average time for completing the SC
- Average final classification
- Number of graduates: employed; continuing studies and unemployed
- Employability rate: total; referred to those registered in employment centres; and those in the area
- Average monthly earnings of graduates after n years of graduation
- Survey of employers

4.5.2.1.7. Metodologias de ensino previstas com vista a facilitar a participação dos estudantes em atividades científicas (quando aplicável) (PT)

As UC contempladas neste ciclo de estudo incluem uma componente ativa centrada no estudante e na aprendizagem fortemente orientada para "aprender a aprender" na lógica do "aprender fazendo". Tendo por base metodologias ativas, como é o caso do "Research-Based Learning" é possível criar uma ligação entre os conteúdos das unidades curriculares e as metodologias de investigação, promovendo nos estudantes competências de análise e reflexão, fundamentais no desenvolvimento da sua aprendizagem.

Essa componente ativa terá uma expressão mais elevada em algumas unidades curriculares, nas quais está prevista a integração dos estudantes em atividades científicas a decorrer nos centros de investigação da Universidade, bem como a modelação de problemas do mundo empresarial. Por exemplo, a UC de Seminário visa expor os estudantes a estudos académicos recentes ou em curso no domínio do CE, privilegiando o contacto direto com investigadores (nacionais e internacionais).

4.5.2.1.7. Metodologias de ensino previstas com vista a facilitar a participação dos estudantes em atividades científicas (quando aplicável) (EN)

The CUs included in this study cycle include an active component centred on the student and on learning strongly oriented towards "learning to learn" in the logic of "learning by doing". Based on active methodologies, as is the case of "Research-Based Learning" it is possible to create a link between the curricular units contents and the research methodologies, promoting in the students analysis and reflection competencies, fundamental in the development of their learning.

This active component will have a higher expression in some curricular units, in which it is foreseen the integration of students in scientific activities taking place in the research centres of the University, as well as the modelling of problems in the business world. For example, the Seminar course aims to expose students to recent or ongoing academic studies in the field of SC, favouring direct contact with researchers (national and international).

4.5.2.2.1. Fundamentação do número total de créditos ECTS e da duração do ciclo de estudos (PT)

O ponto n.º 1 do Artigo 18 do Decreto-Lei n.º 74/2006 estabelece que o ciclo de estudos de mestrado pode ter entre 90 a 120 créditos e uma duração normal entre 3 e 4 semestres curriculares. Nesta conformidade, a duração considerada conveniente pela UE para o presente ciclo de estudos de mestrado foi de 4 semestres curriculares (120 créditos ECTS), considerando que esta duração tem sido a prática comum de instituições de referência europeias, conforme se poderá verificar no ponto 10.1. Entendeu-se também que este modelo poderá desenvolver convenientemente as competências próprias de um diplomado em Animação e Criação Digital com o grau de mestre (n.º 1 do Artigo 15.º do Decreto-Lei n.º 74/2006) e que assegurará uma formação superior de qualidade, ajustada às reais necessidades do país.

4.5.2.2.1. Fundamentação do número total de créditos ECTS e da duração do ciclo de estudos (EN)

Point 1 of article 18º of the Decree-Law 74/2006 establishes that the master study cycle can have from 90 to 120 credits and a normal duration between 3 and 4 curricular semesters. Accordingly, the duration considered convenient by the UE for the present master study cycle was of 4 curricular semesters, 120 ECTS credits), considering that this duration has been the common practice of European reference institutions, as it can be verified in point 10. It was also understood that this model may conveniently develop the competences of a graduate in Digital Animation and Creation with the degree of Master (point 1 of Article 15 of Decree-Law 74/2006) and that it will ensure a higher education of quality, adjusted to the real needs of the country.

4.5.2.2.2. Forma de verificação de que a carga média de trabalho que será necessária aos estudantes corresponde ao estimado em créditos ECTS (PT)

A verificação envolve:

- 1. Integração dos contributos do diretor de curso e docentes em reuniões de: i) construção do CE, ajustando os objetivos de aprendizagem e as cargas de trabalho de cada UC (horas de contacto, trabalho autónomo e trabalho total); e ii) preparação (antes do semestre) e acompanhamento (meio do semestre) do processo de ensino e aprendizagem.*
- 2. Elaboração da planificação da UC (ficha específica usada na IES), em paralelo com as FUCs, identificando o tempo estimado dedicado pelo estudante em cada aula a atividades de contacto, trabalho autónomo e trabalho total, de natureza formativa ou avaliativa.*
- 3. Convergência entre os contributos de docentes e estudantes na: i) implementação e realização das atividades propostas; ii) comissão de autoavaliação do CE; e iii) inquérito pedagógico. Destes processos resultam relatórios de UC, de CE, de autoavaliação do CE e do inquérito pedagógico que permitem verificar e/ou ajustar a carga de trabalho alocada aos ECTS de cada UC.*

4.5.2.2.2. Forma de verificação de que a carga média de trabalho que será necessária aos estudantes corresponde ao estimado em créditos ECTS. (EN)

Verification involves:

- 1. Integration of the contributions of the course director and teachers in meetings for: i) construction of the SC, adjusting the learning outcomes and workloads of each CU (contact hours, autonomous work and total work); and ii) preparation (before the semester) and monitoring (mid-semester) of the teaching and learning process.*
- 2. Preparation of the CU planning (specific sheet used at HEI), in parallel with the FUCs, identifying the estimated time dedicated by the student in each lesson to contact activities, autonomous work and total work, of formative or evaluative nature.*
- 3. Convergence between the contributions of teachers and students in: i) the implementation and realization of the proposed activities; ii) the SC self-assessment commission; and iii) the pedagogical survey. From these processes result reports of the CU, the SC, the SC self-evaluation and the pedagogical survey that allow to verify and/or adjust the workload allocated to the ECTS of each CU.*

4.5.2.2.3. Forma como os docentes foram consultados sobre a metodologia de cálculo do número de créditos ECTS das unidades curriculares (PT)

A primeira etapa da metodologia de cálculo do número de créditos ECTS das UCs é a análise de CEs de referência no espaço nacional e europeu que servirá de suporte à discussão científico-pedagógica para a definição dos mesmos no CE a desenvolver. No momento de conceção do curso são considerados os contributos do conselho científico, conselho pedagógico, diretor de curso e docentes das áreas científicas envolvidas no plano de estudos que, em reuniões prévias de projeção, se pronunciam quanto à definição de conhecimentos, aptidões e competências essenciais para as diversas UCs e respetivas cargas horárias (de contacto e de trabalho total). Considerando os diversos contributos assegura-se que a distribuição de ECTS se encontra adequada aos objetivos de aprendizagem das UCs e do CE, indo ao encontro da realidade da área Animação e Criação Digital. Foi, ainda, utilizada a correspondência adotada pela UE de 1 ECTS por cada 25 horas de trabalho do estudante.

4.5.2.2.3. Forma como os docentes foram consultados sobre a metodologia de cálculo do número de créditos ECTS das unidades curriculares (EN)

The first stage of the methodology for calculating the number of ECTS credits of the CUs is the analysis of reference SCs in the national and European space that will support the scientific pedagogical discussion for their definition in the SC to be developed. During the design of the course the contributions of the scientific council, pedagogical council, course director and teachers of the scientific areas involved in the study plan are considered. In previous projection meetings they will give their opinion about the definition of knowledge, skills and essential competences for the different CUs and respective workloads (contact and total workload). Considering the various contributions it is ensured that the distribution of ECTS is adequate to the learning outcomes of the CUs and the SC, meeting the reality of the area of Digital Animation and Creation. It was also used the correspondence adopted by the UE of 1 ECTS for each 25 hours of student work.

4.5.2.3. Observações (PT)

Não queríamos deixar de salientar que, apesar da estrutura curricular do mestrado propor uma forte componente prática, ela não deixa de apresentar as bases teóricas nas UCs teóricas, complementadas nas Ucs teórico-práticas. Para além disso, gostávamos de salientar, que introduzimos algumas unidades curriculares que nos parecem de grande interesse tanto para a animação como para a criação visual, que na oferta nacional nestas áreas específicas, não são comuns, nomeadamente, as UCs de Estudo e Criação de Cenários e ilustração e Imagem Sequencial (ver fichas de UCs) numa clara visão de futuro e inspirada em ofertas internacionais.

4.5.2.3. Observações (EN)

We would like to emphasize that, despite the curricular structure of the Master's proposing a strong practical component, it does not fail to present the theoretical bases in the theoretical CUs, complemented in the theoretical-practical CUs. In addition, we would like to point out that we have introduced some curricular units that seem to us to be of great interest both for animation and for visual creation, which in the national offer in these specific areas, are not common, namely, the CUs of Study and Creation of Scenarios and illustration and Sequential Image (see CUs sheets) in a clear vision of the future and inspired by international offers.

5. Pessoal Docente**5.1. Docente(s) responsável(eis) pela coordenação da implementação do ciclo de estudos.**

- Pedro Mota Teixeira

5.2. Pessoal docente do ciclo de estudos

Nome	Categoria	Grau	Vínculo	Especialista	Regime de	Informação
Pedro Mota Teixeira	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor AUDIOVISUAIS	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018	Sim Audiovisuais e Ilustração	100	Ficha Submetida CienciaVitae
Pedro Moura	Assistente convidado ou equivalente	Doutor Literatura	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		35	Ficha Submetida CienciaVitae OrCID
Hugo António Bernardo Santa Bárbara Passarinho	Professor Auxiliar ou equivalente	Mestre Artes	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		35	Ficha Submetida CienciaVitae
Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côte Real	Professor Catedrático ou equivalente	Doutor Arquitectura-Comunicação Visual	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrCID
Carlo Turri	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor Design	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrCID
Rodrigo Hernández-Ramírez	Professor Auxiliar ou equivalente	Doutor CNAEF 213 Audiovisuais e Produção dos Media	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrCID

Nome	Categoria	Grau	Vínculo	Especialista	Regime de	Informação
William Cantú	Professor Auxiliar convidado ou equivalente	Doutor CNAEF 312	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		50	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Carlos Miguel Lopes Rosa	Professor Associado ou equivalente	Doutor Design [213 (com especialização em AudioVisuais e Prrodução dos media – 214)]	Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018		100	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
Cynthia Levitan	Professor Auxiliar convidado ou equivalente	Doutor Design	Outro vínculo		35	Ficha Submetida CienciaVitae OrcID
					Total: 655	

5.2.1. Ficha curricular do docente

5.2.1.1. Dados Pessoais - Pedro Mota Teixeira

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3.º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3.º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

AUDIOVISUAIS

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2013

Instituição que conferiu este grau académico

UNIVERSIDADE DO MINHO

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Sim

Área científica do título de especialista (PT)

Audiovisuais e Ilustração

Área científica do título de especialista (EN)

Audiovisuais e Ilustração

Ano em que foi obtido o título de especialista

2011

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

B11C-E084-D1E9

Orcid

-

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Pedro Mota Teixeira

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura	Muito Bom	Universidade de Aveiro (UA)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Pedro Mota Teixeira

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
1999	LICENCIATURA	DESIGN DE COMUNICAÇÃO	FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO	13
2007	MESTRADO	ARTE MULTIMEDIA	FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIVERSIDADE DO PORTO	Excelente
2013	DOUTORAMENTO	AUDIOVISUAIS	UNIVERSIDADE DO MINHO	Excelente
2021	PÓS-DOUTORAMENTO	AUDIOVISUAIS/ANIMAÇÃO	UNIVERSIDADE DE AVEIRO	

5.2.1.4. Formação pedagógica - Pedro Mota Teixeira

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Pedro Mota Teixeira

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Laboratório: Animação 2D	Licenciatura em Animação e Criação Visual	70.0		28.0	42.0					
Estúdio Digital III: 3D	Licenciatura em Design Global	48.0	24.0	24.0						
Laboratório de Animação Digital	Licenciatura em Design Global	36.0	12.0		24.0					
Oficina: Storyboard	Licenciatura em Animação e Criação Visual	56.0			56.0					
Animação	Mestrado em Design e Cultura Visual	28.0			28.0					

5.2.1.1. Dados Pessoais - Pedro Moura

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Assistente convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Literatura

Área científica deste grau académico (EN)

Literature

Ano em que foi obtido este grau académico

2017

Instituição que conferiu este grau académico

FLUL, Portugal + Catholic University of Leuven, Belgium

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

35

CienciaVitae

1810-9D9D-CAFC

Orcid

0000-0002-8997-3639

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Pedro Moura

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Pedro Moura

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2009	Mestre	Filosofia	Universidade Nova de Lisboa	Muito Bom
1997	Licenciado	Literatura	Universidade Católica de Lisboa	15
2017	Doutor	Literatura (Comparada)	Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa e Universidade Católica de Leuven	

5.2.1.4. Formação pedagógica - Pedro Moura

Formação pedagógica relevante para a docência
Licenciatura Via Ensino, Estágio integrado

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Pedro Moura

5.2.1.1. Dados Pessoais - Hugo António Bernardo Santa Bárbara Passarinho

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Artes

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2019

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Belas-Artes Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

35

CienciaVitae

6914-5489-62EF

Orcid

-

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Hugo António Bernardo Santa Bárbara Passarinho

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes	Muito Bom	Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBA/ULisboa)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Hugo António Bernardo Santa Bárbara Passarinho

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2022	Licenciatura	Design	IADE Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação	15
2019	Mestrado	Artes	Faculdade de Belas-Artes Universidade de Lisboa	18

5.2.1.4. Formação pedagógica - Hugo António Bernardo Santa Bárbara Passarinho

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Hugo António Bernardo Santa Bárbara Passarinho

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Animação Digital	Mestrado em Comunicação Audiovisual e Multimédia	21.0		11.0	10.0					
Laboratório: Animação 3D	Licenciatura em Animação e Criação Visual	70.0		28.0	42.0					

5.2.1.1. Dados Pessoais - Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côrte Real

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Catedrático ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Arquitectura-Comunicação Visual

Área científica deste grau académico (EN)

Arquitectura

Ano em que foi obtido este grau académico

1999

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

D317-7F65-A3C2

Orcid

0000-0001-9848-0820

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côrte Real

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
esad idea, investigação em design e arte	Muito Bom	Associação para a Promoção da Investigação em Design e Arte (ESAD IDEA)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côrte Real

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2016	Agregação	Design	Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa	Approved
1990	Provas de Aptidão Pedagógica e Capacidade Científica	Desenho - Arquitectura	Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa	Muito Bom
1984	Licenciatura em Arquitectura	Arquitectura	Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa	16 /20 Muito Bom

5.2.1.4. Formação pedagógica - Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côrte Real

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côrte Real

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Desenho de Observação	Licenciatura em Fotografia e Cultura Visual	56.0	0.0	56.0						
Desenho de Observação	Licenciatura em Design	112.0		112.0						
Arte e Cultura Visual	Mestrado em Design e Cultura Visual	84.0			84.0					
Dissertação / Projeto / Relatório de Estágio	Mestrado em Design e Cultura Visual	28.0							28.0	

5.2.1.1. Dados Pessoais - Carlo Turri

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2011

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade de Sassari (Itália)

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

E613-5FE5-E2AE

Orcid

0000-0002-6682-6468

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Carlo Turri

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Carlo Turri

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2005	Mestrado	Design	Politécnico de Milão (Itália)	
2011	Doutoramento	Design	Universidade de Sassari (Itália)	Excelente

5.2.1.4. Formação pedagógica - Carlo Turri

Formação pedagógica relevante para a docência
2020-2021 Concluí a formação docente de HyFlex Experiential Learning da Universidade Europeia/IPAM, no formato b-learning, com a duração de 18 horas, distribuído por três módulos:
2021 Colaborei na criação do Bloco Digital de Multimédia doIADE, Universidade Europeia, nos seguintes módulos: 02 Adobe Premeire Pro (Video Screencast e Assignment), 07 Adobe After Effects Intermediate (Video Screencast e Assignment), 09 Conceitos base da linguagem audiovisual e da animação (Digital Book).

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Carlo Turri

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Projeto I	Licenciatura em Tecnologias Criativas	50.0			15.0				35.0	
Dissertação/Trabalho de Projeto/Rel.Est. Design & Publicidade: S3	Mestrado em Design e Publicidade	14.0							14.0	
Laboratório de Multimédia	Licenciatura em Design Global	48.0		12.0	36.0					
Laboratório de Narrativa Visual	Licenciatura em Design Global	48.0		12.0	36.0					
Laboratório de Produção Audiovisual	Mestrado em Design e Publicidade	30.0			30.0					
Dissertação/Trabalho de Projeto/Rel.Est. Design & Publicidade: S3	Mestrado em Design e Cultura Visual	14.0							14.0	
Design Multimédia	Licenciatura em Design	168.0		168.0						
Motion Design	Mestrado em Design e Cultura Visual	30.0			30.0					
Projeto Profissional	M-CM Online	32.0							32.0	

5.2.1.1. Dados Pessoais - Rodrigo Hernández-Ramírez

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

CNAEF 213 Audiovisuais e Produção dos Media

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2018

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

3118-95FE-020F

Orcid

0000-0002-8214-8185

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Rodrigo Hernández-Ramírez

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional
Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes	Muito Bom	Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBA/ULisboa)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Rodrigo Hernández-Ramírez

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2006	Licenciatura	CNAEF 321 Jornalismo e Reportagem	Universidad Autónoma Metropolitana - Xochimilco, México	9,6/10
2013	Mestrado	CNAEF 213 Audiovisuais e Produção dos Media	Universidade de Lisboa	19
2018	Doutoramento	CNAEF 213 Audiovisuais e Produção dos Media	Universidade de Lisboa	Distinção e Louvor

5.2.1.4. Formação pedagógica - Rodrigo Hernández-Ramírez

Formação pedagógica relevante para a docência
Abr 2021: Formação Sistema HyFlex, que teve como objetivo a aquisição de competências de usabilidade dos sistemas HyFlex instalados nos campi da Universidade Europeia
Abr 2021: Formação Práticas Pedagógicas à Distância, que teve como objetivo o domínio de metodologias pedagógicas ativas para o ensino a distância, Universidade Europeia

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Rodrigo Hernández-Ramírez

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Metodologia da investigação	Doutoramento em Design	15.0		15.0						
Metodologia de investigação	Mestrado em Design do Produto e do Espaço	28.0	28.0							
Design de Interfaces (Regente)	Licenciatura em Tecnologias Criativas	36.0	12.0	24.0						
Design de Interação (Regente)	Licenciatura em Design	56.0		56.0						
Metodologia do design (Regente)	Licenciatura em Design Global	36.0	12.0	24.0						
Metodologia de Investigação	Mestrado em Gestão do Design	14.0	14.0							
Network and Innovation	Mestrado em Gestão do Design	14.0	14.0							
Projeto Integrado IV	Licenciatura em Design Global	60.0		12.0	48.0					

5.2.1.1. Dados Pessoais - William Cantú

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Auxiliar convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

CNAEF 312

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2021

Instituição que conferiu este grau académico

ULisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

50

CienciaVitae

E71E-E084-D1E9

Orcid

0000-0003-4079-9884

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - William Cantú

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Centro de Estudos Anglisticos da Universidade de Lisboa (CEAUL/ULICES)	Muito Bom	Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FL/ULisboa)	Institucional
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - William Cantú

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
1999	LICENCIATURA	Artes/Design	IADE-UE	18
2018	MESTRADO	Artes/Design	IADE-UE	19
2021	DOUTORAMEN TO	CNAEF 312	ULisboa	Aprovado com distinção e louvor

5.2.1.4. Formação pedagógica - William Cantú

Formação pedagógica relevante para a docência
Curso "Docencia online y Competencias Digitales Docentes" - Universidad Europea de Madrid (2020)

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - William Cantú

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Trends and Interactive Advertising	Mestrado em Design e Publicidade	21.0		21.0						
Macrotendências e Investigação	Mestrado em Branding e Design de Moda	21.0	11.0	10.0						
Estudos de Tendências no Design	Mestrado em Design do Produto e do Espaço	21.0		21.0						
Estudo de Micro e Macro Tendências	Mestrado em Gestão do Design	15.0	15.0							
Arte, Comunicação e Cultura	Licenciatura em Design	28.0	28.0							
Cultura Pop e Tendências	Licenciatura em Animação e Criação Visual	28.0	14.0	14.0						

5.2.1.1. Dados Pessoais - Carlos Miguel Lopes Rosa

Vínculo com a IES

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Categoria

Professor Associado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018

Área científica deste grau académico (PT)

Design [213 (com especialização em AudioVisuais e Prrodução dos media – 214)]

Área científica deste grau académico (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido este grau académico

2021

Instituição que conferiu este grau académico

Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

100

CienciaVitae

F41F-1340-4065

Orcid

0000-0002-2663-199X

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Carlos Miguel Lopes Rosa

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Carlos Miguel Lopes Rosa

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2002	Licenciatura	CNAEF 214 Design	IADE – Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing	15
2015	Doutoramento	CNAEF 213 Audiovisuais e Produção dos Media	Universidade de Lisboa	Muito Bom com Distinção

5.2.1.4. Formação pedagógica - Carlos Miguel Lopes Rosa

Formação pedagógica relevante para a docência
2021: Hyflex Experience Learning – modelos de ensino com suporte digital e online
2022: Formação em Ensino à Distância, Universidade Aberta

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Carlos Miguel Lopes Rosa

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Cultura e Práticas do Design?	Doutoramento em Design	21.0		21.0						
Seminários de Grupos de Investigação em Design	Doutoramento em Design	14.0							14.0	
Dissertação / Elaboração de documento	Doutoramento em Design	28.0							28.0	
Design de Comunicação (Regente)	Licenciatura em Design	0.0								

5.2.1.1. Dados Pessoais - Cynthia Levitan

Vínculo com a IES

Outro vínculo

Categoria

Professor Auxiliar convidado ou equivalente

Grau Associado

Sim

Grau

Outro vínculo

Área científica deste grau académico (PT)

Design

Área científica deste grau académico (EN)

Design

Ano em que foi obtido este grau académico

2020

Instituição que conferiu este grau académico

Universidade do Porto

Título de Especialista (Art. 3.º alínea g) do DL n.º 74/2006, de 24 de março na redação do DL n.º 65/2018, 16 de Agosto)

Não

Área científica do título de especialista (PT)

[sem resposta]

Área científica do título de especialista (EN)

[no answer]

Ano em que foi obtido o título de especialista

-

Regime de dedicação na instituição que submete a proposta (%)

35

CienciaVitae

351E-B8E0-03ED

Orcid

0000-0002-3999-9208

5.2.1.2. Filiação Unidades de Investigação - Cynthia Levitan

Unidades de Investigação	Classificação FCT	Instituição de ensino superior (IES)	Tipo unidade investigação
Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade	Muito Bom	Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto (FBA/UP)	Institucional

5.2.1.3. Outros graus académicos ou títulos - Cynthia Levitan

Ano	Grau ou Título	Área	Instituição	Classificação
2020	Doutoramento em Design	Design	Universidade do Porto	Aprovado por Unanimidade
2014	Licenciatura	Educação Artística - Artes Visuais	UDESC - Universidade Estadual de Santa Catarina	Excelente
2013	Superior de Tecnologia	Design de Produto	IFSC - Instituto Federal de Santa Catarina	Excelente

5.2.1.4. Formação pedagógica - Cynthia Levitan

Formação pedagógica relevante para a docência
Licenciatura em Educação Artística
Machon Le Madrichim, Israel - Instituto para a formação de Líderes Juvenis.
The Sapir Academic College - Universidade de Artes, Estudos Sociais e Culturais.

5.2.1.5. Distribuição do serviço docente - Cynthia Levitan

Unidade Curricular	Ciclo de estudos	Total horas contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O
Percepção Sensorial	Licenciatura em Animação e Criação Visual	28.0		28.0						
Anatomia e Biomecânica	Licenciatura em Animação e Criação Visual	28.0			28.0					
Design Industrial	Licenciatura em Design	42.0			42.0					
Oficina de Modelos e Protótipos	Licenciatura em Design Global	36.0		12.0	24.0					

5.3. Dados quantitativos relativos à equipa docente do ciclo de estudos.

5.3.1. Total de docentes do ciclo de estudos (nº e ETI)

5.3.1.1. Número total de docentes.

9

5.3.1.2. Número total de ETI.

6.55

5.3.2. Corpo docente próprio – docentes do ciclo de estudos integrados na carreira docente ou de investigação (art.º 3 DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018).*

Vínculo com a IES	% em relação ao total de ETI
Docente de Carreira (Art. 3º, alínea k) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018	94.66%
Investigador de Carreira (Art. 3º, alínea l) do DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018	0.00%
Outro vínculo	5.34%

5.3.3. Corpo docente academicamente qualificado – docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor*

Corpo docente academicamente qualificado	ETI	Percentagem*
Docentes do ciclo de estudos com o grau de doutor (ETI)	620	94.66%

5.3.4. Corpo docente especializado

Corpo docente especializado	ETI	Percentagem*
Doutorados especializados na(s) área(s) fundamental(is) do CE (% total ETI)	6.2	94.66%
Não doutorados, especializados nas áreas fundamentais do CE (% total ETI)	0.35	5.34%
Não doutorados na(s) área(s) fundamental(is) do CE, com Título de Especialista (DL 206/2009) nesta(s) área(s)(% total ETI)	0.0	0.00%
% do corpo docente especializado na(s) área(s) fundamental(is) (% total ETI)		100.00%
% do corpo docente doutorado especializado na(s) área(s) fundamental(is) (% docentes especializados)		94.66%

5.3.5. Corpo Docente integrado em Unidades de Investigação da Instituição, suas subsidiárias ou polos nela integrados (art.º 29.º DL-74/2006, na redação fixada pelo DL-65/2018)

Descrição	ETI	Percentagem*
Corpo Docente integrado em Unidades de Investigação da Instituição, suas subsidiárias ou polos nela integrados	5.2	79.39%

5.3.6. Estabilidade e dinâmica de formação do corpo docente.

Estabilidade e dinâmica de formação	ETI	Percentagem*
Docentes do ciclo de estudos de carreira com uma ligação à instituição por um período superior a três anos	4.5	68.70%
Docentes do ciclo de estudos inscritos em programas de doutoramento há mais de um ano (ETI)	0.4	6.11%

5.4. Desempenho do pessoal docente**5.3.1.1 Procedimento de avaliação do desempenho do pessoal docente e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional (PT).**

A avaliação do desempenho do pessoal docente é central para o sucesso do plano estratégico de desenvolvimento científico, pedagógico e cultural da UE. Rege-se pelo Regulamento de avaliação de desempenho dos docentes, que estabelece mecanismos de monitorização e melhoria contínua das suas responsabilidades pedagógicas, científicas e de extensão à comunidade.

As medidas de permanente atualização e desenvolvimento profissional incluem:

1. Política de carreiras assente no mérito académico e regida pelos Regulamentos: para os concursos de carreira docente; de incentivo à produção científica e à criação artística e produção cultural de procedimentos das provas de agregação; dos programas e cursos de pós-doutoramento.

2. Apoios: ao abrigo do Programa Erasmus+; na formação pedagógica específica para o ensino a distância; e na valoração (condições especiais de frequência em cursos de 3º ciclo e acesso a provas de agregação).

5.3.1.1 Procedimento de avaliação do desempenho do pessoal docente e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional (EN).

The performance evaluation of teaching staff is central to the success of the strategic plan for the scientific, pedagogical and cultural development of UE. It is governed by the Faculty Performance Evaluation Regulation, which establishes mechanisms for monitoring and continuous improvement of their pedagogical, scientific and community outreach responsibilities.

The measures for permanent updating and professional development include:

1. Career policy based on academic merit and governed by the Regulations: for the teaching career contests; of incentive to scientific production and artistic creation and cultural production; of aggregation proofs procedures; of post-doctoral programmes and courses.

2. Support: under the Erasmus+; Programme (mobility of teaching staff); in specific pedagogical training for

distance education; and in valuation (special conditions for attending 3rd cycle courses and access to aggregation proofs).

5.3.2.1. Observações (PT)

Procuramos que o corpo docente fosse o mais indicado para as necessidades do curso e que pudessem participar doutorados nas diversas especificidades do curso, mas também doutorados com experiência em animação nas suas diferentes vertentes artísticas e tecnológicas (ver Ficha de Docentes), a começar pelo coordenador que possui uma vasta experiência académico e profissional, tendo participado na criação de diversos cursos superiores, nomeadamente, no Mestrado em Ilustração e Animação do Instituto Politécnico do Cavado e do Ave, e mais recentemente, na recém-formada Licenciatura em Design Audiovisual, da mesma instituição, aprovado pelo período de 6 anos.

5.3.2.1. Observações (EN)

We sought to ensure that the teaching staff was the most suitable for the needs of the course and that PhDs in the various specificities of the course could participate, but also PhDs with experience in animation in its different artistic and technological aspects (see Teacher's File), starting with the coordinator who has extensive academic experience and professional, having participated in the creation of several higher courses, namely, in the Master in Illustration and Animation of the Polytechnic Institute of Cavado e do Ave, and more recently, in the recently formed Degree in Audiovisual Design, of the same institution, approved for the period of 6 years.

6. Pessoal técnico, administrativo e de gestão

6.1. Número e regime de dedicação do pessoal técnico, administrativo e de gestão afeto à lecionação do ciclo de estudos. Apresentação da estrutura e organização da equipa que colaborará com os docentes do ciclo de estudos. (PT)

No sentido de cumprir cabalmente a sua missão de ensino, investigação e prestação de serviços à comunidade, a Universidade Europeia conta também com pessoal não docente, que está na sua globalidade dedicado a tempo inteiro e integrado nas diversas estruturas da instituição.

Para além dos serviços académicos dotados com (8) pessoas e de outras (7) afetas aos suportes académicos, incluem-se ainda os gabinetes de: internacionalização (gere a mobilidade de estudantes, docentes e staff; acompanha colaboradores, docentes e investigadores visitantes) (4); empregabilidade (durante o percurso académico, conecta os estudantes aos empregadores, desenvolve as suas competências e apoia o seu plano de carreira; após a graduação, disponibiliza a todos os alumni aconselhamento individual e ajuda no contacto com o mercado, prestando apoio ao longo da sua carreira) (2); admissões (gere o processo de inscrição do estudante nos ciclos de estudos (12) e um call-center (5), que asseguram um acompanhamento de qualidade e proximidade aos estudantes.

São ainda disponibilizadas (5) pessoas com formação especializada para a Biblioteca, a qual integra também a Testoteca e o Centro de Recursos Didáticos.

A IES disponibiliza também um conjunto de laboratórios de apoio às atividades letivas dispondo de técnicos especializados em: informática e suporte de IT (7); media lab (5); 3D lab (1); user experience (1); e a Fábrica, uma unidade de projetos especiais do IADE (2).

A IES conta com pessoas não docentes dedicadas a tempo integral ao EaD que desenvolvem também conteúdos digitais para o ensino presencial, entre as quais se destacam os técnicos de suporte ao laboratório de educação digital, para produção audiovisual e multimédia (26).

A UE está ainda dotada com (2) pessoas integradas no gabinete de apoio à gestão de projetos de I&D. De referir igualmente a estrutura de apoio à garantia da qualidade e de monitorização do modelo pedagógico (7), bem como uma direção de marketing (14), responsável pelo posicionamento dos ciclos de estudo e estratégia de comunicação, em colaboração com a direção de comunicação (3) a qual também dá apoio à organização de atividades extracurriculares. Um serviço jurídico com (2) advogados faz também parte da IES.

Por fim dar ainda nota dos colaboradores (11) que desempenham funções nas receções dos campus, de assistentes operacionais e de manutenção.

Os serviços de Reprografia, Bar, Segurança e Limpeza são assegurados por entidades externas, cujos colaboradores não se encontram contabilizados acima.

6.1. Número e regime de dedicação do pessoal técnico, administrativo e de gestão afeto à lecionação do ciclo de estudos. Apresentação da estrutura e organização da equipa que colaborará com os docentes do ciclo de estudos. (EN)

In order to fully fulfil its mission of teaching, research and services to the community, the Universidade Europeia also has non-teaching staff, which is globally dedicated to full-time and integrated in the various structures of the institution.

In addition to the academic services staffed with (8) people and others (7) allocated to academic support, the following offices are also included internationalisation (manages the mobility of students, teachers and staff; monitors visiting collaborators, teachers and researchers) (4); employability (during the academic pathway, connects students to employers, develops their skills and supports their career plan; after graduation, provides all alumni with individual advice and help in contacting the market, providing support throughout their career) (2); admissions (manages the student enrolment process in the study cycles (12) and a call-center (5), which ensure quality and close monitoring of students.

There are also (5) people with specialised training available for the Library, which also integrates the Testoteca and the Didactic Resources Centre.

The HEI also provides a set of laboratories to support teaching activities with specialized technicians in: computer and IT support (7); media lab (5); 3D lab (1); user experience (1); and Fábrica, a special projects unit of IADE (2).

The HEI has non-teaching staff dedicated full-time to DE that also develop digital content for face-to-face teaching, among which stand out the support technicians of the digital education laboratory, for audiovisual and multimedia production (26).

The IPAM and UE are also endowed with (2) people integrated in the R&D project management support office. It is also worth mentioning the support structure for quality assurance and monitoring of the pedagogical model (7), as well as a marketing department (14), responsible for positioning the study cycles and communication strategy, in collaboration with the communication department (3) which also supports the organisation of extracurricular activities. A legal service with (2) lawyers is also part of the HEI.

Finally, we should also mention the employees (11) who work in the reception areas of the campuses, as well as the operational and maintenance assistants.

The Reprography, Bar, Security and Cleaning services are provided by external entities, whose employees are not counted above.

6.2. Qualificação do pessoal técnico, administrativo e de gestão de apoio à lecionação do ciclo de estudos. (PT)

Os colaboradores acima mencionados apresentam as seguintes qualificações:

3.º ciclo do ensino básico: 7 colaboradores a tempo inteiro

Ensino secundário: 25 colaboradores a tempo inteiro

Licenciado: 58 colaboradores a tempo inteiro

Mestre: 23 colaboradores a tempo inteiro

Doutor: 2 colaboradores a tempo inteiro

6.2. Qualificação do pessoal técnico, administrativo e de gestão de apoio à lecionação do ciclo de estudos. (EN)

The above employees have the following qualifications:

3rd cycle of basic education: 7 full-time employees

Secondary education: 25 full-time employees

Graduate: 58 full-time employees

Master: 23 full-time employees

PhD: 2 full-time employees

6.3. Procedimento de avaliação do pessoal técnico, administrativo e de gestão e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional. (PT)

O modelo de avaliação de desempenho é realizado por objetivos. Cada colaborador define os seus objetivos no início de cada ano identificando necessidades de formação e desenvolvimento profissional.

Os objetivos são definidos em formato cascata: da organização para o departamento e deste para o indivíduo. Em paralelo é definido o Plano de Desenvolvimento Profissional em que a pessoa identifica as suas perspetivas de desenvolvimento de carreira, as necessidades de desenvolvimento de competências e de conhecimento, que vão por sua vez originar o seu plano de formação de competências e de desenvolvimento para esse ano. Durante o ano os objetivos são monitorizados incluindo 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 a sua chefia, onde são discutidas as metas atingidas e os pontos de melhoria. A IES disponibiliza um programa de formação técnica com cerca de 10 formações por ano.

6.3. Procedimento de avaliação do pessoal técnico, administrativo e de gestão e medidas conducentes à sua permanente atualização e desenvolvimento profissional. (EN)

The performance assessment model is based on objectives. Each employee defines their objectives at the beginning of each year, identifying training and professional development needs. Objectives are defined in a cascade format: from the organization to the department and from the department to the individual. In parallel, a Professional Development Plan is defined in which the person identifies his/her career development perspectives, skills and knowledge development needs, which will in turn give rise to his/her skills and development training plan for that year. During the year the objectives are monitored including two formal phases of self-assessment and feedback. At the end of the year, the results obtained are assessed after face-to-face meetings between the employee and his/her superior, where the goals achieved and the points for improvement are discussed. The HEI provides a technical training programme with around 10 training courses per year.

7. Instalações e equipamentos

7. 1. Instalações físicas afetas e/ou utilizadas pelo ciclo de estudos, se aplicável. (PT)

A Universidade Europeia tem vindo a dotar as suas instalações das infraestruturas necessárias para garantir não só um ensino e aprendizagem de qualidade, mas também as condições ótimas para o desenvolvimento de atividades de investigação científica, extracurriculares, culturais e de extensão à comunidade.

O campus de Santos dispõe de 20 salas de aula; de aula para ensino teórico-prático; 5 laboratórios de informática

(com 30 PCs e 80 MACs); 7 laboratórios especializados: Creative Tech Lab; Game Design and Development Lab; Lab Desenho Modelo; 3D Lab; UX Lab; UX.Live Lab; MediaLab (incluindo estúdio de fotografia, 2 laboratórios de fotografia analógica, régie de audiovisuais, estúdio multimédia, lab de edição de rádio, 2 estúdios de som, lab de impressão, lab de redes); espaços afetos à UNIDCOM/IADE (unidade de investigação acreditada pela FCT); 4 salas de estudo para estudantes; 1 auditório lounge; salas de tutorias; biblioteca e centro de recursos; cafetaria e copa; salas de docentes (gabinetes individuais e salas de grupo); sala de coordenação; gabinete do provedor do estudante; espaços para os serviços académicos incluindo espaços autónomos para as admissões, relações internacionais, empregabilidade e demais estruturas de suporte às atividades inerentes a uma IES, incluindo salas para reuniões. Disponibiliza ainda espaços para a associação de estudantes, tuna académica, loja do Estudante e um centro de cópias. Dispõe de parque de estacionamento. O laboratório de educação digital (localizado fisicamente fora do campus) consiste numa instalação técnica especializada no planeamento e produção de conteúdos digitais para apoio à docência e a atividades académicas.

7. 1. Instalações físicas afetas e/ou utilizadas pelo ciclo de estudos, se aplicável. (EN)

The Universidade Europeia has been providing its facilities with the necessary infrastructure to ensure not only quality teaching and learning, but also the optimum conditions for the development of scientific research, extracurricular, cultural and community outreach activities.

The campus of Santos has 20 classrooms; for theoretical and practical teaching; 5 computer labs (with 30 PCs and 80 MACs); 7 specialized labs: Creative Tech Lab; Game Design and Development Lab; Model Design Lab; 3D Lab; UX Lab; UX.Live Lab; MediaLab (including photography studio, 2 analogue photography labs, audiovisuals regie, multimedia studio, radio editing lab, 2 sound studios, printing lab, networking lab); spaces allocated to UNIDCOM/IADE (research unit accredited by FCT); 4 study rooms for students; 1 lounge auditorium; tutorial rooms; library and resource centre; cafeteria and dining area; teachers' rooms (individual offices and group rooms); coordination room; student ombudsman office; spaces for the academic services including autonomous spaces for admissions, international relations, employability and other support structures to the activities inherent to an HEI, including meeting rooms. It also provides spaces for the students' association, academic tuna, student shop and a copy centre. It has a car park. The digital education laboratory (located physically outside the campus) consists of a technical facility specialized in planning and producing digital content to support teaching and academic activities.

7. 2. Sistemas tecnológicos e recursos digitais de mediação afetos e/ou utilizados especificamente pelos estudantes do ciclo de estudos. (PT)

Todas as salas estão equipadas com quadros interativos e vídeo-projetor. Para além disso, o IADE possui um laboratório de audiovisuais equipado com equipamento profissional de vídeo e fotografia, sala de pós-produção vídeo com régie de edição e uma sala de gravação som e áudio. Possui ainda um estúdio de televisão com equipamento e gravação vídeo e áudio. Possui ainda um laboratório de impressão 3D, corte laser e outros equipamentos e um laboratório de serigrafia. Estes dois laboratórios possuem técnicos anexos aos mesmos.

Os alunos têm a disposição vários softwares e computadores PC/MACS que permitem aos alunos desenvolverem o seu trabalho na área do curso, nomeadamente:

- StoryBoard PRO
- Harmony Premium
- Da Vinci Resolve
- Zbrush
- Blender 3D
- Maya
- OBS Studio
- Adobe All Apps EDU PRO
- Office 365 para Estudantes
- Adobe Acrobat Reader DC
- Unity
- Unreal Engine
- Invision
- Media Feature Pack
- Mendeley
- Microsoft Project Professional
- Microsoft Silverlight
- Notepad++
- VLC Windows 10
- ShotCut Video Editor
- Solidworks - 3DSMax
- Autocad - Paint.NET
- Fusion 360

Para além disso, a instituição possui equipamento como mesas de luz e outros utensílios para uma exploração manual da animação e técnicas como o stop-motion.

7. 2. Sistemas tecnológicos e recursos digitais de mediação afetos e/ou utilizados especificamente pelos estudantes do ciclo de estudos. (EN)

All rooms are equipped with interactive whiteboards and a video projector. In addition, IADE has an audiovisual laboratory equipped with professional video and photography equipment, a video post-production room with editing

control and a sound and audio recording room. It also has a television studio with video and audio recording equipment. It also has a 3D printing laboratory, laser cutting and other equipment and a screen printing laboratory. These two laboratories have technicians attached to them.

Students have at their disposal several PC/MACS software and computers that allow students to develop their work in the course area, namely:

- StoryBoard PRO
- Harmony Premium
- Da Vinci Resolve
- Zbrush
- Blender 3D
- Maya
- OBS Studio
- Adobe All Apps EDU PRO
- Office 365 para Estudantes
- Adobe Acrobat Reader DC
- Unity
- Unreal Engine
- Invision
- Media Feature Pack
- Mendeley
- Microsoft Project Professional
- Microsoft Silverlight
- Notepad++
- VLC Windows 10
- ShotCut Video Editor
- Solidworks - 3DSMax
- Autocad - Paint.NET
- Fusion 360

In addition, the institution has equipment such as light tables and other tools for manual exploration of animation and techniques such as stop-motion.

7. 3. Principais equipamentos e materiais afetos e/ou utilizados pelo ciclo de estudos. (PT)

De modo a garantir a eficácia da leção pelos docentes e o apoio pela equipa de acompanhamento ao estudante no presente CE, a IES disponibiliza meios que englobam os sistemas tecnológicos e recursos digitais mencionados no ponto 7.2. aos quais se adiciona o acesso a um conjunto de softwares que incluem:

i) Aplicações específicas:

- Comunicação, ferramenta de Telereport Yumi Media Monitor;
- Animação gráfica, ferramenta de modelação, animação e rendering, Cinema4D;
- Jogos e desenvolvimento de aplicações, UNITY;
- Modelação, projeção e criação 3D, Autodesk;
- Animação e criação visual, Story Board Pro e Toon Boom Harmony;
- Audiovisual, Solidworks, 3DSMax e Fusion 360.

ii) Todas as ferramentas suite ADOBE Creative Cloud, compostas por mais de 20 aplicações para fotografia, vídeo, design, Web, UX (a suite inclui Photoshop, Illustrator, InDesign, PremierePro, XD, AcrobatDC, etc.); aos docentes da área de Design é ainda disponibilizada uma conta ADOBE CC que permite a instalação de todas as ferramentas ADOBE;

iii) Biblioteca virtual que disponibiliza ainda o acesso a bases de dados e publicações específicas do CE:

Bloomsbury Open Access; CC Search; Cinesthesia: The Grand Valley Journal of Cinema; The Library of Congress; LIFE photo archive; The Metropolitan Museum of Art; Museu do Louvre; The National Gallery of Art; The New York Public Library Digital Collections; Open Doodles; Revelar: Revista de Fotografia e Imagem; Todas as Artes: Revista Luso-Brasileira de Artes e Cultura; The Visual Arts Database; Wellcome Collection.

arXiv; The European Physical Journal; InTech; O'Reilly; Prisma.com; Revista Electrónica e Comunicações; Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação; ScienceDirect.

APIS – Arquivo Português de Informação Social; Biblioteca Digital Mundial da UNESCO; Ethics & Global Politics; HAU: Journal of Ethnographic Theory; Observatorio (OBS*); Observatório das Migrações; OpenEdition (inclui OpenEdition Books, OpenEdition Articles, Hypothèses and Calenda); Revista Portuguesa de Estudos Regionais; UNESDOC.

O presente CE utiliza ainda os equipamentos e materiais afetos aos laboratórios descritos em 7.1.

A biblioteca no campus disponibiliza, para além do acesso à biblioteca virtual, cerca de 50 000 livros, revistas, artigos, multimédia, entre outros materiais, disponíveis para consulta e empréstimo, que podem ser pesquisados acedendo ao catálogo bibliográfico coletivo disponibilizado online.

7. 3. Principais equipamentos e materiais afetos e/ou utilizados pelo ciclo de estudos. (EN)

In order to ensure the effectiveness of the teaching by the teachers and the support by the student support team the student in the present SC, the HEI provides means that comprise the technological systems and digital resources mentioned in point 7.2. to which is added the access to a set of softwares that include

i) Specific applications:

- Communication, Telereport tool Yumi Media Monitor;
- Graphic animation, modelling, animation and rendering tool, Cinema4D;

- Games and application development, UNITY;
 - 3D modelling, projection and creation, Autodesk;
 - Animation and visual creation, Story Board Pro and Toon Boom Harmony;
 - Audiovisual, Solidworks, 3DSMax and Fusion 360;
- ii) All ADOBE Creative Cloud suite tools, composed of more than 20 applications for photography, video, design, Web, UX (the suite includes Photoshop, Illustrator, InDesign, PremierePro, XD, AcrobatDC, etc.); the teachers of the Design area are also provided with an ADOBE CC account that allows the installation all ADOBE tools;
- iii) A virtual library that also provides access to databases and publications specific to the SC: Bloomsbury Open Access; CC Search; Cinesthesia: The Grand Valley Journal of Cinema; The Library of Congress; LIFE photo archive; The Metropolitan Museum of Art; Museu do Louvre; The National Gallery of Art; The New York Public Library Digital Collections; Open Doodles; Revelar: Revista de Fotografia e Imagem; Todas as Artes: Revista Luso-Brasileira de Artes e Cultura; The Visual Arts Database; Wellcome Collection. arXiv; The European Physical Journal; InTech; O'Reilly; Prisma.com; Revista Electrónica e Comunicações; Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação; ScienceDirect. APIS – Arquivo Português de Informação Social; Biblioteca Digital Mundial da UNESCO; Ethics & Global Politics; HAU: Journal of Ethnographic Theory; Observatorio (OBS*); Observatório das Migrações; OpenEdition (inclui OpenEdition Books, OpenEdition Articles, Hypothèses and Calenda); Revista Portuguesa de Estudos Regionais; UNESDOC. The present SC also uses the equipment and materials allocated to the laboratories described in 7.1. The on-campus library provides, besides the access to the virtual library, about 50 000 books magazines, articles, multimedia, among other materials, available for consultation and loan, which may be searched by accessing the collective bibliographic catalogue available online.

8. Atividades de investigação

8.1. Unidade(s) de investigação, no ramo de conhecimento ou especialidade do ciclo de estudos, em que os docentes desenvolvem a sua atividade científica.

Unidade de investigação	Classificação (FCT)	IES	Tipos de Unidade de Investigação	N.º de docentes do ciclo de estudos integrados
Centro de Estudos Anglisticos da Universidade de Lisboa (CEAUL/ULICES)	Muito Bom	Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa (FL/ULisboa)	Institucional	1
Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes	Muito Bom	Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBA/ULisboa)	Institucional	2
esad idea, investigação em design e arte	Muito Bom	Associação para a Promoção da Investigação em Design e Arte (ESAD IDEA)	Institucional	1
Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade	Muito Bom	Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto (FBA/UP)	Institucional	1
Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura	Muito Bom	Universidade de Aveiro (UA)	Institucional	1
Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE	Muito Bom	Associação para a Investigação em Design, Marketing e Comunicação (EUROPEIA ID)	Institucional	3

8.2. Lista dos principais projetos e/ou parcerias nacionais e internacionais (PT)

A Universidade Europeia tem vindo a aumentar o seu investimento em atividades de I&D e a incentivar a participação dos seus docentes e investigadores em projetos de investigação quer nacionais quer internacionais, fomentando o desenvolvimento de redes de investigação em diversas áreas científicas. Apresenta-se a listagem dos projetos mais relevantes para o ciclo de estudos com envolvimento direto dos docentes e investigadores da Universidade: i) Blue circular Postbranding Project, Projeto Mar2020, 2019-2021 (MAR-04.03.01-FEAMP-0294). Financiamento MAR2020 pelo IFAP. ii) Inovação, arte e design: arquipélagos criativos emergentes. As influências nos processos criativos contemporâneos entre as ilhas macaronésias lusófonas, África e Portugal. Investigação de Pós doutoramento, 2018 People - Arquipelagos Criativos financiamento FCT (SFRH/BPD/10839/2015). iii) Estudo sobre

aplicação das experiências em basic design (biônica e biomimética) nos cursos de Design no Brasil (BR 205915/2017-5) Bolsa financiada por CNPQ Brasil. iv) ATLAS - Rebranding ATLAS Corretora de Seguros Atlas. v) CREATION - Cultural and Arts Entrepreneurship in Adult Education, 2019-2021, 2019-1-PT01-KA204-061315) financiamento Erasmus+. vi) Design de uma interface interativa para promoção da higiene das mãos entre profissionais de saúde, financiamento do parceiro: Hospital Beatriz Ângelo, Loures, de 2018-2020. vii) S.H.E.L.T.E.R. - Structural Hyper-resisting Element for Life Threatening Earthquake Risk. Industry Contract Research Project, 2018-2021 SHELTER LISBOA-01-0247-FEDER-032854. viii) CCLÁ - Dinamização da Parceria do Centro de Competências da Lã, 2019-2020, CCLÁ (PDR2020 - FEADER 20.2.4) financiamento FEADER. ix) Rede Internacional LENS, International Network for Sustainability Design. x) Projeto QUEST - Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training. Financiamento ERASMUS+ QUEST, 2021- 2024 (2021-1-PT01-KA220-VET-000034676).

8.2. Lista dos principais projetos e/ou parcerias nacionais e internacionais (EN)

The Universidade Europeia has been increasing its investment in R&D activities and encouraging the participation of its teachers and researchers in national and international research projects, fostering the development of research networks in various scientific areas. This is the list of the most relevant projects for the study cycle with direct involvement of the University's teachers and researchers: i) Blue circular Postbranding Project, Project Mar2020, 2019-2021 (MAR-04.03.01-FEAMP-0294). Funding MAR2020 by IFAP. ii) Innovation, art and design: emerging creative archipelagos. The influences in contemporary Creative processes between the Lusophone Macaronesian islands, Africa and Portugal. Post doctoral research, 2018 People - Creative Archipelagos. Funding FCT (SFRH/BPD/10839/2015). iii) Study on the application of experiments in basic design (bionics and biomimetics) in Design courses in Brazil (BR 205915/2017-5). Grant funded by CNPQ Brasil. iv) ATLAS - Rebranding ATLAS Atlas Insurance Brokerage. v) CREATION - Cultural and Arts Entrepreneurship in Adult Education, 2019-2021, 2019-1-PT01-KA204-061315) Funding Erasmus+. vi) Design of an interactive interface for hand hygiene promotion among health professionals, partner funding: Hospital Beatriz Ângelo, Loures, de 2018-2020. vii) S.H.E.L.T.E.R. - Structural Hyper-resisting Element for Life Threatening Earthquake Risk. Industry Contract Research Project, 2018-2021, SHELTER LISBOA-01-0247-FEDER-032854. viii) CCLÁ - Boosting the Wool Competence Centre Partnership, 2019-2020, CCLÁ (PDR2020 - FEADER 20.2.4). Funding FEADER. ix) LENS International Network, International Network for Sustainability Design. x) Projeto QUEST - Qualifying for the Ultimate Engaging Smart Training. Funding ERASMUS+ QUEST, 2021-2024 (2021-1-PT01-KA220-VET-000034676).

9. Política de proteção de dados

9.1. Política de proteção de dados (Regulamento (UE) n.º 679/2016, de 27 de abril transposto para a Lei n.º 58/2019, de 8 de agosto)

[9. PPD UE_F2F.pdf](#) | PDF | 109 Kb

10. Comparação com CE de referência

10.1. Exemplos de ciclos de estudos existentes em instituições de referência (PT)

Existem uma série de escolas do ensino superior que foram alvo de um estudo concertado, sendo as principais: Master in Animation Production, Arts University Bournemouth, Inglaterra Master in Animation, University of Hertfordshire, Inglaterra Master in Animation, Royal College of Art, Inglaterra Master in Computer Animation, Pearson College London (Mestrado integrado), Inglaterra Master in Audiovisual Animation, Escuela Universitaria de Artes, Madrid, Espanha Master in Animation and Visual Effects, Ramon Llull University, Barcelona, Espanha Master en Animación, Universidade Politécnica de Valencia, Espanha Master in Design Specialising in Animation & Games Art, AAS College Thessaloniki, Grécia; Master in Animation, Estonian Academy of Arts, Estónia; Master in Production Management And Digital Animation Techniques, L'Institut Supérieur des Arts Appliqués, Paris, France.

10.1. Exemplos de ciclos de estudos existentes em instituições de referência (EN)

There are a number of higher education schools that have been the subject of a concerted study, analyzed and taken into account, the main ones being: Master in Animation Production, Arts University Bournemouth, England; Master in Animation, University of Hertfordshire, England Master in Animation, Royal College of Art, England Master in Computer Animation, Pearson College London (Integrated Master), England Master in Audiovisual Animation, Escuela Universitaria de Artes, Madrid, Spain Master in Animation and Visual Effects, Ramon Llull University, Barcelona, Spain Master in Animation, Universidade Politécnica de Valencia, Spain. Master in Design Specializing in Animation & Games Art, AAS College Thessaloniki, Greece; Master in Animation, Estonian Academy of Arts, Estonia; Master in Production Management And Digital Animation Techniques, L'Institut Supérieur des Arts Appliqués, Paris, France.

10.2. Comparação com objetivos de aprendizagem de ciclos de estudos análogos (PT)

Os mestrados supracitados oferecem uma formação atual, moderna e que visa estimular o estudante a trabalhar na animação nas mais diversas especificidades e setores, nomeadamente, produção, 3D, efeitos especiais, técnicas, em especializações assumidamente tecnológicas (alavancadas por vezes nos videojogos) ou mais tradicionais (o caso da Academia das Artes da Estónia). Estas formações têm um objetivo comum, desenvolver conhecimento,

técnicas e a processo da animação, num ensino através da prática e com vista às necessidades do mercado atual, criativo e maioritariamente tecnológico contemporâneo. Foram feitas várias consultas e estudos à coerência e objetivos dos seus programas, que nos encaminhou para uma estrutura curricular coerente com a missão e mais valias da instituição enquadrado no potencial nacional e internacional.

10.2. Comparação com objetivos de aprendizagem de ciclos de estudos análogos (EN)

The above mentioned masters offer a current, modern training that aims to encourage the student to work in animation in the most diverse specificities, namely, production, 3D, special effects, techniques, in admittedly technological specializations (leveraged sometimes in video games) or more traditional (the case of the Estonian Academy of Arts). These training courses have a common objective, to develop knowledge, techniques and the animation process, in teaching through practice and with a view to the needs of the current, creative and mostly technological contemporary market. Several consultations and studies were carried out on the coherence and objectives of its programs, which led us to a curricular structure coherent with the mission and added value of the institution framed in the national and international potential.

11. Estágios-Formação

11.1. e 11.2 Estágios e/ou Formação em Serviço

Mapa VI - null

11.1.1. Entidade onde os estudantes completam a sua formação:

[sem resposta]

11.1.2. Protocolo:

[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:

[sem resposta]

11.3. Recursos institucionais

11.3. Recursos da instituição para o acompanhamento dos estudantes (PT):

[sem resposta]

11.3. Recursos da instituição para o acompanhamento dos estudantes (EN):

[sem resposta]

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:

[sem resposta]

11.4.2. Mapa VII. Orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em serviço (obrigatório para ciclo de estudos com estágio obrigatório por Lei)

Nome	Instituição	Categoria	Habilitação Profissional	Nº de anos de serviço

12. Análise SWOT

12.1. Pontos fortes. (PT)

- a) Área de estudo com grande potencial e pouca oferta formativa no contexto nacional;
- b) Comunicação permanente entre coordenador do curso e docentes, no sentido de articular programas, metodologias de ensino e de avaliação;
- c) Corpo docente composto maioritariamente por doutorados e especialistas com atividade científica em Centros de Investigação de reconhecido mérito e liderados por um experiente coordenador de curso doutorado e comprovado especialista da área;
- d) Forte preocupação no desenvolvimento de práticas multidisciplinares;
- e) Avaliação pedagógica do docente em cada UC com vista à contínuas melhorias;
- f) Existência de laboratórios de Audiovisuais dedicados a área específica com softwares especializados, como o Toon Boom Harmony, Maya, Da Vinci, etc. Localização geográfica privilegiada na aproximação à produtoras potenciando parcerias e envolvimento dos estudantes com tecido empresarial. Próximo ao aeroporto internacional, reforçando potenciais relações internacionais.

12.1. Pontos fortes. (EN)

- a) Study area with great potential and little training offer in the national context;
- b) Permanent communication between the course coordinator and teachers, in order to articulate programs, teaching and assessment methodologies;
- c) Faculty composed mainly of doctorates and specialists with scientific activity in Research Centers of recognized merit and led by an experienced doctoral course coordinator and proven specialist in the area;
- d) Strong concern in the development of multidisciplinary practices;
- e) Pedagogical evaluation of the teacher in each UC with a view to continuous improvement;
- f) Existence of Audiovisual laboratories dedicated to a specific area with specialized software, such as Toon Boom Harmony, Maya, Da Vinci, etc. Privileged geographical location in the approach to production companies, enhancing partnerships and student involvement with the business community. Close to the international airport, reinforcing potential international relations.

12.2. Pontos fracos. (PT)

- a) Fraca estabilidade do corpo docente.
- b) Deverá ser desenvolvida esforços no sentido de uma maior aproximação a área científica predominante do mestrado com a investigação desenvolvida pelo conjunto dos docentes para permitir um melhor rácio entre distribuição de docentes/oriações.

12.2. Pontos fracos. (EN)

- a) Poor stability of the teaching staff.
- b) Efforts should be made to bring the predominant scientific area of the master's degree closer to the research developed by the group of professors in order to allow a greater distribution of professors/orientations.

12.3. Oportunidades. (PT)

O Mestrado em Animação e Criação Digital potencializará certamente a investigação nesta área, entre docentes e estudantes e dinamizará a imagem animada no conjunto das outras formações superiores da instituição. Por outro lado, o contacto com a pluralidade de formações nas mais distintas áreas artísticas, tecnológicas e do design num mesmo edifício trazem sem dúvida benefícios para os estudantes.

12.3. Oportunidades. (EN)

The Master in Animation and Digital Creation will certainly enhance research in this area, among teachers and students, and will dynamize the animated image in the set of other higher education courses in the institution. and design in the same building undoubtedly bring benefits to students.

12.4. Constrangimentos. (PT)

O espaço atual da instituição confinado a um edifício já bastante preenchido em termos de ocupação de salas de aulas, coloca um desafio acrescido para abarcar mais uma formação.

12.4. Constrangimentos. (EN)

The institution's current space, confined to a building that is already quite full in terms of classroom occupancy, poses an added challenge to accommodate yet another training.

12.5. Conclusões. (PT)

O facto do IADE possuir um Laboratório de Audiovisuais disponível aos estudantes, professores e investigadores, sendo que está em fase de preparação de um novo edifício destinado a ampliar e acolher todos os cursos num único campus, onde está a ser contemplado a criação de um estúdio profissional de grande dimensão para albergar as licenciaturas, mestrados e doutoramentos nas áreas do audiovisual, multimédia e videojogos assegurará a partir de 2025 maior envergadura no desenvolvimento de projetos, formação através de uma forte componente prática e PBL (Project Based Learning). Com este novo edifício aumentará o espaço e as condições de trabalho, bem como a interação com a comunidade e empresas. Assegurará ainda a continuidade dos estudos de estudantes da

licenciatura em Animação e Criação Visual e de outras formações artísticas e tecnológicas, e em última análise, estimulará a investigação e o desenvolvimento da animação. Por outro lado, o forte rácio de doutorados e especialistas do corpo docente validam esta formação que, do nosso ponto de vista, aponta para uma formação arrojada, moderna e entrosada na tecnologia e assente na metodologia do Design. Nesse sentido, tem em conta o plano estratégico da Instituição, respeita o seu legado, e promove a interdisciplinaridade, as competências transversais e as soft skills integrando-as com a estratégia nacional e europeia no encaminhamento de uma sociedade mais digital, ligados à Criatividade e à Inovação.

12.5. Conclusões. (EN)

The fact that IADE has an Audiovisual Laboratory available to students, professors and researchers, and a new building is being prepared to expand and accommodate all courses on a single campus, where the creation of a studio is being contemplated. A large professional staff to house degrees, masters and doctorates in the areas of audiovisual, multimedia and video games will ensure, from 2025, a greater scope in the development of projects, training through a strong practical component and PBL (Project Based Learning). With this new building, the space and working conditions will increase, as well as the interaction with the community and companies. It will also ensure the continuity of studies for undergraduate students in Animation and Visual Creation and other artistic and technological training, and ultimately, will stimulate research and development in animation. On the other hand, the strong ratio of doctorates and specialists in the teaching staff validate this training, which, from our point of view, points to a bold, modern training that is intertwined with technology and based on the Design methodology. In this sense, it takes into account the Institution's strategic plan, respects its legacy, and promotes interdisciplinarity, transversal skills and soft skills, integrating them with the national and European strategy towards a more digital society, linked to creativity and to innovation.