



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO
Pós-Graduação *Lato Sensu*
Animação digital

Sumário

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento.....	3
2. Características Técnicas do Curso.....	3
3. Público-Alvo	3
4. Critérios de Seleção	4
5. Justificativa do Curso	4
6. Objetivos do Curso	4
7. Competências e Habilidades do Curso	5
8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem	5
9. Estágio Não Obrigatório.....	8
10. Matriz Curricular	10
11. Carga Horária.....	11
12. Conteúdo Programático.....	11
13. Infraestrutura Física e Pedagógica.....	20

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: Animação digital

Área de Avaliação (CAPES): INTERDISCIPLINAR

Grande Área (CAPES): 90000005 MULTIDISCIPLINAR

Área do Conhecimento (CAPES): 90100000 INTERDISCIPLINAR

Classificação OCDE: Artes e Humanidades

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 1000 alunos

Período de Oferecimento: O curso possui entrada intermitente, respeitadas as datas de início e de fim cadastradas na oferta, bem como observado o período indicado para a sua integralização.

Limitações legais

Resolução CNE/CES Nº 1, de 06 de abril de 2018, que estabelece normas para o funcionamento de cursos de pós-graduação lato sensu.

O candidato deverá ser graduado com diploma devidamente registrado segundo as normas estabelecidas pelo MEC.

3. Público-alvo

O curso é destinado a graduados(as) em comunicação social, design, artes visuais, desenvolvimento de jogos, tecnologia da informação, design digital, ou áreas correlatas, que possuem interesse em atuar no mercado de

animação digital em suas várias vertentes, como jogos, sites, vídeos para televisão e web.

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no Site, entrega da documentação pessoal e do diploma da graduação autenticado. Em seguida, analisados pela Instituição.

5. Justificativa do Curso

O mercado brasileiro de animação se encontra em constante crescimento, sendo estimado em 4,9 bilhões de reais em 2019, conforme dados do BNDES. Este mercado é composto por animações voltadas para televisão, Internet, para serviços de streaming, jogos digitais e interfaces gráficas para computadores e dispositivos móveis. Além disso, é importante dar destaque ao mercado de animação publicitária, o qual já é consolidado. Diante deste cenário, surge a necessidade de profissionais para atuar em tal mercado, considerando o aumento na produção de animação nos últimos anos. Considerando a complexidade conceitual e técnica própria da área de animação, torna-se necessário preparar profissionais para uma atuação com qualidade técnica, forte bagagem cultural e preceitos éticos, de modo que não apenas atuem no mercado, como também contribuam para o seu crescimento. Assim, o curso de pós-graduação em animação digital surge com um grande caráter prático, por conta das necessidades mercadológicas, como também a necessidade de se construir um portfólio, considerado como ponto fundamental para adentrar a maioria das funções profissionais na indústria criativa. Assim, o curso possui uma distribuição de disciplinas variadas, preparando o estudante para atuação na animação para televisão, vídeos para Internet, sites para web e jogos digitais, com domínio das principais técnicas voltadas à área digital. São trabalhadas técnicas desde a concepção de projetos até a sua publicação em plataformas digitais, seguindo as

especificidades e padrões de cada meio de acordo com o projeto desenvolvido.

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Capacitar estudantes no uso de softwares, no domínio de técnicas de animação e na elaboração de projetos de animação em suas principais etapas (desde roteiro até a exibição do projeto) para a atuação no mercado de animação em diversas funções (concepção de roteiros, storyboards, criação de personagens, animação de personagens e cenários, entre outras funções conforme as necessidades do projeto), de acordo com preceitos éticos e profissionais.

6.2. Objetivos Específicos

- Compreender os pontos fundamentais da área (concepção, animação, pós-produção) para conseguir organizar um projeto desde o roteiro até a finalização entendendo suas etapas.
- Desenvolver habilidades e competências técnicas para uso de softwares específicos da área de animação para criar propostas de modo inovador
- Criar senso crítico, ético e estético para analisar obras audiovisuais, inclusive em relação aos trabalhos de autoria própria
- Aprofundar nas diferentes concepções e técnicas de animação para estabelecer quais são as melhores técnicas para cada tipo de projeto conforme as necessidades e demandas do mercado
- Desenvolver uma linguagem e experiência própria em cima das principais técnicas usadas no mercado para a construção de portfólio

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

Atuar no mercado de animação digital de maneira ética e profissional, tendo consciência da importância cultural de tal meio e seu impacto na cultura da atual sociedade.

Desenvolver projetos de animação em sua totalidade, desde a concepção, passando pela criação de roteiros, *storyboards* e *animatics*, até chegar à publicação do produto final.

Usar as principais ferramentas de animação digital disponíveis no mercado, tendo autonomia para se atualizar em seus conceitos e fundamentos básicos, terminologias, ferramentas e abordagens.

Tomar decisões sobre quais técnicas de animação são as mais adequadas conforme as necessidades de um projeto, tendo como base um briefing ou referências culturais.

Habilidades

- Aplicar as técnicas de animação digital mais adequadas a um projeto em desenvolvimento para exprimir ideias, conceitos e divulgar concepções e produtos, tanto em animações 2D quanto em animações 3D.
- Inserir aspectos visuais e sonoros seguindo o estilo proposto nos projetos solicitados pelo cliente.
- Analisar e identificar problemas e inconformidades na produção de um projeto e resolvê-los pela escolha das técnicas mais adequadas.
- Projetar e construir personagens de acordo com as necessidades narrativas para um projeto de audiovisual.
- Buscar constante atualização em relação às tendências de mercado, aos softwares utilizados e às necessidades para produção conforme elas surgirem e de acordo com os interesses do cliente.

8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;
- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;
- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.
- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).
- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de júbilamento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas as condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

9. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

O estágio curricular não obrigatório do curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* segue as diretrizes estabelecidas pela Lei Nº 11.788/2008.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;

II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e

II. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e também do Departamento de Estágios.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
Introdução ao audiovisual	0 h	40 h	40 h
Criação de storyboard e storytelling	0 h	40 h	40 h
Princípios da animação 2D	0 h	40 h	40 h
Animações e ferramentas virtuais	0 h	40 h	40 h
Efeitos especiais e áudio	0 h	40 h	40 h

Construção de personagens	0 h	40 h	40 h
Modelagem e técnicas para animação 3D	0 h	40 h	40 h
Edição, pós-produção e direção de arte	0 h	40 h	40 h
Produção, consumo e marketing em plataformas multimídias	0 h	40 h	40 h

11. Carga Horária

A carga horária de 360h constitui o conteúdo ministrado em 9 (nove) disciplinas.

12. Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Histórico da Educação a Distância. Legislação da Educação a Distância no Brasil. Potencialidades da Educação a Distância. Flexibilidade de Acesso. Tecnologias para apoio à pesquisa. Aprendizagem colaborativa. Características do aluno na EAD. Boa convivência virtual: netiquetas.

Competências e Habilidades:

- Identificar as características do aluno da modalidade de educação a distância;
- Utilizar ferramentas tecnológicas de apoio a pesquisa;
- Comunicar-se com clareza e assertividade oralmente e por escrito;
- Gerenciar tempo e atividades de estudo.

Conteúdo Programático 1: Histórico da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 2: Legislação da Educação a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 3: Potencialidades da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 4: Flexibilidade de Acesso.

Conteúdo Programático 5: Tecnologias para apoio à pesquisa.

Conteúdo Programático 6: Aprendizagem colaborativa.

Conteúdo Programático 7: Características do aluno na EAD.

Conteúdo Programático 8: Boa convivência virtual: netiquetas.

Bibliografia básica:

GOTTARDI, M. de L. A autonomia na aprendizagem em educação a distância: competência a ser desenvolvida pelo aluno. **Associação Brasileira de Educação a Distância**, São Paulo, v. 14, n. 8, p. 110-123, dez, 2015.

MORAN, J. M. MASETTO, M. T. BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.

PIVA, D. J. PUPO, R. GAMEZ, L. OLIVEIRA, S. **EAD na Prática: Planejamento, métodos e ambientes de educação online**. São Paulo: Elsevier, 2011.

Bibliografia Complementar:

ALVES, L. Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. **Associação Brasileira de Educação A Distância**, São Paulo, v. 10, n. 7, p.85-92, out. 2011.

MAIA, Carmen; MATTAR, João. **ABC da EaD: a educação a distância hoje**. São Paulo: Prentice Hall, 2007.

MOORE, Michael G., **Educação a distância: sistemas de aprendizagem on-line**. 3. ed., São Paulo: Cengage Learning, 2013.

ARANTES, Valéria Amorim (org.); VALENTE, José Armando; MORAN, José Manuel. **Educação a distância**: pontos e contrapontos. São Paulo: Summus Editorial, 2011.

Disciplina: Introdução ao audiovisual

Ementa: A disciplina trará uma imersão entre teoria e prática, através de exercícios, para que o aluno compreenda a linguagem audiovisual desempenhada nos mais variados campos da comunicação. Fará um resgate de marcos importantes da história do audiovisual e serão apresentados modelos de narrativas para a TV, o Cinema, e a Internet. Nesta disciplina, o aluno terá suporte para compreender a funcionalidade básica da operação de equipamentos de captação de som e imagem, além de elementos técnicos visuais próprios da linguagem audiovisual.

Competências e Habilidades:

- Desenvolver habilidades de produção de conteúdo audiovisual;
- Identificar as diferentes linguagens audiovisuais;
- Estimular a criatividade na produção de narrativas;
- Desenvolver narrativas para plataformas distintas.

Conteúdo Programático 1: História do audiovisual. Resgate histórico contextualizado o tempo e os adventos tecnológicos que proporcionaram o que temos hoje na produção e disseminação de conteúdos nas multiplataformas. De Gutenberg à internet.

Conteúdo Programático 2: Construção da linguagem audiovisual. Diferentes narrativas, estéticas e construções de sentido através dos gêneros e formatos audiovisuais

Conteúdo Programático 3: Discussão de obras audiovisuais através da construção de roteiros. História-base, pensata, storyline, desenvolvimento da trama e estratégias de narrativas. Narrativa ficcional e não ficcional.

Conteúdo Programático 4: Elementos visuais da linguagem audiovisual: técnicas de enquadramento, planos e ângulos, iluminação, movimentos de câmera.

Conteúdo Programático 5: Fotografia: uso da imagem na narrativa. Estruturas atuais, estética para as mídias digitais.

Conteúdo Programático 6: Discussão de situações dramáticas e personagens em roteiros de audiovisual. Elementos da narrativa. Jornada do herói.

Conteúdo Programático 7: Prática: Redação de roteiro para curta-metragem de ficção, desenvolvendo uma linguagem possível para a exibição na TV, internet ou cinema.

Bibliografia Básica (inserir 3 bibliografias – atuais):

BRIGGS, A. e BURKE, P. Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

CARRIÈRE, Jean-Claude. A Linguagem secreta do cinema. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

COSTELLA, ANTONIO F. Comunicação - do grito ao satélite. Mantiqueira, 2002.

RODRIGUES, C. O Cinema e a Produção. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

RODRIGUES, Sonia. Como Escrever Séries - Roteiro A Partir Dos Maiores Sucessos da TV. São Paulo: Aleph, 2014.

ROUILLE, A. A fotografia: entre o documento e a arte contemporânea. São Paulo: Editora SENAC, 2009

Disciplina: Criação de storyboard e storytelling.

Ementa: Conceito de storytelling. A aplicação do storytelling na educação. Ferramentas tecnológicas para a aplicação de storytelling e storyboard. Produção de conteúdo escrito e audiovisual. Técnicas de narrativas. Técnicas de criatividade. Planos de enquadramento.

Competências e Habilidades:

- Produzir storyboard e aplicar storytelling em estratégias pedagógicas;
- Analisar criticamente o uso de tecnologias para a produção de storytelling e storyboard para determinadas estratégias pedagógicas;

- Desenvolver habilidades de comunicação no processo de ensino e aprendizagem.

Conteúdo Programático 1: A comunicação no processo de ensino-aprendizagem. Storytelling. O uso de storytelling na sua sala de aula em diferentes modelos de ensino.

Conteúdo Programático 2: Narrativa linear e não-linear. Elementos da narrativa.

Conteúdo Programático 3: Brainstorm. Práticas de storytelling na educação.

Conteúdo Programático 4: Storyboard e a organização das ideias. Planos de enquadramentos. Diferentes formatos de aplicação de storyboard.

Conteúdo Programático 5: Storyboard e suas aplicações na educação.

Conteúdo Programático 6: O uso da tecnologia para storyboard e storytelling. Digital storytelling.

Conteúdo Programático 7: Estudo de caso e práticas sobre os temas: storyboard e storytelling.

Bibliografia Básica:

AMARAL, Marília A.; OLIVEIRA, Kethure Aline; BARTHOLO, Viviane Fátima. UMA EXPERIÊNCIA PARA DEFINIÇÃO DE STORYBOARD EM METODOLOGIA DE DESENVOLVIMENTO COLABORATIVO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM. *Ciências & Cognição*, [S.l.], v. 15, n. 1, p. pp. 19-32, abr. 2010. ISSN 1806-5821. Disponível em: <<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/279/158>>. Acesso em: 29 Nov. 2018.

FASANELLO, Marina Tarnowski; PORTO, Marcelo Firpo de Souza. A arte de contar histórias, integrada a outras linguagens de arte: uma prática pedagógica na educação básica. *Pro-Posições*, [S.l.], v. 23, n. 3, p. 123-131, jan. 2016. ISSN 1982-6248. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8642839>>. Acesso em: 29 nov. 2018.

FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. *Produção de Conteúdos Educacionais: design instrucional, tecnologia, gestão, educação, comunicação*. Saraiva: São Paulo, 2015.

FILATRO, Andrea. *Design instrucional na prática*. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

FRANCO, Max. *A Jornada do aprendiz: storytelling e metodologias ativas na educação*. São Paulo: Unitá Editora, 2018.

GORGULHO JÚNIOR, José Hamilton Chaves. O designer instrucional e a equipe multidisciplinar. Minas Gerais: Gráfica Storbem. 2012.

GALVAO, Joni. O menino que só tinha uma chance. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=svMhIBETITk>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

HASLAM, Andrew. O livro e o designer II – como criar e produzir livros. São Paulo: Rosari, 2007

MACSILL, James. Cinco lições de storytelling: fatos, ficção e fantasia. São Paulo: DVS Editora, 2013.

MCCLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: Makron Books, 2008.

PALACIOS, Fernando; TERENCEZZO, Martha. O Guia Completo do Storytelling. Alta Book: Rio de Janeiro, 2016.

STANCHFIELD, Walt. Gesture Drawing for Animation. Disponível em: <<http://www.floobynooby.com/pdfs/gesturedrawingforanimation.pdf>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

XAVIER, Adilson. Storytelling: histórias que deixam marcas. Rio de Janeiro: BestSeller, 2015.

WATTS, Harris. Os câmeras: o curso de produção de filme e vídeo da BBC. 5ª ed. SUMMUS: São Paulo, 1990

Disciplina: Princípios da Animação 2D.

Ementa: Nessa disciplina serão trabalhados os conceitos básicos para a animação 2D, conhecendo técnicas desde o começo da história da animação e como essas técnicas ainda influenciam o mercado de animação atual. Serão vistos aspectos históricos da animação, como a transposição do analógico para o digital, os 12 princípios básicos da animação segundo Ollie Johnston e Frank Thomas, animação frame a frame no digital e técnicas de animação vetorial.

Competências e Habilidades:

- Compreender a evolução histórica da animação, analisando as mudanças ocorridas e como elas influenciam as técnicas atuais.
- Dominar e aplicar os 12 princípios básicos da animação, compreendendo-os como um guia e não como uma regra obrigatória, de modo que se

desenvolva um estilo próprio para produzir animações de personagens e objetos.

- Desenvolver animações simples de objetos se deformando e se movendo no espaço com o uso das técnicas de desenho frame a frame e animação vetorial 2D.

Conteúdo Programático 1: Definição da área, relação entre a animação e outras mídias (tv, cinema, Internet, streaming, etc), brinquedos ópticos (taumatrópio, praxinoscópio, zootrópio, flipbook, entre outros), primeiras animações criadas, conceito de persistência da visão, ilusão de movimento, evolução da narrativa nas primeiras animações, evolução das técnicas de desenho do analógico até o digital.

Conteúdo Programático 2: Conceitos básicos de desenho digital para animação, animação frame a frame, introdução aos principais softwares utilizados para tal técnica, frames chave (key frames) e frames intermediários.

Conteúdo Programático 3: movimentação de objetos por meio dos 12 princípios (comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação direta e pose a pose, continuidade e sobreposição de ação, aceleração e desaceleração, movimentação em arcos, ação secundária, timing, exagero, desenho sólido, apelo), aplicação dos princípios (desenho de objetos caindo, pingando, rolando e encostando entre si).

Conteúdo Programático 4: Imagens vetoriais, key frame, ponto âncora, interpolação de movimentos, coordenadas no espaço, transformações básicas com o uso de keyframes (deslocamento, rotação, escala), walking cycle (“ciclo de caminhada”) de personagem em loop.

Bibliografia Básica:

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação:** técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. **Desenho de Animação.** Porto Alegre: Grupo A, 2012.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Editora Senac São Paulo, 2019.

Bibliografia Complementar:

C. JÚNIOR, Anibal; CARMO, Liana. **Adobe After Effects CC**. São Paulo: Editora Senac, 2017.

PARRAMON EDICIONES (Org.) **Fundamentos do desenho artístico**. São Paulo: WMF Martins Fonte, 2014.

PERUYERA, Matias. **Laboratório de Artes Visuais**: Audiovisual e Animação. Curitiba: InterSaberes, 2020.

Disciplina: Animações e Ferramentas Virtuais

Ementa: Fundamentação teórica sobre ferramentas digitais; conhecendo os principais softwares para animação (pacote Adobe ou softwares similares); ferramentas básicas de Animação; técnicas para animação frame a frame e animação vetorial; propriedades do frame; aspectos básicos para renderizar arquivos de animação.

Competências e Habilidades:

- Ter domínio dos principais recursos para tratamento e manipulação de imagens em programas editores de imagens como o Adobe Photoshop e similares.
- Elaborar animações no Adobe Animate e implementá-las em sites para web e jogos simples para sites.
- Criar animações para vídeos por meio do Adobe Animate e softwares similares e criar GIFs no Adobe Photoshop.

Conteúdo Programático 1: comandos básicos do Adobe Photoshop, conceito de camadas, filtros e efeitos em camadas, canais de cor e transparência, uso de

ferramentas de texto, formas vetoriais, preenchimento e contorno, importação de imagens, criação de GIFs.

Conteúdo Programático 2: tratamento de imagens, aplicação de filtros, princípios de contraste, brilho, saturação, ajuste de nível (*level*), padrões de cor para imagem digital (RGB, HSB, entre outros), recursos de máscara, timeline e frames, animações simples no Photoshop.

Conteúdo Programático 3: comandos básicos do Adobe Animate, aplicação dos princípios de animação, importação de imagens, timeline, interações simples de teclado e mouse, exportação para web nos principais formatos de vídeo (MP4, AVI, etc) e conversão para aplicações interativas com o uso de HTML5 e Java Script.

Conteúdo Programático 4: técnicas de frame a frame, shape tween (interpolação de formas) e classic tween (interpolação clássica), keyframes e interpolação, animações para sites, uso dos recursos de canvas, princípios de html5 e Java Script, animações voltadas para jogos web, criação de jogos e aplicações interativas simples para web.

Bibliografia Básica:

ANDRADE, Marcos Serafim de. **Adobe Photoshop CC**. São Paulo: Senac, 2017.

FAULKNER, Andrew; CHAVEZ, Conrad. **Adobe Photoshop CC: classroom in a book**, guia de treinamento oficial. Porto Alegre: Grupo A, 2016.

PINTO, Marcos José. **Adobe Edge Animate CC - Animação e interatividade para a web**. São Paulo: Editora Saraiva, 2014.

Bibliografia Complementar:

ALVES, William Pereira. **Desenvolvimento e Design de Sites**. São Paulo: Saraiva, 2014.

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

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. **Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames**. São Paulo: Senac, 2020.

Disciplina: Efeitos especiais e áudio.

Ementa: Nesta disciplina serão abordados dois tópicos de grande importância para um projeto de audiovisual, a aplicação de efeitos especiais e a aplicação de áudio. Para o áudio são abordados os conceitos básicos do som, como tratar e aplicar filtros, como implementar trilhas e falas em uma animação. Para os efeitos especiais, abordaremos como aplicá-los, quais são os principais tipos, além da implementação de partículas.

Competências e Habilidades:

- Implementar efeitos de áudio, trilhas sonoras e dublagem em projetos de animação.
- Editar e tratar arquivos de áudio para uso em projetos de audiovisual, com técnicas de redução de ruído, equalização e aplicação de outros filtros.
- Criar efeitos especiais em projetos audiovisuais, integrando-os com as principais técnicas de animação existentes (vetorial, stop motion com bonecos, pixilation, etc).

Conteúdo Programático 1: princípios fundamentais do som (altura, duração, intensidade e timbre), principais bancos de áudio disponíveis (pagos e gratuitos), estilos musicais para trilha sonora, captação e edição de dublagem e narração, loop de som.

Conteúdo Programático 2: trabalhar com áudio nos principais softwares de animação e edição (After Effects, Premiere, Vegas, etc), criando tracks, equalização, tratamento de ruído, mixagem de áudio, uso de filtros, formatos de arquivo (MP3, WMA, Ogg, AAC, WAV, AIFF, FLAC, entre outros).

Conteúdo Programático 3: definições de efeitos visuais, aplicação de efeitos de chroma key, luma key e máscaras, tracking de objetos, entre outros..

Conteúdo Programático 4: aplicação de partículas, propriedades de efeitos de partículas, partículas em animações e jogos, simulação de fumaça, fluidos tecidos e de colisão entre objetos, rigidez e elasticidade de objetos.

Bibliografia Básica:

JOSÉ, Marcel Fialho; REIS, Bruna de Souza. **Projetos Gráficos** - Fundamentos 2D e 3D. São Paulo: Saraiva, 2015.

MOLETA, Alex. **Você na Tela:** criação audiovisual para a Internet. São Paulo: Summus Editorial, 2019.

PETRY, Daniel Bassan. **Efeitos Visuais e Softwares.** O Cinema da Nova Hollywood. Curitiba: Appris, 2015.

Bibliografia Complementar:

C. JÚNIOR, Anibal; CARMO, Liana. **Adobe After Effects CC.** São Paulo: Editora Senac, 2017.

CARVALHO, Vinicius Augusto. **Efeitos Visuais de Transição na Montagem Cinematográfica.** Jundiaí: Paco Editorial, 2018.

FAXINA, Elson (org.) **Edição de Áudio e Vídeo.** Curitiba: InterSaberes, 2018.

Disciplina: Construção de personagens.

Ementa: Como pensar um personagem, criação de documentação de personagens, construção de personalidade, elaboração de aspectos físicos (construção de corpo, movimentações, roupas e acessórios), principais estilos de desenho para animação, poses para animação.

Competências e Habilidades:

- Criar personagens a partir de documentação ou sem referências, seguindo um estilo que se adeque às necessidades de um projeto audiovisual.
- Animar personagens conforme cada estilo escolhido, seguindo as suas características próprias para projetos cinematográficos.
- Criar personagens para meios interativos conforme as necessidades próprias da mídia como, por exemplo, jogos digitais.

Conteúdo Programático 1: construção de personagens, arquétipos de Vogler, teoria do imaginário de Durand, Jornada do Herói de Campbell, aspectos psicológicos e físicos, técnicas para concepção de personagens a partir de conceitos, objetos e pessoas.

Conteúdo Programático 2: anatomia básica (cabeça, membros, torso), articulações, movimentações e constituição plástica, proporções faciais e corporais, expressões faciais, expressões corporais, vestimentas e acessórios, paleta de cores, criação de silhueta.

Conteúdo Programático 3: criação de personagens realísticos, personagens de anime, personagens de cartoon, caricaturas, diferenças entre estilos, técnicas para animação de personagens, construção de poses e animações conforme o estilo (anime, cartoon, realísticos, etc), criação de mascotes, personagens para animações infantis, .

Conteúdo Programático 4: model sheet, exemplos de model sheets de filmes existentes no mercado, estudos sobre movimentação, uso de linha de ação, animação de personagens para cinema, animação de personagens para jogos, construção de sprite sheets, concept art de personagens para animações e jogos.

Bibliografia Básica:

LAURICELLA, Michel. **Anatomia Artística**. São Paulo: Gustavo Gili, 2016.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: Estrutura mítica para escritores. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Editora Senac São Paulo, 2019.

Bibliografia Complementar:

BRAIT, Beth. **A Personagem**. São Paulo: Contexto, 2017.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1989.

SHELDON, Lee. **Desenvolvimento de personagens e de narrativas para Games**. São Paulo: Cengage Learning Brasil, 2017.

Disciplina: Modelagem e técnicas para animação 3D.

Ementa: Fundamentos para modelagem 3D (faces, vértices, arestas, extrusão, corte, etc), construção de personagens e objetos, construção de cenários, transformações no espaço tridimensional, fundamentos da animação 3D, luz e câmera, textura, mapeamento UV, animação de personagens e objetos.

Competências e Habilidades:

- Modelar personagens, objetos e cenários com domínio das técnicas fundamentais da modelagem 3D utilizando softwares 3D disponíveis no mercado
- Aplicar os princípios da animação aos modelos 3D na criação de projetos de alta qualidade técnica na elaboração de movimentos orgânicos
- Elaborar iluminação para cenários e personagens conforme as necessidades narrativas e emoções que precisam ser transmitidas em uma cena

Conteúdo Programático 1: introdução à modelagem 3D, coordenadas tridimensionais, transformações de objetos no espaço (deslocamento, rotação, escala, cisalhamento), conceitos básicos de modelagem, técnicas de extrusão e corte, técnicas de modelagem realística.

Conteúdo Programático 2: modelagem com blueprints, criação de estruturas articuladas para movimentação (técnicas de rigging e bones), aplicação de texturas e materiais, expressões faciais, movimentação de pessoas e animais.

Conteúdo Programático 3: animação em cenário 3D, movimentação e poses para personagens, movimentações para elementos de cenário, elaboração de cenários estilizados, low poly e realistas.

Conteúdo Programático 4: tipos de câmeras simuladas no ambiente 3D, movimentação de câmera no espaço, tipos de lentes, tipos de iluminação, técnicas de iluminação cinematográfica (natural e artificial).

Bibliografia Básica:

ANDALÓ, Flávio. **Modelagem e Animação 2D e 3D para Jogos**. São Paulo: Saraiva, 2015.

BRITO, Allan. **Blender 2.8** - Guia Rápido. Publicação independente, 2019.

OLIVEIRA, Adriano de. **Estudo Dirigido de 3ds Max 2016**. São Paulo: Saraiva, 2015.

Bibliografia Complementar:

JOSÉ, Marcel Fialho; REIS, Bruna de Souza. **Projetos Gráficos - Fundamentos 2D e 3D**. São Paulo: Saraiva, 2015.

LIMA, Alessandro. **Zbrush Para Iniciantes**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

OLIVEIRA, Adriano de. **Autodesk AutoCAD 2016 - Modelagem 3D**. São Paulo: Saraiva, 2016.

Disciplina: Edição, pós-produção e direção de arte.

Ementa: Nessa disciplina serão vistos os pontos principais do processo de edição, para que a animação esteja adequada ao meio de comunicação escolhido para sua veiculação, além de técnicas para finalizar o projeto, em especial a correção de cor e a renderização. Além disso, serão vistos os principais conceitos que permeiam a área de direção de arte voltada para o mercado de animação, como composição de cena, criação de estilo, entre outros, além de exercitar o processo de direção de arte, da concepção ao projeto final, de forma a estimular o pensamento reflexivo da linguagem visual adotada.

Competências e Habilidades:

- Editar projetos de animação de acordo com os princípios de montagem como simultaneidade, contraste, etc, adequados para o suporte escolhido para exibição.
- Realizar ajustes finos em um projeto e renderizar arquivos nos formatos que melhor se adequem ao propósito da exibição do projeto.
- Compor conceitos visuais para animações conforme as necessidades de um briefing bem como de um repertório cultural condizente com a proposta midiática e de veiculação.

Conteúdo Programático 1: evolução histórica do processo de edição, edição não linear, fundamentos do corte, corte seco, jump cut, plano sequência, técnicas para transições, fade, zoom, continuidade, raccord. Princípios de Pudovkin (contraste, paralelismo, simbolismo, simultaneidade, leitmotiv) e Eisenstein (montagem métrica, rítmica, tonal, supertonal e intelectual). Exemplos de aplicação de tais fundamentos.

Conteúdo Programático 2: definição de cor, teorias de cor, padrões de cor, conceitos sobre psicologia das cores, contraste, calibração, lut, gráficos de scope, balanço de cor, uso de máscara, luminância.

Conteúdo Programático 3: formatos de arquivo (MP4, AVI, MOV, entre outros), exportação de vídeo, áudio e imagem estática, uso de HDR, codecs, filtros, bitrate, bitrate encoding, metadados, resolução e qualidade de tela, inserção de legendas.

Conteúdo Programático 4: fundamentos de direção de arte, estética no audiovisual, técnicas para construção de repertório, composição visual de cena, estilos cinematográficos, gêneros narrativos, .

Bibliografia Básica:

MARLAND, John; RAWLE, Steven; EDGAR, Robert. **A Linguagem do Cinema**. Porto Alegre: Grupo A, 2013.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos:** A edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena**: A direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: Senac, 2014.

Bibliografia Complementar:

FAXINA, Elson (org.) **Edição de Áudio e Vídeo**. Curitiba: InterSaberes, 2018.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o Tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Editora Senac São Paulo, 2019.

Disciplina: Produção, consumo e marketing em plataformas multimídias

Ementa: Discutirá as estratégias de marketing que mudaram de formato com a ascensão das redes sociais, assim como os desafios e a dinâmica da cadeia produtiva no audiovisual, desde a produção sob os modelos de negócios arraigados em nichos de mercado até as produções independentes que ganharam visibilidade com a internet. Analisará os impactos das novas tecnologias no que tange a produção e o consumo de conteúdo audiovisual.

Competências e Habilidades:

- Capacidade de identificar nichos do mercado audiovisual;
- Habilidade para traçar estratégias em plataformas digitais;
- Compreender as necessidades de produção de acordo com o público alvo;
- Desenvolver campanhas focadas nas necessidades do mercado.

Conteúdo Programático 1: Produção no audiovisual: principais características do que é produzido em grande escala no mercado audiovisual (séries, filmes, novelas, peças publicitárias).

Conteúdo Programático 2: Características dos veículos de comunicação: linhas editoriais. Conteúdo direcionado de acordo com o público alvo.

Conteúdo Programático 3: Público consumidor. Apanhado de estudos sobre as preferências de programação. Audiência. Produção e adequação de conteúdos de acordo com o comportamento da sociedade contemporânea.

Conteúdo Programático 4: Identidade visual. Técnicas publicitárias. Estratégias de marketing nas mídias digitais e assessoria de imprensa. Media training. Transmedia e crossmedia, Storytelling.

Conteúdo Programático 5: Características da sociedade em rede. Formatos e novas tendências de marketing (Instagram, Facebook, Youtube, Whatsapp).

Conteúdo Programático 6: Análise crítica de peças publicitárias. Estudo de casos de sucesso, releituras e fórmulas eficazes de divulgação.

Conteúdo Programático 7: Prática: desenvolvimento de projeto escrito em forma de campanha publicitária de produto e/ou serviço que abarque estratégias de divulgação online.

Bibliografia Básica (inserir 3 bibliografias – atuais):

BUENO, W. C. Comunicação Empresarial: políticas e estratégias. São Paulo: Saraiva, 2009.

ELIN, Larry. O comercial de televisão: planejamento e produção. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

GABRIEL, M. Marketing na era digital: conceitos, plataformas e estratégias. São Paulo: Novatec, 2011.

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas. 3. ed. rev. ampl. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. Administração de Marketing. 14. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012.

PALACIOS, Fernando; TERENCEZZO, Martha. O guia completo do Storytelling. Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.

13. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.
- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bits e compatível com Microsoft DirectShow.
- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.
- Adobe Flash Player (atualizado).
- *Plugin* de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

