

* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2021/2022

TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 11283/2020 de 16/11/2020

Ficha da Unidade Curricular: História da Animação e Jogos

ECTS: 4; Horas - Totais: 108.0, Contacto e Tipologia, T:30.0; TP:15.0;

Ano | Semestre: 1 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 65436

Área de educação e formação: Artes do espectáculo

Docente Responsável

Raquel Palma Tomé de Sousa Botelho

Professor Adjunto

Docente(s)

Raquel Palma Tomé de Sousa Botelho

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

Dotar o aluno de conhecimentos sobre história, estética e teoria do cinema de animação e dos jogos, de modo a poder desenvolver um trabalho criativo.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

Dotar o aluno de conhecimentos sobre história, estética e teoria do cinema de animação e dos jogos, de modo a poder desenvolver um trabalho criativo. Pretende-se também dotar o aluno de uma cultura visual diversificada dentro destes dois campos, de modo a enriquecer o seu imaginário.

Conteúdos Programáticos

1. A pré-história do cinema.
2. A formação da indústria nos Estados Unidos.
4. Disney e os 12 princípios de Animação.
5. A formação da indústria na Europa e Ásia.

7. Os estúdios alternativos ao modelo da Disney.
8. A animação digital.
9. Os primeiros jogos de computador.
10. A revolução das consolas.
11. O mercado dos jogos
12. As novas tendências.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. O cinema de animação:
 - 1.1 A pré-história do cinema
 - 1.2 O teatro óptico de Émile Reynaud
 - 1.3 Os princípios da animação
 - 1.3.1 Dos efeitos visuais às atracções: os lightening sketches de James Stuart Blackton, a animação da linha de Émil Cohl, os cartoons animados de Winsor McCay
 - 1.4 A formação da indústria nos Estados Unidos
 - 1.4.1 John Randolph Bray e a organização do trabalho, a cel animation de Earl Hurd, a rotoscopia pelos irmãos Max e Dave Fleischer, Otto Messmer e Félix the Cat
 - 1.5. Os estúdios da Disney nos anos 1930
 - 1.6. Os estúdios americanos alternativos ao modelo da Disney
 - 1.7. A anime japonesa
 - 1.8. Grandes autores do cinema de animação contemporâneo
2. História dos jogos digitais
 - 2.1 As arcades e os primeiros jogos
 - 2.2 A revolução das consolas
 - 2.2.1- Primeira geração
 - 2.2.2.- Segunda geração
 - 2.2.3- O crash de 1984
 - 2.2.4- Outras gerações
 - 2.3 A importância do mercado de jogos
 - 2.4 As novas tendências

Metodologias de avaliação

Avaliação por Frequência (Periódica)

- Trabalhos feitos em aula - 20%
- Dois trabalhos obrigatórios - 40% + 40%

A apresentação dos trabalhos é obrigatória para todos os alunos.

Exame:

- São admitidos a exame os alunos que não realizem os dois trabalhos obrigatórios ou tenham menos de 8 em algum deles ou média dos dois inferior a 10.

Avaliação por exame:

- Exame e recurso: prova escrita 100%

Estas normas, incluindo os prazos de entrega dos trabalhos, também se aplicam aos trabalhadores estudante (que deverão falar com o docente para combinar a entrega dos trabalhos feitos em aula).

Software utilizado em aula

NA

Estágio

Bibliografia recomendada

- Sebastien, D. (2010). *Cinema de Animação . 1* (Vol. 1).. Texto&Grafia. Espanha
- Buchan, S. (2006). *Animated Worlds* . John Libbey Publishing. USA
- Bendazzi, G. (1994). *One Hundred Years of Cinema Animation* . John Libbey Publishing.. USA
- Williams, A. (2017). *History of Digital GAMES* . Focal Press. USA

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Os conteúdos programáticos adequam-se aos objectivos, dado que cada parte dos pontos apresentados percorre todos os conteúdos base necessários para que os alunos consigam obter os conhecimentos necessários definidos nos objectivos da disciplina.

Metodologias de ensino

Aulas Teóricas de exposição de conteúdos e análise dos mesmos, com o visionamento de vídeos expositivos sobre a matéria a leccionar.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

A visualização e análise de conteúdos permite uma melhor apreensão informação por parte dos alunos; A análise e debate dos mesmos permite-lhes desenvolver a componente criativa e adquirir bases na história para o seu processo formativo.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

NA

Programas Opcionais recomendados

NA

Observações

ODS: Educação de Qualidade; Reduzir as desigualdades

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;

10 - Reduzir as desigualdades no interior dos países e entre países;

Docente responsável
