

\* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2023/2024

**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)**

A - Dotar o aluno de conhecimentos sobre história, estética e teoria do cinema de animação e dos jogos.

B - Os alunos devem ser capazes de modo a poder desenvolver um trabalho criativo.

C - 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:

- Trabalhos feitos em aula - 10%
  - Três trabalhos obrigatórios: 30% + 30% + 30%
- A apresentação dos trabalhos é obrigatória para todos os alunos.

O/A estudante obtém aprovação à UC, de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do regulamento Académico do IPT.

Avaliação por Exame:

- São admitidos a exame os alunos que não realizem os três trabalhos obrigatórios ou que tenham menos de 8 em algum deles.
- 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).

/A estudante obtém aprovação à UC, de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do regulamento Académico do IPT.

O/A estudante obtém aprovação à UC, de acordo com o disposto nos Pontos 11 e 12, do Artigo 11º, do regulamento Académico do IPT.

### **Software utilizado em aula**

Não Aplicável

### **Estágio**

Não Aplicável

### **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**

A-1,2,3,4

B-7, 12, 10

C-5,6,8, 9, 11

### **Metodologias de ensino**

Aulas Téóricas de exposição de conteúdos e análise dos mesmos, com o visionamento de videos 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 adquirirem bases na história para o seu processo formativo.

### **Língua de ensino**

Português

**Pré-requisitos**

Não Aplicável

**Programas Opcionais recomendados**

Não Aplicável

**Observações**

ODS: Educação de Qualidade; Reduzir as desigualdades.

Em situações de cópia ou plágio, nas provas/trabalhos de avaliação, aplica-se o artigo 21º do Regulamento Académico das Escolas do IPT.

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**  
  

---