

* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2024/2025

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

- Bendazzi, G. (1994). *One Hundred Years of Cinema Animation* .. John Libbey Publishing.. USA
- Buchan, S. (2006). *Animated Worlds*.. John Libbey Publishing. USA
- Sebastien, D. (2010). *Cinema de Animação . 1.* (Vol. 1).. Texto&Grafia. Espanha
- 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 Teóricas 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
