

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA

Projeto Pedagógico do Curso de **Animação**

COMISSÃO DE PROJETO PEDAGÓGICO

Prof^a. Milton Luiz Horn Vieira, Dr.

Prof. Gustavo Eggert Boehs, Me.

Prof. Flavio Andaló, Me.

Prof. Clóvis Geyer Pereira, Me.

Prof. William Machado de Andrade, Me.

FLORIANÓPOLIS, junho de 2015.

APRESENTAÇÃO

Este Projeto Pedagógico foi elaborado por uma Comissão designada pelo Departamento de Expressão Gráfica dada a necessidade de alteração do nome do curso de **Design de Animação** para **Animação** e consequente mudança no seu plano pedagógico.

A base deste projeto se apoia em um plano pedagógico elaborado pelos professores Berenice Gonçalves, Marília Matos e Eugenio Diaz Merino, que objetivava a criação do curso de Design de Animação.

A Comissão

1. CONTEXTUALIZAÇÃO DO CURSO

1.1 INSERÇÃO INSTITUCIONAL

A Universidade Federal de Santa Catarina foi fundada em 1960 e, em 2014, apresentou a seguinte situação-síntese:

ALUNOS

Discentes: 46.225

CURSOS

De graduação: incluindo habilitações e opções - 116

SERVIDORES

Docentes: 2170 (1941 Doutores, 196 Mestres, 21 Especialistas e 12 Graduados)

Servidores Técnico-Administrativos: 3174

ESPAÇO FÍSICO

Terrenos: 16.291.437,79 m²

Edificações 415.981,1 m²

PRODUÇÃO CIENTÍFICA

Artigos publicados: 3203

Livros: Completos 306, Capítulos 668, Prefácio e Posfácio 85

Textos em jornais ou revistas: 167

Trabalhos publicados em eventos: 3134

Traduções: 59

Demais tipos de produções: 152

GRUPOS DE PESQUISA EM 2014: 563

BIBLIOTECA UNIVERSITÁRIA EM 2015:

Livros: 273.954

Periódicos: 43.104

BOLSAS

Alunos de graduação: 4.409 (728 de Iniciação Científica, 391 de Estágio, 688 de Monitoria, 350 de Extensão, 252 de Educação Tutorial e 2000 Estudantis)

RESTAURANTE UNIVERSITÁRIO

Refeições servidas no ano de 2014: 1.675.295 Refeições

A inserção administrativa do curso de **Animação** se dá conforme organograma abaixo, estando o mesmo diretamente ligado ao Departamento de Ensino de Graduação (**DEG**) da Pró-Reitoria de Ensino de Graduação (**PREG**). (figura 1)

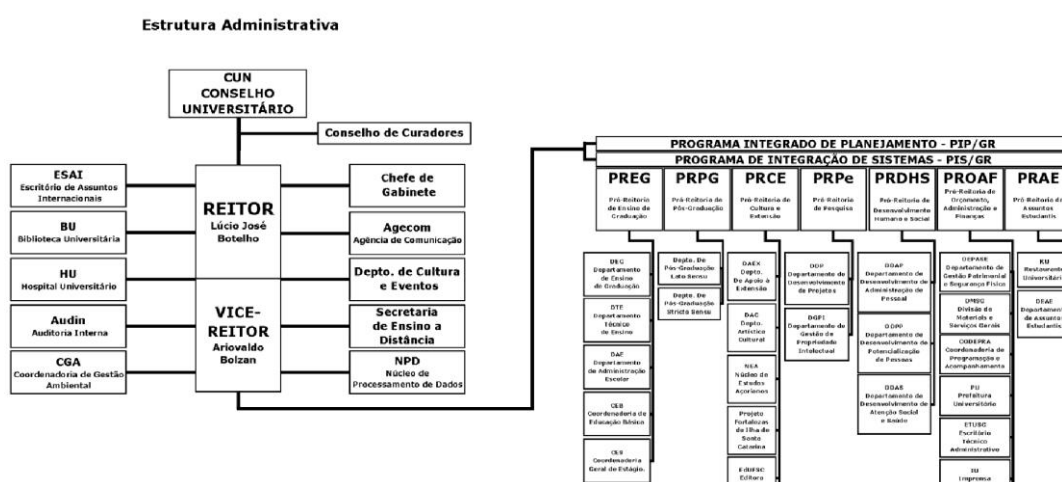


Figura 1: Organograma da Estrutura Administrativa da UFSC

O curso está sediado no Departamento de Expressão Gráfica (**EGR**) do Centro de Comunicação e Expressão (**CCE**) da **UFSC**.

O curso possui o seguinte formato de administração: Coordenação do Curso; Colegiado de curso e NDE (Núcleo Docente Estruturante)

As atividades de ensino, pesquisa e extensão estão sob a responsabilidade das respectivas coordenadorias do Departamento de Expressão Gráfica que, além de atender ao curso, atende às outras demandas da Universidade.

O curso tem sete semestres. O regime escolar adotado é semestral, com um prazo mínimo de seis e máximo de doze semestres para concluir o curso. As matrículas são oferecidas por disciplina tendo como teto por semestre letivo a quantidade de 28 horas aula.

As vagas oferecidas anualmente no curso de Animação e suas modalidades perfazem um total de **40** (quarenta), divididas da seguinte forma: 20 vagas por semestre em período integral de atividades letivas, adicionadas a disciplinas optativas e atividades complementares.

Quanto à dimensão das turmas, nas disciplinas práticas, são de até 20 alunos (somados 10%, garantindo vagas para alunos atrasados), em oficinas, laboratórios (com espaço físico adequado) e disponibilidade de docente auxiliado com um monitor, e/ou técnico (no caso de oficinas).

Já nas disciplinas teóricas exclusivas do curso de Animação, o número de alunos em sala poderá ser de 20 alunos (somados 10% garantindo vagas para alunos atrasados), enquanto as disciplinas teóricas compartilhadas com o curso de Design podem ter até 60 alunos (somados 10% garantindo vagas para alunos atrasados).

Para avaliação da aprendizagem, o curso segue o Regulamento dos Cursos de Graduação da **UFSC** (RESOLUÇÃO N. 17/CUn/97, de 30 de setembro de 1997) e, especificamente, o capítulo IV que trata do Rendimento Escolar, Seção I (Da Frequência e do Aproveitamento, Art. 69, Art. 70, Art. 71, Art. 72, Art. 73 e Art. 74).

1.2 INSERÇÃO GEOGRÁFICA E SÓCIO-CULTURAL

Em todo o Brasil, poucos são os cursos de Animação. Após pesquisa realizada no site institucional do e-MEC¹, no espaço de consulta pública sobre cursos de graduação e, utilizando-se como palavra-chave o termo “animação”, obteve-se

¹ <http://emec.mec.gov.br/> (acessado em 17 de junho de 2015)

como resultado o seguinte: 18 resultados. Excluindo-se as duplicidades restaram 11. Excluindo-se ainda 2 cursos que não se adequam à área de animação como o pretendido² restaram 9 cursos diferentes cuja área de formação é Animação (que vão desde o Design, Desenho, Cinema e Artes Visuais). Destes, somente 3 encontram-se em atividade (os outros 6 estão extintos ou em extinção). Os três cursos em atividades são: Desenho de Animação (1258694) - FEBASP (Centro Universitário Belas Artes de São Paulo); Cinema de Animação (1162040) - UFPEL (Universidade Federal de Pelotas) e Cinema de Animação e Artes Digitais (121517) – UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais). Percebe-se que esses 3 cursos estão inseridos nas regiões sul e centro-oeste, em locais onde há atividades relacionadas à animação (empresas, incubadoras, estúdios). A região sul é conhecida pela presença de empresas que atuam diretamente com animação. Em SC, destacam-se a Animaking, Belli Studio, além de outras empresas de pequeno e médio porte que atuam no mercado de games, as quais movimentam consideravelmente a economia do estado.

Em Santa Catarina, o Curso de Design originou-se do Curso de Comunicação e Expressão Visual, em 1999, tornando-se Design Gráfico no ano de seu reconhecimento (2004). Desde sua criação, tem sido um curso com boa procura no vestibular. No vestibular 2009 foram oferecidas vagas distintas para cada uma das habilitações: Animação, Gráfico e Produto. Em 2012 optou-se por uma abordagem unificada e o curso de Design passou a ofertar as disciplinas de Animação. Em 2013, o curso de Design de Animação foi avaliado com Conceito 4 após a avaliação de comissão do MEC, apesar de sua completa incorporação pelo curso de Design em 2012.

A tabela a seguir mostra a evolução da demanda por cursos de Design e Animação na UFSC ao longo dos anos:

² Um curso de Turismo, no qual animação tem como foco a recreação e um curso de Reprodução animal e inseminação artificial (que deve ter sido selecionado devido a proximidade dos termos “animação” e “animal” e/ou “inseminação”

Tabela 1: Número de inscritos nos vestibulares da UFSC no curso de Design, desde sua instalação.

2014	DESIGN	120	672	8.62
2013	DESIGN	120	773	9.20
2012	DESIGN	120	706	5.88
2011	Animação	40	230	5.75
	Gráfico	40	319	7.98
	Produto	40	225	5.63
2010	Animação	40	237	5.93
	Gráfico	40	308	7.70
	Produto	40	325	8.13
2009	Animação	40	268	6.70
	Gráfico	40	326	8.15
	Produto	40	181	4.53
2008	DESIGN	60	600	10.00
2007	DESIGN	60	679	11.32
2006	DESIGN	60	867	14.45
2005	DESIGN	60	957	15.95
2004	COM. E EXP. VISUAL	60	796	13.27
2003	COM. E EXP. VISUAL	60	990	16.50
2002	COM. E EXP. VISUAL	60	908	15.13
2001	COM. E EXP. VISUAL	60	895	14.92
2000	COM. E EXP. VISUAL	60	623	10.38
1999	COM. E EXP. VISUAL	60	703	11.71

Fonte: Comissão Permanente do Vestibular UFSC (Coperve) (c/v * candidato/vaga).

Segundo dados do Departamento de Administração Escolar da UFSC, alunos do curso se originam, além da grande Florianópolis, de cidades do interior do estado, do Rio Grande do Sul, do Rio de Janeiro e de São Paulo.

Quanto à inserção do curso no contexto sociocultural, tem-se que no âmbito local (Grande Florianópolis) a cidade passa por consideráveis transformações ocasionadas pela recente e expressiva migração de famílias de outras cidades do estado. Além destas, há também a migração de famílias de estados circunvizinhos. Ao fluxo de migrantes gaúchos se somam o de paranaenses, cariocas e paulistas, visivelmente de classe média/alta que tem contribuído para a evolução/expansão das áreas de comércio, indústria e serviços, demandando aperfeiçoamentos que as tornem mais compatíveis com suas necessidades estéticas, funcionais e comerciais relacionadas com suas origens.

A demanda por profissionais especificamente treinados no campo da animação pode, em Santa Catarina, ser explicada em parte pelo próprio impacto da UFSC como geradora de conhecimento e fomentadora de um polo de geração de tecnologia no estado, e em parte pelos incentivos da política audiovisual, do Governo Federal, como aqueles explicitados no projeto de lei 1821/03, que tem como objetivo incorporar gradativamente desenhos animados brasileiros à grade televisiva nacional, como descreve Nesteriuk³:

"O célere crescimento da animação brasileira nos últimos anos não passou despercebido pelas instâncias públicas do país. Em 2003, foi proposto o projeto de lei (PL) nº 1821/03, com o objetivo de incorporar gradativamente na televisão desenhos animados brasileiros, ampliando a exibição de conteúdo nacional e estimulando a indústria do setor no país. Após algumas audiências e pareceres preliminares, o projeto segue em tramitação no legislativo.

No mesmo ano, o então Secretário Executivo do Ministério da Cultura, visualizou o potencial da animação brasileira, compreendendo a importância cultural e o fator econômico envolvido na atividade, dando início a uma série de ações a favor do setor. A simples criação de alguns editais específicos para a animação, por exemplo, já se configurou como um avanço significativo, uma vez que projetos de animação tinham que concorrer juntos com projetos em live action, que, por si só, possuem outros parâmetros avaliativos e mesmo de produção, tornando díspar e inviável a comparação e competição entre estas técnicas distintas do audiovisual.

Posteriormente, em meados de 2008, o Ministério da Cultura assina a Portaria Ministerial nº 68, de 10 de outubro de 2008, na qual institui a criação do Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira, também conhecido por ProAnimação. A coordenação das ações do programa está, desde então, a cargo da Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura, com recursos de Lei Orçamentária, incentivados e de outras fontes."

Como resultado dessa iniciativa pode ser observado em Santa Catarina a criação e expansão de empresas geradoras de conteúdo em animação como a Belli Estúdio (responsável por séries animadas veiculadas em âmbito nacional e internacional como Carrapatos e Catapultas, Meu Amigãozão e Peixonauta); a Animaking (estabelecida no Polo Tecnológico Sapiens e responsável pela criação do primeiro longa-metragem de animação stop-motion brasileira); e empresas de menor porte, como a Cafundó Estúdio e a 52 Animation. Este

³ NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia e Série de Animação**. São Paulo: 2011.

cenário dinâmico tem ampla demanda de profissionais altamente qualificados, que vem sendo suprida em parte pelos alunos de Design da UFSC; ainda que este curso não aborde em sua totalidade as metodologias, procedimentos e técnicas específicos da prática da Animação.

Além das necessidades mercadológicas, o cenário cultural da região metropolitana de Florianópolis comporta eventos ligados ao campo da animação, como o Festival de Animação Infantil, o FAM (Festival Audiovisual do Mercosul), Semana de Animação do SENAI, Mostras Semestrais de Animação e o evento AnimaCatarina, promovidos pela própria UFSC.

1.3 UNIVERSO AO QUAL SE DESTINA

A formação em **Animação**, no nível de graduação universitária com duração média de **três anos e meio**, capacita profissionais para projetar, desenvolver e implementar produtos audiovisuais utilizando múltiplas técnicas de animação.

O curso de **Animação** atende uma área em franco crescimento, impulsionada pelo rápido e consistente desenvolvimento da tecnologia, especificamente de mídias visuais, podendo ser aplicado a diversas situações (2D e 3D) e suportes. Trata-se da aplicação parcial e/ou total de movimento a produções em mídia visual. No caso específico desta modalidade, cuidará do processo de desenvolvimento de projetos em animação, utilizando técnicas e ferramentas próprias para esta finalidade.

1.4 DIFERENCIAIS PROFISSIONAIS

O profissional de **Animação** se diferencia atualmente no mercado por dominar, no âmbito conceitual e técnico, a produção voltada aos meios tradicionais, assim como as novas tecnologias informatizadas e digitais, atualmente imprescindíveis.

Outro importante diferencial diz respeito à qualidade estética dos resultados de seu trabalho e às circunstâncias para sua obtenção. O domínio da geração das formas e das tecnologias para sua produção (e reprodução) dota os resultados finais dos trabalhos desenvolvidos pelo profissional de animação de adequada

qualidade estética. Entretanto, o objetivo maior de seu trabalho não é unicamente a busca à beleza, mas a consideração e construção dos elementos audiovisuais associados à eficácia da comunicação, seu uso e à viabilização financeira e técnica de soluções. Dessa forma, esse profissional privilegia o planejamento e as atividades de projeto na busca de soluções mais econômicas e adequadas de produção e reprodução (onde normalmente se localizam os maiores custos), priorizando as relações custo/benefício envolvidas.

Além disso, o projeto orientado ao usuário é uma constante, potencializando a eficiência e eficácia dos seus produtos, voltados ao equilíbrio entre as demandas.

1.5 ATUAÇÃO PROFISSIONAL

As características de sua formação propiciam ao profissional de **Animação** atuar no mercado de diversas formas e instâncias.

Além de atuar como profissionais autônomos, em escritórios próprios ou em situações mais abrangentes e complexas que exigem maior aprofundamento técnico em áreas afins (informática, engenharia, comunicação, etc.), o animador atua como membro de equipes interdisciplinares de projeto, contribuindo com visão abrangente e ação articuladora e atuando diretamente na geração de conceitos de solução e no projeto/desenvolvimento dos elementos formais e de comunicação envolvidos.

Atualmente há espaço nas mídias televisivas de canais abertos e fechados, bem como produções em nível de vídeos e filmes, tanto comerciais quanto institucionais. Ainda, pode-se mencionar a área de games, como um setor em franco crescimento, que poderá ser mais uma oportunidade profissional, se incorporadas algumas habilidades e competências específicas.

Não poderia deixar de ser mencionada a área de desenvolvimento de software, que vem se consolidando como uma das mais importantes do país, que vem

sendo fortemente explorada em Florianópolis, potencializando a área de atuação dos profissionais dessa área de atuação.

1.6 ORIGEM E DESENVOLVIMENTO DO CURSO

O curso de Animação apresentado neste PPC, surgiu a partir de um estudo aprofundado sobre a oferta e andamento do curso de Design de Animação. Após 5 anos de oferecimento do curso no formato de uma área de atuação do Design, percebeu-se que ele estava perdendo sua expressividade.

No ano de 2014, um grupo de professores iniciou estudos com o intuito de reestruturar o curso de Animação. Concluiu-se que, apresentado como uma das áreas de atuação do Design estava perdendo expressividade. Assim sendo, no primeiro semestre de 2015 foi criada uma comissão⁴ para a realização de um estudo mais aprofundado com o intuito de alterar o nome do Curso de “Design de Animação” para “Animação” e com isso uma reestruturação do PPC do curso. O resultado deste estudo é uma nova proposta de curso, que aproveita mais que 90% do que era oferecido do EGR ao curso de Design.

1.6.1 DIAGNÓSTICO DA SITUAÇÃO ATUAL

Os módulos projetuais de animação, do curso de **Design**, são atualmente quatro, sendo dois deles focados em animação 2D e dois deles em animação 3D. Não havendo obrigatoriedade do currículo quanto a ordem em que as disciplinas devem ser executadas e comungando de uma ampla base de disciplinas com os demais eixos estruturantes do curso (Produto e Gráfico), o eixo estruturante de Animação apresenta as seguintes características:

- Redundância de conteúdo devida a falta de um ciclo básico que tenha vistas à animação;
- Redundância de conteúdo devida a não existência de uma ordem obrigatória para a matrícula em diferentes disciplinas de animação;

⁴ Prof^a. Milton Luiz Horn Vieira, Dr. ; Prof. Gustavo Eggert Boehs, Me.; Prof. Flavio Andaló, Me.; Prof. Clóvis Geyer Pereira, Me.; Prof. Wiliam Machado de Andrade, Me.

- Incompatibilidades entre os conteúdos metodológicos projetuais do Design à prática da animação.

Deste modo, a presente comissão propõe, no item a seguir, diretrizes e ações que visam amenizar ou mesmo sanar tal panorama.

1.7 CONCEPÇÃO PROPOSTA

A presente proposta trata do remanejamento de parte das vagas destinadas anteriormente ao curso de Design para o curso de **Design de Animação** e alteração do nome deste último para **Animação**. Acredita-se que tal reestruturação deve criar uma abordagem que atenda as especificidades do estudo e da prática da **Animação**, caracterizada pedagogicamente por:

- Focar a formação básica nos primeiros anos, mas já de forma articulada com a atuação em Projeto, atendendo as especificidades do campo da **Animação**, de forma a reduzir o interstício entre assuntos teóricos básicos e sua utilização prática;
- Estender a prática projetual por tantas fases do curso quanto possíveis, visando o estabelecimento de uma espinha dorsal para o curso, como ponto de concentração dos assuntos e abordagens trabalhados nas disciplinas de entorno;
- Criar entre as disciplinas projetuais um encadeamento lógico em relação aos assuntos e temas tratados e ao progressivo aumento de complexidade e aprofundamento e evitando redundâncias.

Tal reestruturação não deve gerar entraves administrativos ou demanda de novos docentes; este plano foi feito de modo que possa ser absorvido pelo Departamento de Expressão Gráfica da UFSC com sua atual estrutura física e quadro de colaboradores.

Para executar tais adequações foram elencadas as seguintes atividades:

- Elaborar um programa de disciplinas que, dentro do possível, contemple aquelas já ofertadas pelo EGR, seja para o curso de **Design de Animação**, **Design** ou outros;
- Quando necessário, criar novas disciplinas tendo em vista sua adequação à área, de **Animação**, o notório conhecimento do professor a respeito do tema a ser lecionado e a disponibilidade do mesmo frente a outras atividades desempenhadas dentro do departamento;
- Comunicar à sociedade as mudanças deste programa, seja para futuros vestibulandos, cidadãos impactados por projetos de extensão ou para usuários dos produtos e serviços desenvolvidos e desempenhados pelos profissionais egressos do curso. Tal comunicação pode ser feita, entre outros, pela estruturação de um *web-site* para o curso;
- A aproximação temática entre o estágio curricular e o assunto abordado pelo aluno na disciplina de conclusão de curso deve ser incentivada (porém não sendo uma obrigatoriedade) como forma de associar o aprendizado formal e o prático (tácito), visando aperfeiçoar a formação do aluno;
- As disciplinas optativas poderão estar enquadradas em critérios claros e definidos, de forma a torná-las efetivamente ligadas aos interesses, conteúdos e aplicações objetivas para os alunos em sua atuação profissional e que contribuam de forma mais direta com o desenvolvimento das habilidades e competências relativas à atuação em **Animação**;
- Visando o cumprimento do que estabelece a atual Lei de Diretrizes e Bases, há que se adequar o currículo para que os alunos possam integralizar até 10% da carga horária total com atividades complementares (que podem ser compostas com disciplinas optativas, cursos, monitoria e atividades de estágio, dentre outras). Em médio prazo, deve-se buscar o aperfeiçoamento do curso e dos meios para que seja oferecido, como previsto na LDB, até 20% da carga horária com disciplinas ministradas a distância;
- Os critérios de avaliação do aprendizado poderão ser aperfeiçoados visando maior integração e uniformidade de critérios entre as disciplinas, a melhor avaliação das habilidades e competências pertinentes à atuação na área e ao melhor controle acadêmico;
- O relacionamento do curso com os laboratórios e núcleos deverá ser aperfeiçoado para que se tenha maior entrosamento e, sem prejuízo de seus

objetivos e metas, aproveitamento pedagógico otimizado dos projetos e ações neles realizados;

- O incentivo ao corpo docente para seu envolvimento em atividades de pesquisa e extensão especificamente na área de **Animação** deve ser reforçado, buscando uma melhor e maior produtividade;
- Construir uma integração entre a graduação e o Programa de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, melhorando o aspecto da pesquisa aplicada dentro do contexto do curso, ampliando a sua visibilidade perante a Universidade.

1.8 NECESSIDADES

Infraestrutura

- A proposta de alteração curricular não gera novas demandas de espaço físico. Os espaços requeridos são os que atualmente são utilizados pelas disciplinas do curso de Design, área de formação Animação.

Corpo docente

- A proposta de alteração curricular não gera novas demandas de contratação de professores, pois os docentes atualmente lotados no departamento, que já ministram aulas no Curso de Design, área de formação Design com foco em animação é que ministrarão disciplinas na animação. Poderá haver semestres em que demandas do Design e da Animação entrem em conflito. Estas serão gerenciadas pelas duas coordenações (Design e Animação).
- Cabe ressaltar que com esta proposta de alteração de nome e PPC do curso, há a necessidade de se desvincular a Animação da coordenação do curso de Design, pois a partir de sua aprovação, o foco, as necessidades pedagógicas serão diferenciadas.

Pessoal técnico administrativo

- Atualmente, há lotação de 4 funcionários no EGR (sendo dois lotados no Design e 2 lotados no EGR). Destes, um aposentou-se recentemente, um está em processo de aposentadoria e dois estão em exercício de suas

funções. Há algum tempo a chefia do Departamento e a Coordenadoria do Curso decidiram atender em um único espaço (uma secretaria conjunta). Desta forma propõe-se que, esta mesma secretaria atenda também as demandas da Animação, visto que, a quantidade de alunos que formarão a demanda para Animação (ingresso de 20 alunos semestrais) será diminuída na oferta de vagas do Design (que passará de 60 para 40 alunos ingressantes a cada semestre)

Articulações técnicas

- Com os órgãos suplementares da UFSC nos quais se utiliza/ necessita de projetos de Animação;
- Com as instâncias e entidades da Animação no nível local, nacional e internacional, para troca de informações e realização de ações conjuntas;
- Celebração de convênios de intercâmbio e de cooperação técnica envolvendo os corpos técnico, docente e discente com outras instituições de ensino, de extensão e de pesquisa da área, tanto nacionais quanto internacionais.

Articulações com a Sociedade

- Promoção de atividades de divulgação do curso de **Animação** e dos projetos, pesquisas e ações de extensão promovidas pelo curso;
- Montagem, a médio prazo, de um programa de divulgação da **Animação** e do curso junto às escolas de ensino médio, visando informar, esclarecer e sensibilizar alunos para ingressarem no curso;
- Continuação das exposições periódicas (semestrais) já existentes, porém sob novo nome, apresentando projetos dos alunos graduandos, como forma de apoiar a consolidação do **Animação** na cidade, no Estado e na região.

Articulações com o corpo discente

- Geração de eventos/atividades de organização compartilhada com o Centro Acadêmico.

1.9 PERSPECTIVAS DE CURTO MÉDIO E LONGO PRAZO

Institucionais

- Ser um dos 25 cursos mais procurados no vestibular da UFSC, no quesito candidatos/vaga;
- Ampliar sua visibilidade nas ações de Ensino, Pesquisa e Extensão;
- Ampliar fortemente as relações com instituições de ensino e cursos de Animação na região, no país e no exterior, com a criação de condições institucionais para intercâmbio docente, discente e técnico-administrativo.

Técnicas

- Aperfeiçoar a interação entre as disciplinas do curso no que tange aos objetivos, programa e atividades didáticas;
- Melhorar, substancialmente, o uso das tecnologias como apoio às práticas de ensino-aprendizagem.

Indicadores

- Criar indicadores de desempenho para o corpo docente, o corpo técnico, as atividades administrativas e institucionais do curso.

2. CONCEPÇÃO FILOSÓFICA, TEÓRICO-METODOLÓGICA DO CURSO E DO PERFIL PROFISSIONAL DESEJADO.

2.1 CONCEPÇÃO FILOSÓFICA DO CURSO

O profissional de **Animação** formado pela Universidade Federal de Santa Catarina deverá ter formação generalista, apto a compreender e responder às necessidades do indivíduo e da sociedade, com ética e capacidade crítica, reflexiva e de visão humanística, relativamente à concepção, ao desenvolvimento e acompanhamento de projetos, bem como de sua produção, através da consideração estética em meio aos aspectos tecnológicos, formais e funcionais, atuando criativamente na identificação e resolução de problemas, considerando componentes políticos, econômicos, sociais, ambientais, históricos e culturais de um mercado específico.

2.2 CONCEPÇÃO PEDAGÓGICA

O projeto pedagógico do curso de Animação ressalta a importância das contribuições e pressupostos do construtivismo para a compreensão e aprimoramento do processo ensino-aprendizagem.

Na concepção construtivista, a aprendizagem é um processo que conduz à integração, modificação, ao estabelecimento de relações e coordenação entre esquemas de conhecimento que o indivíduo já possui, dotados de uma certa estrutura e organização. No âmbito do projeto pedagógico do curso de Animação, tal concepção inclui aspectos da gestão dos conteúdos e das relações humanas e da gestão do processo ensino-aprendizagem.

A importância dos conhecimentos prévios e da aprendizagem significativa

Para o construtivismo, uma aprendizagem é tanto mais significativa quanto mais relações com sentido o aluno for capaz de estabelecer entre o que já conhece (seus conhecimentos prévios) e o novo conteúdo que lhe é apresentado como objeto de aprendizagem (MIRAS, 1998)⁵. Essa definição indica que alunos têm uma quantidade variável de esquemas de conhecimentos, isto é, não têm um conhecimento geral da realidade, mas conhecimento de determinados aspectos da realidade. Portanto, em função do contexto em que se desenvolvem e vivem, de sua experiência direta e indireta e das informações que recebem, os alunos podem ter uma quantidade maior ou menor de esquemas de conhecimento.

Ausubel, contemporâneo de Piaget, contribuiu para a conceituação da “aprendizagem significativa”. Em seus estudos, ele explicita que a aprendizagem refere-se à ampliação da estrutura cognitiva, pela incorporação de novas ideias e conteúdos. Dependendo do tipo de relação estabelecida pelo aprendiz, entre as ideias já existentes na sua estrutura com as novas que estão sendo por ela internalizadas, pode-se verificar se o aprendizado foi significativo. O autor diferencia o aprendizado “significativo” do “mecânico”, que seria armazenado de forma arbitrária pelo aluno (FONTOURA, 2002)⁶.

O construtivismo em sala de aula é um referencial aberto que não exclui outras abordagens. Portanto, destaca-se que o é processo conjunto, compartilhado, em que, com ajuda do professor, o aprendiz pode mostrar-se progressivamente competente na resolução de tarefas, na utilização de conceitos, na prática de determinadas atitudes e em futuros desafios.

⁵ MIRAS, Mariana. Um ponto de partida para a aprendizagem de novos conteúdos: os conhecimentos prévios. In: COLL, César. *O construtivismo em sala de aula*. São Paulo: Ática, 1998

⁶ Fontoura A. *EdaDe - A Educação de Crianças e Jovens Através do Design*, Tese de Doutorado, PPGEP/UFSC, 2002.

A dimensão sociocultural da aprendizagem

O aluno constrói um significado e/ou o reconstrói do ponto de vista pessoal e social. A construção do conhecimento envolve uma atividade mental intensa, caracterizando-se pelo fato dos alunos estabelecerem relações não arbitrárias, mas pertinentes e valiosas no sentido individual e coletivo. Vygotsky (1991)⁷ defendia a importância da relação e da interação com outras pessoas na origem dos processos de aprendizagem. Na interação cooperativa, o contraste entre pontos de vista moderadamente divergentes a propósito de um problema ou conteúdo de resolução conjunta são positivos. Os aprendizes devem demonstrar disposição, capacidade intelectual e emocional para aceitar o debate e a controvérsia.

Nessa perspectiva, quando se aprende, não se leva em conta apenas o conteúdo, objeto de aprendizagem, mas também a sua organização.

A capacidade de trabalho em equipe pressupõe o domínio progressivo de determinados conceitos, particularmente conteúdos referentes a procedimentos e a normas, valores e atitudes, que também devem ser objeto explícito da educação. Nesse sentido, os valores e o repertório cultural do grupo interferem na interação.

Na educação formal, os objetos de aprendizagem são conhecimentos de natureza cultural. É nesse aspecto que pode ser mencionada a atividade mental do aluno como atividade social e culturalmente mediada. A cultura confere significado à atividade humana. Ela não depende apenas da existência de signos e símbolos e seus referentes, mas da existência de alguém capaz de interpretá-los (MAURI, 1998, p 91)⁸.

A aprendizagem é culturalmente mediada, sobretudo pela natureza dos conhecimentos que os alunos constroem, pelos conteúdos escolares; e porque,

⁷ VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes: 1991

⁸ MAURI, Tereza. O que faz com que o aluno e a aluna aprenda em sala de aula?. In: COLLI, César. O construtivismo em sala de aula. São Paulo: Ática, 1998.

para construir conhecimento, o aluno precisa usar instrumentos que são culturais; por exemplo, a utilização da linguagem escrita, algumas técnicas ou estratégias de leitura compreensivas, de organização e de relação de dados (MAURI,1998).

Os conhecimentos que são objetos de aprendizagem são uma seleção dos saberes relevantes da cultura. Esses repertórios já existiam antes que os alunos iniciassem sua formação acadêmica e são de natureza simbólica. Expressam-se por meio de símbolos e signos verbais, numéricos, musicais, plásticos, gestuais etc., possibilitando que sejam compartilhados por todos que pertencem a um mesmo grupo social e cultural e que, ao mesmo tempo, seu significado seja conhecido e compartilhado (MAURI, 1998).

2.3 PERFIL DO PROFISSIONAL A SER FORMADO

O profissional que a **UFSC** pretende formar no curso de **Animação** deve:

- Atuar no campo da Animação;
- Dominar as técnicas, métodos e ferramentas específicas de projetos de Animação;
- Conhecer as aplicações dos recursos técnicos objetivando uma prática projetual;
- Estar preparado para atuar em ambiente cultural, histórico, técnico e mercadológico específico;
- Saber intervir na sociedade com critérios de inovação, responsabilidade socioambiental e empreendedorismo.

3. OBJETIVOS E METAS DO CURSO

3.1 OBJETIVOS DO CURSO

3.1.1 Objetivo Geral

Fornecer meios para a formação de profissionais capazes para atuar em ambientes dinâmicos plurais, atendendo necessidades socioculturais e de mercado com criatividade, através da capacitação na utilização de métodos e ferramentas de produto audiovisual baseado em animação.

3.1.2. Objetivos Específicos

- Oferecer um conjunto de conhecimentos teóricos e práticos necessários e suficientes para a capacitação dos alunos em Animação, atendendo aos níveis adequados de desenvolvimento das habilidades e competências para sua inserção no mercado profissional;
- Disponibilizar aos alunos infraestrutura física (salas de aula, laboratórios, oficinas, equipamentos de informática, etc.) adequada para sua formação;
- Estruturar arcabouço teórico para o curso a partir da bibliografia disponível, do aprendizado pela prática de Animação e da articulação entre os componentes do corpo docente do curso;
- Criar ambiente de articulação técnica e institucional com outros agentes de ensino de Animação na região, no país e no exterior;
- Dotar o curso de estruturas de apoio para a realização de atividades complementares de ensino, de pesquisa e extensão na correta dimensão para abranger as diversas necessidades relativas à formação profissional.

3.2 METAS DO CURSO

As metas e indicadores de desempenho estarão alinhados com os elementos relacionados ao curso que são objeto do Programa de Auto Avaliação Institucional (PAAI), referenciando o Plano de Avaliação Institucional da UFSC.

4. PROPOSTA CURRICULAR

Como descrito anteriormente, a síntese da **Animação** ocorre nas disciplinas de Projeto, pela convergência e associação de conhecimentos relativos às áreas que compõem o seu arcabouço.

Assim, o ensino deve se dar pela construção de articulações primárias (entre áreas do conhecimento), secundárias (pelo aprofundamento em uma mesma área) e terciárias (pela associação e síntese dos conhecimentos adquiridos, aplicados à solução de problemas projetuais). Com isso, busca-se uma aproximação maior entre o aluno e o mercado (figura 2).

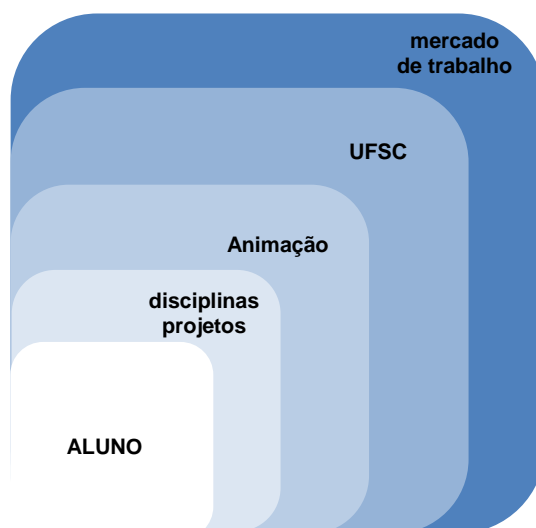


Figura 2: Imagem representativa da interação aluno ⇒ mercado de trabalho

4.1. EIXOS

- Linguagens e Meios

Agrupa conteúdos dos meios de representação desde o desenho à mão livre até as modelagens tridimensionais informatizadas necessárias à atuação profissional em Animação e os associa com as linguagens pertinentes à atividade.

- Sociedade

Trata das questões sobre as quais o profissional de Animação estabelece suas relações com a Sociedade como cenário para sua atuação. São estudadas noções de Ciências Humanas e questões históricas, técnicas e de desenvolvimento sustentado relativas à área de Animação.

- Tecnologia

Aborda os recursos tecnológicos necessários à materialização dos projetos.

- Mercado

Agrupa os conteúdos de cunho teórico e prático pelos quais o profissional de Animação se relaciona com a realidade comercial e empresarial: mercadologia, gerência e gestão, prática profissional e estágio compõem este eixo.

- Projeto

Perpassa todas as fases do curso, encadeando as etapas que compõem o método projetual da Animação (do pré-projeto à implementação) até o Trabalho de Conclusão de Curso.

4.2 INTEGRALIZAÇÃO CURRICULAR E DISCIPLINAS

4.2.1 Disciplinas Obrigatórias

A integralização do curso de Animação se dá quando o estudante cumprir a carga horária total do curso, composta por disciplinas obrigatórias (incluindo Estágio Curricular e o TCC); as disciplinas obrigatórias eletivas e as disciplinas optativas e/ou atividades complementares.

São consideradas:

Disciplinas obrigatórias: as disciplinas constantes da matriz curricular organizadas em semestres (semestres 1 ao 7);

Disciplinas obrigatórias eletivas: as disciplinas constantes da matriz curricular, mas que podem ser cursadas em qualquer momento entre os semestres 3 e 6.

Disciplinas optativas: disciplinas que compreendem a carga horária de 324 h/a mas que podem ser cumpridas ao longo dos semestres 2 e 7 (podendo ser disciplinas do EGR, de outros departamentos da UFSC, outras IESs ou atividades que sejam complementares à formação em sua modalidade – vide item 4.6. A figura 3 mostra a matriz do curso e o apêndice 01 apresenta as disciplinas detalhadamente.

A seguir, no quadro 1, é apresentada a carga horária necessária para integralização do curso de Animação.

Quadro 1: Representação da integralização do Curso de Animação.

Disciplinas Obrigatórias	Disciplinas Obrigatórias eletivas	Disciplinas optativas	Total
2700 h/a	324 h/a	324 h/a*	3348 h/a
2250h	270h	270h	2790h

Das 324 h/a de disciplinas optativas poderão ser validadas com Atividades Complementares até 240 h/a

Total em hora relógio: 2790 horas.

EGR7105 - 72 h/a Desenho de Observação	EGR7108 - 72 h/a Desenho Aplicado	EGR7425 - 72 h/a Projeto 1	EGR7435 - 72 h/a Projeto 2	EGR7445 - 72 h/a Projeto 3	EGR7455 - 360 h/a Estágio Curricular Obrigatório	EGR7465 - 450 h/a Projeto 4
EGR7107 - 54 h/a História da Arte	EGR7190 - 72 h/a Ilustração Digital	EGR5026 - 72 h/a Design de Personagens e Concept Art	EGR5030 - 144 h/a Laboratório de Animação	EGR7251 - 72 h/a Modelagem de Personagens		
EGR7109 - 54 h/a Teoria da Cor	EGR7411 - 72 h/a Narrativa e Linguagem Visual	EGR7422 - 72 h/a Edição de Som	EGR7481 - 72 h/a Animação de Personagens	EGR7441 - 72 h/a Animação 3D		
EGR7110 - 54 h/a Plástica	EGR7424 - 72 h/a Roteiro e Direção	EGR7423 - 72 h/a Edição e Composição de Vídeo	EGR7129 - 72 h/a Stop-motion	EGR7443 - 72 h/a Modelagem 3D		
EGR7113 - 54 h/a Semiótica	EGR7244 - 72 h/a Princípios de Animação	EGR7431 - 72 h/a Design de Cenários		EGR7444 - 72 h/a Rendering de Animação		
EGR7192 - 54 h/a Tratamento de Imagem		EGR5014 - 36 h/a Gestão de Projetos				
EGR7212 - 72 h/a Animação e Cinema						
Disciplinas obrigatórias eletivas		EGR7188 - 72 h/a Fotografia Digital	EGR7186 - 54 h/a Design e Sustentabilidade	EGR7472 - 72 h/a Efeitos Especiais	EGR7471 - 54 h/a Arte para Games	EGR5315 - 72 h/a Captura de Movimentos

Obs: Dados de matriz curricular consolidados conforme portaria nº 659/2017/PROGRAD

4.3 HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Atendendo ao que determinam as diretrizes curriculares para os cursos de graduação, são habilidades e competências que deverão ser desenvolvidas pelos alunos do curso de Animação da UFSC, devidamente separadas e organizadas por ordem de:

Habilidades

- Apurada percepção visual, espacial e de proporcionalidade;
- Elevada capacidade analítica e de síntese;
- Capacidade de expressão verbal e visual;
- Discernimento no uso de recursos informacionais - computacionais;
- Iniciativa empreendedora;
- Possuir interesse generalista;
- Desenvolver o senso estético;
- Sociabilidade, alteridade e altruísmo;
- Capacidade de avaliação autocrítica.

Competências

- Conceber, projetar, implementar e analisar peças de animação;
- Estar capacitado a atuar em qualquer etapa do processo projetual de criação de peças animadas;
- Aplicar conhecimentos culturais, científicos, tecnológicos e instrumentais à prática projetual de Animação;
- Dominar a linguagem técnica do campo;
- Possuir capacidades multidisciplinares;
- Atuar em atividades interdisciplinares;
- Saber trabalhar em equipe;
- Avaliar a viabilidade técnica e econômica de projetos;
- Dominar conhecimentos de administração da produção;
- Identificar demandas e saber transformá-las em oportunidades;
- Possuir visão setorial;

- Atender as necessidades do relacionamento humano com seu entorno;
- Compreender as dinâmicas políticas e do mercado produtivo como fenômenos sociais;
- Desenvolver e/ou utilizar novas ferramentas e técnicas;
- Avaliar criticamente alternativas de solução a problemas;
- Comunicar-se eficientemente nas formas escrita, oral e gráfica;
- Valorizar a atuação profissional ética e responsável;
- Objetivar a permanente e indispensável atualização profissional.

4.4. ATIVIDADES DE ESTÁGIO

4.4.1 ESTÁGIO CURRICULAR

O Estágio Curricular é apoiado pela disciplina EGR7198 – Estágio Obrigatório, disponível na 6.^a fase. Esta disciplina compreende uma carga horária de 360 horas/aula destinadas à realização das atividades de estágio (na qual o estudante deverá cumprir 300 horas relógio). Para realizar o estágio, o estudante deve cadastrar sua atividade no SIARE – Sistema de Informação para Acompanhamento e Registro de Estágios. Cabe salientar que esta atividade possui regulamentação própria.

4.4.2 ESTÁGIO EXTRACURRICULAR

Os estágios extracurriculares serão incentivados pela Coordenadoria de Estágios do Departamento a partir da 2.^a fase, com ênfase no oferecimento de vagas internamente às instâncias de apoio ao curso (núcleos, laboratórios, grupos de pesquisa) ou em outras da própria universidade, na qual o estudante de Animação possa atuar com o intuito de incrementar sua formação além de buscar maior integração entre os conteúdos estudados nas disciplinas e a prática profissional (aprendizado prático).

O estágio extracurricular também poderá ser realizado fora do âmbito da universidade. Para isso, as normas e procedimentos correntes na UFSC serão

aplicadas e, principalmente, serão exigidos os relatórios de conclusão de estágio (modelo oficial da UFSC), como requisito para validação das atividades como carga horária complementar.

4.5. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - TCC

4.5.1 CONCEITO

O trabalho de conclusão de curso (TCC) tem por objetivos:

- que o aluno demonstre, na prática, o domínio metodológico de produção em Animação, domínio das técnicas e ferramentas correntes e domínio da utilização do meio como instrumento comunicacional;
- que o aluno demonstre, junto ao corpo docente do curso e aos seus colegas, que está apto a entrar no mercado de trabalho pela sua competência projetual e de realização diante de demandas e desafios reais pertinentes à atividade de Animação, corretamente atendidas e solucionadas.

TCCs que auxiliem a evolução do estado da arte da Animação, seja pela construção de técnicas e ferramentas, pela reflexão sobre procedimentos projetuais, pela sistematização de ações de extensão e/ou de pesquisa serão aceitos, desde que contenham, em si, construções projetuais de peças animadas realizadas pelo aluno.

Quanto ao formato, aponta-se sua composição por uma disciplina:

EGR7248 - Projeto 4 (PCC), oferecida na 7.^a fase, com carga horária equivalente a 450 h/a, tem por finalidade:

- Informar ao aluno as características, conteúdo, formato, procedimentos e documentação necessária à realização do TCC;
- Gerar proposta temática a ser analisada e aprovada por comissão de docentes;
- Identificar e designar um orientador, bem como propor providências necessárias ao adequado encaminhamento do trabalho.

- A realização do projeto com acompanhamento do docente da disciplina e do orientador;
- A apresentação pública do resultado do projeto para banca a ser designada;
- A editoração final do projeto para arquivamento e, também, em pranchas padronizadas, para apresentação em exposição.

4.6 ATIVIDADES COMPLEMENTARES

As atividades técnicas, científicas e culturais que estarão associadas às atividades de ensino do curso para melhor atendimento aos seus objetivos serão propostas, regulamentadas e acompanhadas pela coordenação de curso que poderá, para essa finalidade, compor comissão específica.

A carga horária obtida através dessas atividades poderá, caso seja do desejo do estudante, ser computada como carga horária das disciplinas optativas do curso (reforçando o que foi descrito no item 4.2.3 deste Projeto pedagógico).

5. FORMAS E INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E DA APRENDIZAGEM

5.1 SISTEMA DE AVALIAÇÃO DO PROJETO DO CURSO

O curso de Animação, assim como os demais cursos da UFSC, é avaliado pela instituição através de uma comissão especializada, denominada CPA – Comissão Própria de Avaliação, criada pela Portaria N°327/GR/2005, de 11/04/2005.

De acordo com o programa de Avaliação Institucional da UFSC, o “Programa de Auto-Avaliação Institucional está previsto em três ciclos. O 1º Ciclo está focado na leitura interna das políticas e práticas institucionais. O 2º Ciclo aprofunda a coleta de dados sobre a percepção e satisfação da comunidade universitária e amplia a participação dos segmentos da UFSC. O 3º ciclo inclui a participação da comunidade externa no processo avaliativo.” (Fonte: Relatório do Primeiro

Ciclo de Avaliação (2004 – 2007), p. 15. Disponível em: <http://www.paai.ufsc.br>, acessado em 04 de dezembro de 2011)

O Programa de Auto-Avaliação Institucional prevê que a UFSC seja avaliada em 10 dimensões, a saber:

- dimensão políticas institucionais
- dimensão políticas de pessoal
- dimensão infraestrutura
- dimensão responsabilidade social
- dimensão políticas estudantis
- dimensão organização e gestão
- dimensão comunicação com a sociedade
- dimensão sustentabilidade financeira
- dimensão missão e perfil
- dimensão avaliação

Mais especificamente, a Coordenação de Curso, com o apoio do NDE (Núcleo Docente Estruturante), acompanha o andamento do curso com o intuito de prover as condições necessárias ao bom andamento das aulas, seja na busca de adequação e melhoria da infraestrutura, no acompanhamento docente e discente (através do recebimento, estudo e, quando possível, implementação das reivindicações dos alunos e professores). A partir de reuniões de acompanhamento/avaliação do curso são propostas as alterações na matriz curricular, bem como no andamento do curso como um todo.

5.2 SISTEMA DE AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A verificação do alcance dos objetivos em cada disciplina é realizado progressivamente durante o transcorrer do período letivo, através dos instrumentos de avaliação definidos como adequados a cada disciplina da matriz curricular do Curso de Animação (projetos, pesquisas, seminários, leituras, etc.).

A frequência e o aproveitamento nas disciplinas que compõem o currículo do Curso de Design seguem o que determina a legislação vigente, isto é, a Resolução 017/CUn/97, através dos artigos 69 a 74, a saber:

“Art. 69 - A verificação do rendimento escolar compreenderá frequência e aproveitamento nos estudos, os quais deverão ser atingidos conjuntamente.

§ 1o - A verificação do aproveitamento e do controle da frequência às aulas será de responsabilidade do professor, sob a supervisão do Departamento de Ensino.

§ 2o - Será obrigatória a frequência às atividades correspondentes a cada disciplina, ficando nela reprovado o aluno que não comparecer, no mínimo, a 75% (setenta e cinco por cento) das mesmas.

§ 3o - O professor registrará a frequência, para cada aula, em formulário próprio, fornecido pelo ao Departamento de Administração Escolar-DAE.

§ 4o - Cabe ao aluno acompanhar, junto a cada professor, o registro da sua frequência às aulas.

§ 5o - O Colegiado do Curso, com anuência do Departamento de Ensino e aprovação da Câmara de Ensino de Graduação, poderá exigir frequência superior ao fixado no § 2o deste artigo.

§ 6o - O aproveitamento nos estudos será verificado, em cada disciplina, pelo desempenho do aluno, frente aos objetivos propostos no plano de ensino.

Art. 70 - A verificação do alcance dos objetivos em cada disciplina será realizada progressivamente, durante o período letivo, através de instrumentos de avaliação previstos no plano de ensino.

§ 1o - Até no máximo 10 (dez) dias úteis após a avaliação, respeitada o Calendário Escolar, o professor deverá divulgar a nota obtida na avaliação, sendo garantido ao aluno o acesso à sua prova, podendo solicitar cópia da mesma ao Departamento de Ensino, arcando com os custos da mesma.

§ 2o - O aluno com frequência suficiente (FS) e média das notas de avaliações do semestre entre 3,0 (três) e 5,5(cinco vírgula cinco) terá direito a uma nova avaliação no final do semestre, exceto nas disciplinas que envolvam Estágio Curricular, Prática de Ensino e Trabalho de Conclusão do Curso ou equivalente, ou disciplinas de caráter prático que envolvam atividades de laboratório ou clínica definidas pelo Departamento e homologados pelo Colegiado de Curso, para as quais a possibilidade de nova avaliação ficará a critério do respectivo Colegiado do Curso.

§ 3o - O resultado final do rendimento escolar, em cada disciplina, será publicado no Departamento de Ensino, pelo prazo de 2 (dois) dias úteis, após o qual será encaminhado ao Departamento de Administração Escolar-DAE, para registro.

§ 4o - Ao aluno que não comparecer às avaliações ou não apresentar trabalhos no prazo estabelecido será atribuída nota 0 (zero).

§ 5o - No início do período letivo, o professor deverá dar ciência aos alunos do plano de ensino da disciplina, o qual ficará à disposição dos interessados no respectivo Departamento de Ensino e secretaria do Colegiado do Curso para consulta.

Art. 71 - Todas as avaliações serão expressas através de notas graduadas de 0 (zero) a 10 (dez), não podendo ser fracionadas aquém ou além de 0,5 (zero vírgula cinco).

§ 1o - As frações intermediárias, decorrentes de nota, média final ou validação de disciplinas, serão arredondadas para a graduação mais próxima, sendo as frações de 0,25 e 0,75 arredondada para a graduação imediatamente superior.

§ 2o - A nota final resultará das avaliações das atividades previstas no plano de ensino da disciplina.

§ 3o - O aluno enquadrado no caso previsto pelo § 2º do art. 70 terá sua nota final calculada através da média aritmética entre a média das notas das avaliações parciais e a nota obtida na avaliação estabelecida no citado parágrafo.

Art. 72- A nota mínima de aprovação em cada disciplina é 6,0 (seis vírgula zero).

Art. 73 - É facultado ao aluno requerer ao Chefe do Departamento a revisão da avaliação, mediante justificativa circunstanciada, dentro de 02 (dois) dias úteis, após a divulgação do resultado.

§ 1º - Processado o pedido, o Chefe do Departamento o encaminhará ao(s) professor(es) da disciplina para proceder a revisão na presença do requerente em 02 (dois) dias úteis, dando em seguida ciência ao requerente.

§ 2º - Dentro do prazo de 02 (dois) dias úteis, contados da data da ciência, o interessado poderá recorrer ao Departamento, cujo Chefe designará comissão constituída por 3 (três) professores, excluída a participação do(s) professor(es) da disciplina.

§ 3º - A Comissão terá o prazo de 05 (cinco) dias úteis para emitir parecer conclusivo.

Art. 74 - O aluno, que por motivo de força maior e plenamente justificado, deixar de realizar avaliações previstas no plano de ensino, deverá formalizar pedido de avaliação à Chefia do Departamento de Ensino ao qual a disciplina pertence, dentro do prazo de 3 (três) dias úteis, recebendo provisoriamente a menção I.

§ 1º- Cessado o motivo que impediu a realização da avaliação, o aluno, se autorizado pelo Departamento de Ensino, deverá fazê-la quando, então, tratando-se de nota final, será encaminhada ao Departamento de Administração Escolar-DAE, pelo Departamento de Ensino.

§ 2º- Se a nota final da disciplina não for enviada ao Departamento de Administração Escolar-DAE até o final do período letivo seguinte, será atribuída ao aluno, automaticamente, nota 0 (zero) na disciplina, com todas as suas implicações.

§ 3º- Enquanto o aluno não obtiver o resultado final da avaliação da disciplina, não terá direito à matrícula em disciplina que a tiver como pré-requisito."

6. REQUISITOS LEGAIS

No Curso de Animação, o cumprimento dos requisitos legais e normativos são atendidos em sua totalidade. Merecem destaque neste documento alguns desses requisitos, que são apresentados a seguir, juntamente com a informação de como o curso as apresenta. O quadro a seguir apresenta o requisito legal bem como a forma de cumprimento deste no âmbito do curso de Animação.

Quadro2: Requisitos Legais

Requisito Legal	Forma de cumprimento do requisito junto ao curso de Animação
Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africana (Resolução CNE/CP Nº 01 de 17 de Junho de 2004)	Os conteúdos preconizados nesta e temáticas resolução são inseridos em disciplinas tratados de forma interdisciplinar. É também facultado ao estudante cursá-los como disciplina

	optativa, podendo este escolhe-la junto ao departamento de Antropologia (sendo necessário para isso a anuência do professor da disciplina requerida).
Diretrizes Nacionais para a Educação em Direitos Humanos (Parecer CNE/CP nº 8, de 06/03/2012, que originou a Resolução CNE/CP nº 1, de 30/05/2012)	Os conteúdos e temáticas preconizados nesta resolução são inseridos em disciplinas tratadas de forma interdisciplinar. É também facultado ao estudante cursá-los como disciplina optativa, podendo este escolhe-la junto a outros departamentos da UFSC (sendo necessário para isso a anuência do professor da disciplina requerida).
Disciplina optativa de Libras (Dec. Nº 626/2005)	A disciplina de Libras é oferecida a toda a UFSC como disciplina optativa: LSB7904 Língua Brasileira de Sinais (PCC 18horas-aula)
Políticas de educação ambiental (Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999 e Decreto Nº 4.281 de 25 de junho de 2002)	Os conteúdos e temáticas preconizados nesta resolução são inseridos no curso na disciplina de Sustentabilidade.

Apêndice

Matriz Curricular do Curso de Animação

Objetivo:

Titulação: Bacharel em Animação

Diplomado em: Animação

Período de Conclusão do Curso: Mínimo: 7 semestres Máximo: 14 semestres

Carga Horária: Obrigatória 2520 Horas Optativa 270 Horas Total 2790 Horas

Número de aulas semanais: Mínimo: 12 Máximo: 32

Disciplinas Obrigatórias

1ª Fase					
Disciplina	Tipo	H/A	Créditos	Pré-Requisito	Conjunto
<p>Desenvolvimento da expressão gráfico-plástica e da gramática visual (sintaxe). O desenho como expressão de sentimentos e conceitos. As ferramentas de desenho. A representação através das formas naturais e artificiais. Percepção e composição das estruturas formais. Desenho de observação. Estudo de luz e sombra.</p> <p>Bibliografia básica: DOYLE, Michael E. Color drawing: design drawing skill and techniques for architects, landscape architects, and interior designers. 3rd ed. Hoboken, N.J.: J. Wiley & Sons, 2007. HOCKNEY, David. O conhecimento secreto: redescobrimo as técnicas perdidas dos grandes mestres. São Paulo: Cosac Naify, 2001. SIMBLET, Sarah; DAVIS, John. Anatomy for the artist. London: DK Publishing, 2001.</p> <p>Bibliografia complementar: CÂMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production. 1. ed. Hauppauge, New York: Barron's, 2006. DERDYK, Edith. O desenho da figura humana. São Paulo: Scipione, 1990. GOMES, Luiz Vidal Negreiros. Desenhismo. 2. ed. Santa Maria: Ed. Da UFSM, 1996. PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Edgard Blucher, 2010. WONG, Wucius. Princípios da forma e desenho. Tradução Alvamar Lamparelli. São Paulo: Martins Fontes, 1998.</p>					
EGR7105	Desenho de Observação	Ob	72	4	
<p>Estudos dos diferentes movimentos artísticos ocidentais. Artes visuais no Brasil. Estudo comparativo entre os vários movimentos artísticos com ênfase na cultura ocidental e contemporânea.</p> <p>Bibliografia básica: BOLAÑO, César Ricardo Siqueira; GOLIN, Cida; BRITTOS, Valério Cruz. Economia da arte e da cultura. São Paulo: Itaú Cultural, 2010. PROENÇA, Graça. História da arte. 17. ed. São Paulo: Ática, 2008. WOLFFLIN, Heinrich. Conceitos fundamentais da história da arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.</p> <p>Bibliografia complementar: ALTON, John. Painting with light. Los Angeles: University of California Press, c1995. BARDI, P. M. História da arte brasileira: pintura, escultura, arquitetura outras artes. São Paulo: Melhoramentos, 1981. BAZIN, Germain. História da arte da pre-história aos nossos dias. Lisboa: M. Fontes, 1980. CLARK, T. J. A pintura da vida moderna: Paris na arte de Manet e de seus seguidores. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. DE FUSCO, Renato. História da arte contemporânea. Lisboa: Presença, 1988.</p>					
EGR7107	História da Arte	Ob	54	3	
<p>Cor e percepção visual. Processos fisiológicos. Princípios básicos da física da cor. Cor-Luz e cor-pigmento. Esquemas de composição cromática: harmonias e contrastes. Sistemas de cores: CMYK, RGB, HSB, PANTONE, características e usos. A cor em displays. Cor de processo e cor especial. O uso da cor no design. A cor no processo de projeto: conceituação x especificação.</p> <p>Bibliografia básica: DOYLE, Michael E. Color drawing: design drawing skill and techniques for architects, landscape architects, and interior designers. 3rd ed. Hoboken, N.J.: J. Wiley & Sons, 2007. FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor. São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2007. READ, Herbert Edward. A arte de agora, agora: uma introdução à teoria da pintura e escultura modernas. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.</p> <p>Bibliografia complementar: ALBERS, Josef. A interação da cor. São Paulo WMF M. Fontes, 2009. COSTA, Cacilda Teixeira da. Arte no Brasil 1950 - 2000: movimentos e meios. 2. ed. São Paulo: Alameda, 2006. HODGE, Susie. Claude Monet. 1. ed. São Paulo: Ática, 2002. MIR, Antonio. Antônio Mir: 30 anos de pintura 1966 - 1996. [S.l.]: Editorial Godoy, 1996. WONG, Wucius. Princípios del diseno en color: disenar con colores electronicos. 5. ed. Barcelona [Espanha]: G. Gili, 1999.</p>					
EGR7109	Teoria da Cor	Ob	54	3	
<p>Desenho de síntese. As possibilidades de modulação do espaço. Sistemas de ordenação espacial. Síntese formal. Leis da Simetria. Composição bidimensional. A representação das formas naturais e artificiais. Malhas e padrões para construções gráficas. Texturas. Dobraduras e modelagens em materiais diversos.</p>					

Bibliografia básica: CAULOS. Mondrian, o holandês voador . 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2007. DEMERS, Owen; URSZENYI, Christine. Digital texturing & painting . Indianapolis: New Riders, c2002. SCARBOROUGH, Kate. Pablo Picasso . São Paulo: Ática, 2004.					
Bibliografia complementar: ACKER, Teresa Van. Renascimento e humanismo : o homem e o mundo europeu do século XIV ao século XVI. 11. ed. São Paulo: Atual, c2002. BRAIDA, Celso Reni; DRUCKER, Cláudia Pellegrini; BARBOZA, Jair Lopes (Org.). Café filosófico : estética e filosofia da arte. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2014. ECO, Umberto. Arte e beleza na estética medieval . Rio de Janeiro: Record, 2010. GOETHE, Johann Wolfgang von. Escritos sobre arte . São Paulo: Humanitas, Imprensa Oficial, 2005. HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. Curso de estética : o sistema das artes. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.					
EGR7110	Plástica	Ob	54	3	
Introdução à Teoria da Comunicação aplicada ao Design. Introdução a semiologia, definição de termos, considerações históricas, divisão dos signos, textos narrativos, objeto-signo, signo-imagem. Teoria dos signos de Peirce, significado e aplicação, dimensões: sintática, semântica e pragmática. As triconomias e as tríades dos signos.					
Bibliografia básica: BAKHTIN, M. M. Marxismo e filosofia da linguagem : problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. São Paulo: Hucitec, 1981. SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. Imagem : cognição, semiótica, mídia. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 1999. SANTAELLA, Lucia. O método anticartesiano de C. S. Peirce . São Paulo: UNESP/FAPESP, 2004.					
Bibliografia complementar: KADOTA, Neiva Pitta. A construção da linguagem : introdução à linguística semiótica e comunicação. São Paulo: LCTE, 2009. KOTHE, Flavio Rene. Ensaio de semiótica da cultura . Brasília, DF: Ed. UNB, 2011. HALL, Sean. Isto significa isso, isso significa aquilo/ guia de semiótica para iniciantes . São Paulo: Edições Rosario, 2008. SANTAELLA, Lucia. O que é semiótica . São Paulo: Brasiliense, c1983. SANTAELLA, Lucia. A assinatura das coisas : Peirce e a literatura. Rio de Janeiro: Imago, 1992.					
EGR7113	Semiótica	Ob	54	3	
Imagem Digital: conceito e aplicações. Técnicas de edição de imagem - efeitos. Recursos tecnológicos: softwares para tratamento de imagem e extensões (sufixos) e suas aplicações.					
Bibliografia básica: BARROSO FILHO, Clicio. Adobe® photoshop®: lightroom 3: o guia completo para fotógrafos digitais . 2. ed. Balneario Camboriú: Photos, 2012. EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro . 2. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000. DIDI-HUBERMAN, Georges. Diante da imagem: questão colocada aos fins de uma história da arte . 1. ed. São Paulo: Ed. 34, 2015.					
Bibliografia complementar: AUMONT, J. (Jacques). A imagem . 16. ed. Campinas: Papyrus, 2011. BENGAL. Ilustrações com Photoshop . Porto Alegre: Bookman, 2007. EDWARDS, Betty. Desenhando com o artista interior . São Paulo: Claridade, 2002. VALVERDE, Monclar E. G. L. 1954 -. Estética da comunicação : (sentido, forma e valor nas cenas da cultura). Salvador: Quarteto, 2007. 321 p.. VALVERDE, Monclar E.G.L.(Org.) 1954 - ROCHA FILHO, Aristóteles Pereira da et al. As formas do sentido : (estudos em estética da comunicação). Rio de Janeiro: DP&A, 2003. 252 p.					
EGR7192	Tratamento de Imagem	Ob	54	3	
Definições e conceitos de cinema e de animação; introdução à história do cinema e da animação; evolução das tecnologias audiovisuais; estudo dos grandes mestres - dos pioneiros aos atuais; áreas envolvidas na produção cinematográfica; estrutura e processos da produção audiovisual; como funciona um estúdio de animação tradicional e de animação 3D.					
Bibliografia básica: BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. A arte do cinema : uma introdução. New York: McGraw Hill, 2008. MASCARELLO, Fernando (Org.). História do cinema mundial . 7.ed. Campinas: Papyrus, 2011. MATTOS, Antonio Carlos Gomes de. Do Cinetoscópio ao cinema digital : breve história do cinema americano. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.					
Bibliografia complementar: BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. The classical Hollywood cinema : film style & mode of production to 1960. New York: Columbia University Press, c1985. BORDWELL, David. Figuras traçadas na luz : a encenação no cinema. Campinas: Papyrus, 2008. NOVIELLI, Maria Roberta. História do cinema japonês . Brasília, DF: Ed. da UnB, 2007. RABIGER, Michael. Direção de cinema : técnicas e estética. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. SADOUL, Georges. História do cinema mundial . Lisboa: Horizonte, 1983.					
EGR7212	Animação e Cinema	Ob	72	4	

2ª Fase					
Disciplina	Tipo	H/A	Créditos	Pré-Requisito	Conjunto
Desenho aplicado à Animação. Estratégias estéticas para necessidades e características narrativas. Formas, volumes e espaços. Possibilidades gráficas e definições de público ou demanda para estabelecimento de estilo. Diferenças e semelhanças de abordagens visuais entre animação (TV, cinema e internet), jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos.					
Bibliografia básica: GOLDFINGER, Eliot. Human anatomy for artists : the elements of form. New York: Oxford University Press, 1991.					

<p>MCCLLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2008.</p> <p>THOMPSON, Jim; BERBANK-GREEN, Barnaby; CUSWORTH, Nic. Game design course: principles, practice, and techniques: the ultimate guide for the aspiring game designer. London: John Wiley & Sons, 2007.</p> <p>Bibliografia complementar:</p> <p>MCCLLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2006.</p> <p>OMERNICK, Matthew. Creating the art of the game. Berkeley: New Riders, 2004.</p> <p>PERRY, David; DEMARIA, Rusel. David Perry on game design: a brainstorming toolbox. Boston: Course Technology, c2009.</p> <p>PERUCIA, Alexandre Souza. Desenvolvimento de jogos eletrônicos: teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2007.</p> <p>SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.</p>					
EGR7108	Desenho Aplicado	<i>Ob</i>	72	4	
<p>Ilustração como técnica de comunicação visual, representação de produtos, personagens e cenários. Ilustração realizada em meio digital. Ilustração Vetorial e Pintura digital.</p> <p>Bibliografia básica:</p> <p>MENEGOTTO, José Luis; ARAUJO, Tereza Cristina Malveira de. O desenho digital: técnica e arte. Rio de Janeiro: Interciência, 2000.</p> <p>MONGELLI, Lenia Marcia de Medeiros; FITTIPALDI, Eliana Pereira. A estética da ilustração: textos doutrinários comentados. São Paulo: Atlas, 1992.</p> <p>SALMOND, Michael; AMBROSE, Gavin. The fundamentals of interactive design. London: AVA Academia, 2013.</p> <p>Bibliografia complementar:</p> <p>ARNHEIM, Rudolf. Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora. 13. ed. São Paulo: Pioneira, 2000.</p> <p>GRANNELL, Craig. O Guia essencial de web design com CSS e HTML. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2009.</p> <p>GOMBRICH, E. H. (Ernst Hans). Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica. 4.ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.</p> <p>HORIE, Ricardo Minoru.; PEREIRA, Ricardo Pagemaker. 300 superdicas de editoração, design e artes gráficas. 5. ed. São Paulo: SENAC, 2005.</p> <p>VILLEGAS, Alex. O controle da cor: gerenciamento de cores para fotógrafos. Balneário Camboriú: Photos, 2009.</p>					
EGR7190	Ilustração Digital	<i>Ob</i>	72	4	
<p>Planejamento visual para estratégias narrativas apoiadas em imagem em som; gêneros audiovisuais e respectivos modelos de representação da ação; significante visual da cinematografia, cores e contrastes; impactos da trilha sonora na interpretação imagética; transmissão de sensações e emoções; sinestias na obra audiovisual; componentes visuais para determinação de ritmo e movimento; padronização de recursos visuais para propósitos narrativos.</p> <p>Bibliografia básica:</p> <p>AUMONT, J. O cinema e a encenação. Lisboa: Edições texto & grafia, 2008.</p> <p>STAM, Robert. O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.</p> <p>STAM, Robert. Bakhtin: da teoria literária a cultura de massa. São Paulo: Ática, 1992.</p> <p>Bibliografia básica:</p> <p>AUMONT, J.; MARIE, Michel. Dicionário teórico e crítico de cinema. 5. ed. Campinas: Papirus, 2012.</p> <p>AUMONT, J. A estética do filme. 9. ed. Campinas: Papirus, 2012.</p> <p>AUMONT, J. As teorias dos cineastas. 3. ed. Campinas: Papirus, 2012.</p> <p>STAM, Robert; RAENGO, Alessandra (Ed). Literature and film: a guide to the theory and practice of film adaptation. Malden: Blackwell, 2005.</p> <p>STAM, Robert. Introdução à teoria do cinema. 5.ed. Campinas Papirus, 2011.</p>					
EGR7411	Narrativa e Linguagem Visual	<i>Ob</i>	72	4	EGR7113
<p>Narrativa e roteiro: conceito, criação/adaptação e desenvolvimento. Tipos de roteiro. Construção de storyboard. Animatic. Expressividade e linguagem. Cenas, planos e enquadramentos de câmera. Desenvolvimento de roteiros e storyboards em animação.</p> <p>Bibliografia básica:</p> <p>DEL NERO, Cyro. Cenografia: uma breve visita. São Paulo: Claridade, 2010.</p> <p>FIELD, Syd. Quatro roteiros: estudos do roteiro americano, uma análise de quatro inovadores clássicos contemporâneos: Thelma e Louise, O exterminador do futuro 2, O silêncio dos inocentes, Dança com lobos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.</p> <p>PIEDEDE, Milton Bonfante. Bate papo sobre iluminação cênica: (ou) a morte veio em 7 de abril. São Paulo: Signás, 2008.</p> <p>Bibliografia complementar:</p> <p>ABBATE, Carlos. Como fazer o som de um filme. 1.ed. Buenos Aires: Libreria, INCA, ENERC, c2014.</p> <p>BUCCI, Eugênio. Brasil em tempo de TV. São Paulo: Boitempo, c1997.</p> <p>DANIEL FILHO. O circo eletrônico: fazendo TV no Brasil. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.</p> <p>MASCELLI, Joseph V. Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem. São Paulo: Summus, 2010.</p> <p>SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. Manual de roteiro: ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV. São Paulo: Conrad Livros, 2004.</p>					
EGR7424	Roteiro e Direção	<i>Ob</i>	72	4	
<p>Animação 2D: Tipos de softwares de animação 2D – conceito, dinâmica de criação e aplicação; Prática de animação nos softwares. Animatic; Gerenciamento de produção. Exercícios de animação.</p> <p>Bibliografia:</p> <p>BLAIR, Preston. Animation 1: learn to animate cartoons step by step. Canadá: Walter Foster, 2011.</p> <p>GLEBAS, Francis. Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation. New York: Focal Press, 2009.</p> <p>WILLIAMS, Richard. Manual de animação/ Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Editora SENAC, 2016.</p> <p>Bibliografia complementar:</p> <p>HERMINDA, Alfonso. Aventuras em computação gráfica & animação. Rio de Janeiro: Berkeley, c1994.</p> <p>LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. New digital edition. New York: Three Rivers, c1998.</p> <p>MAESTRI, George. Digital character animation 2. Indianapolis: New Riders, 1999.</p>					

MORENO, Antonio. A Experiência brasileira no cinema de animação . Rio de Janeiro: Artenova, c1978.					
MOURA, Edgar. 50 anos luz: câmera e ação . 4. ed. São Paulo: SENAC, 2005.					
EGR7434	Princípios de Animação	Ob	72	4	

3ª Fase

Disciplina	Tipo	H/A	Créditos	Pré-Requisito	Conjunto
------------	------	-----	----------	---------------	----------

Projeto interdisciplinar; Animação – personagem, cenários, animação; Roteiro e Storyboard, Criação e desenvolvimento de animação 2D – Conceito e prática. Universo da animação - comercial, educação, lazer e entretenimento, jogos, música, instrução, etc.

Bibliografia básica:

GHERTNER, Ed. **Layout and composition for animation**. Oxford: Elsevier, c2010.
 LOBRUTTO, Vicent. **The filmmaker's guide to production design**. New York: Allworth Press, 2002.
 RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**: [para quem gosta, faz ou quer fazer cinema]. 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

Bibliografia complementar:

FERREIRA, Jairo. **Cinema de invenção**. São Paulo: M. Limonad: EMBRAFILME, 1986.
 GERBASE, Carlos. **Cinema**: direção de atores: antes de rodar, rodando, depois de rodar. 3. ed. Porto Alegre: Artes e Ofícios, c2003.
 KATZ, Steven D. **Cinematic motion: a workshop for staging scenes**. 2nd ed. Studio City: Michael Wiese Productions, 2004.
 LEITE, Sidney Ferreira. **Cinema brasileiro**: das origens à retomada. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2005.
 PIREZ, José Henrique Nunes; DEPIZOLATTI, Norberto Verani; ARAUJO, Sandra Mara de. **O cinema em Santa Catarina**. Florianópolis: Ed. da UFSC; [Rio de Janeiro]: EMBRAFILME, 1987.

EGR7425	Projeto 1	Ob	72	4	EGR7411
---------	-----------	-----------	----	---	---------

Características do desenho de personagens, contrastes e exageros na anatomia do desenho de humor e estilizado. Desenvolvimento de personagens animadas para mídias digitais. Tipos e normatização de desenhos, a estética, proporções e estilos. O estudo dos arquétipos e estereótipos. A dinâmica e movimento. Criação de arte para produção de animações, arte para modelagem, arte para direção de cinematografia, *storyboard* e *animatic*.

Bibliografia básica:

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame**: conceitos e técnicas. São Paulo: Alameda, 2007.
 REUTER, Yves. **A análise da narrativa**: [o texto, a ficção e a narração]. 4. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2014.
 SCHELL, Jesse. **The art of game design**: a book of lenses. Amsterdam; Morgan Kaufmann, c2008.

Bibliografia complementar:

MOURA, Edgar. **50 anos luz: câmera e ação**. 4. ed. São Paulo: SENAC, 2005.
 PERRY, David; DEMARIA, Rusel. **David Perry on game design: a brainstorming toolbox**. Boston: Course Technology, c2009.
 REUTER, Yves. **A análise da narrativa: [o texto, a ficção e a narração]**. 4. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2014.
 SCHNEIDER, Steven Jay. **1001 filmes para ver antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2010.
 SCHUYTEMA, Paul. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

EGR5026	Design de Personagens e Concept Art	Ob	72	4	EGR5724
---------	-------------------------------------	-----------	----	---	---------

Conceituação. Tipos de cenários. Princípios de desenho de cenários em animação. A narrativa do personagem e linguagem dos cenários. Planos e Enquadramento de Câmera – movimento e angulação. Luz e sombra; Linguagem e expressividade. Variações de cenário em animação.

Bibliografia básica:

DISNEY Book Group. **Layout & background**. 1st ed. New York: Disney Editions, 2011.
 DOYLE, Michael E. **Color drawing**: design drawing skill and techniques for architects, landscape architects, and interior designers. 3rd ed. Hoboken, N.J.: J. Wiley & Sons, 2007.
 SOLOMON, Charles. **The art of Toy story 3**. San Francisco: Chronicle Books, c2010.

Bibliografia complementar:

AMIDI, Amid. **The art of pixar**: the complete colorscripts and select art from 25 years of animation. San Francisco: Chronicle Books, c2011.
 DILLE, Flint; PLATTEN, John Zuur. **The ultimate guide to video game**: writing and design. New York: Watson-Guption Publications, 2007.
 DOBBERT, Tim. **Matchmoving**: the invisible art of camera tracking. San Francisco: SYBEX, c2005.
 LUZ, Alan Richard da. **Vídeo game**: história, linguagem e expressão gráfica : do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem. São Paulo: Edgard Blucher, 2010.
 SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. São Paulo: Edgard Blucher, 2012.

EGR7431	Design de Cenários	Ob	72	4	
---------	--------------------	-----------	----	---	--

Edição e composição de elementos visuais animados. *Timing* e tipos de montagem (métrica e rítmica). Ferramentas de corte e transição. Impactos narrativos e tipos de mensagem de acordo com tipo de edição.

Bibliografia básica:

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, c2002.
 EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, c2002.
 MOURA, Edgar. **50 anos luz: câmera e ação**. 4. ed. São Paulo: SENAC, 2005.

Bibliografia complementar:

AMIEL, Vincent. **Estética da montagem**. Lisboa: Edições texto & grafia, 2010.
 AUGUSTO, Maria de Fátima. **A montagem cinematográfica e a lógica das imagens**. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte FUMEC, 2004.
 LUSTOSA, Elcias. **Arte e sucesso na televisão**. Brasília, DF: Editora UnB, 2002.
 OLIVEIRA, Vanessa Teixeira de. **Eisenstein ultrateatral**: movimento expressivo e montagem de atrações na teoria do espetáculo de Serguei Eisenstein. São Paulo: Perspectiva, 2008.
 SCHNEIDER, Steven Jay. **1001 filmes para ver antes de morrer**. Rio de Janeiro: Sextante, 2010.

EGR7423	Edição e Composição de Video	Ob	72	4	EGR7192
Som – Conceito, especificações e técnicas; Equipamentos e estúdio; Som em animação – captura, efeitos, e sincronia. Trilha sonora – criação, gravação e edição. Softwares de edição de som – tipos, técnica e aplicação prática.					
Bibliografia básica: ABBATE, Carlos. Como fazer o som de um filme . 1.ed. Buenos Aires: Libreria, INCA, ENERC, c2014. SILVA, Alexandre Rocha da; ROSSINI, Miriam de Souza. Do audiovisual às audiovisuais : convergência e dispersão nas mídias. Porto Alegre: Asterisco, 2009. VIERS, Ric. The sound effects bible: how to create and record Hollywood style sound effects . Studio City: Michael Wiese Productions, 2008.					
Bibliografia complementar: BISTAFÁ, Sylvio Reynaldo. Acústica aplicada ao controle do ruído . 2. ed. rev. São Paulo: Edgard Blucher, 2011. COSTA, Ennio Cruz da. Acústica técnica . 1. ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2003. FERREIRA, Daniela Carvalho Monteiro; PAIVA, José Eduardo Ribeiro de. O áudio na internet: uma orientação aos profissionais de comunicação e de tecnologia . 1. ed. Uberlândia: EDIBRÁS, 2008. HENRIQUE, Luís L. Acústica musical . Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002. RODRIGUEZ, Ángel. A dimensão sonora da linguagem audiovisual . São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2006.					
EGR7422	Edição de Som	Ob	72	4	
Concepção de um projeto: da teoria à prática. Organização de etapas, prioridades, fluxogramas e estabelecimento de prazos e metas. Métodos voltados ao tipo de produção. Processo de decisão e liderança. Ética na condução de assuntos corporativos.					
Bibliografia básica: BATEMAN, Thomas S.; SNELL, Scott. Administração: liderança e colaboração no mundo competitivo . São Paulo: McGraw Hill, 2007. QUEIROZ, Adele et al. Ética e responsabilidade social nos negócios . 2. ed. São Paulo: Saraiva, 2005. SPERS, Valéria Rueda Elias; SANTOS, Nilcéia Cristina. Conversando sobre Administração: Um olhar de Morgan para temas contemporâneos . Campo Grande: Life Editora, 2015.					
Bibliografia complementar: LENCIONI, Patrick. Os 5 desafios das equipes: uma fábula sobre liderança . Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. MAXWELL, John C. 21 minutos de poder na vida de um líder: descubra como alguns minutos por dia podem transformá-lo em líder de sucesso . Rio de Janeiro: Thoma Nelson Brasil, 2007. MORAIS, Roberto Souza de. O profissional do futuro: uma visão empreendedora . Barueri: Manole, 2013. SPERS, Valéria Rueda Elias; Martinelli, Pedro Paulo Holtz; MOTA, Marília Gabriela Mosca. Conversando sobre Administração Foco na responsabilidade social . Campo Grande: Life Editora, 2015. TURBAN, Efraim. Business Intelligence: um enfoque gerencial para a inteligência do negócio . Porto Alegre: Bookman, 2009.					
EGR5014	Gestão de Projetos	Ob	36	2	

4ª Fase					
Disciplina	Tipo	H/A	Créditos	Pré-Requisito	Conjunto
Desenvolver a Animação 2D Avançada com os conteúdos das disciplinas de Concept de Personagem, Animação Avançada e Pesquisa Semântica e Cenário.					
Bibliografia básica: GLEBAS, Francis. Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation . New York: Focal Press, 2009. MATTOS, Antonio Carlos Gomes de. Do Cinetoscópio ao cinema digital: breve história do cinema americano . Rio de Janeiro: Rocco, 2006. MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo . São Paulo: Summus, 2009.					
Bibliografia complementar: DROGUETT, Juan Guillermo; ANDRADE, Flavio F. A. O feitiço do cinema: ensaios de griffe sobre a sétima arte . São Paulo: ARX, 2009. LAX, Eric. Conversas com Woody Allen: seus filmes, o cinema e a filmagem . 2. ed. ampl. São Paulo: Cosac Naify, 2009. LUMET, Sidney. Fazendo filmes . Rio de Janeiro: Rocco, 1998. RABIGER, Michael. Direção de cinema: técnicas e estética . Rio de Janeiro: Elsevier, 2007. TARKOVSKI, Andrei. Esculpir o tempo . 3. ed. São Paulo: M. Fontes, 2010.					
EGR7435	Projeto2	Ob	72	4	EGR7425
Coerência estética e narrativa da criação de personagens; características físicas e psicológicas para movimentação e timing. Construção de cenários e objetos de cena com padrão visual. Prática de técnicas de animação para composição de curta obra audiovisual.					
Bibliografia básica: BLAIR, Preston. Animation 1: learn to animate cartoons step by step . Canadá: Walter Foster, 2011. FRASER, Tom; BANKS, Adam. O guia completo da cor . São Paulo: Ed. SENAC São Paulo, 2007. WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho . 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.					
Bibliografia complementar: NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação . São Paulo: ANIMATV, 2011. STANCHFIELD, Walt; HAHN, Don (Ed.). Drawn to life: 20 golden years of Disney master classes . New York: Focal Press, c2013. THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life: Disney animation . New York: Disney Editions, 1995. WILLIAMS, Richard. Manual de animação/ Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet . São Paulo: Editora SENAC, 2016. WONG, Wucius. Princípios del diseno en color: disenar con colores electronicos . 5. ed. Barcelona [Espanha]: G. Gili, 1999.					

EGR5030	Laboratório de Animação	Ob	144	8	
Tipos de Personagens e técnicas de animação. Princípios aplicados da animação para características de personagens. Prática de movimentos e cálculo de tempo para ações determinadas.					
Bibliografia básica: BURNIER, Luis Otávio. A arte de ator : da técnica à representação: elaboração, codificação e sistematização de técnicas corpóreas e vocais de representação para o ator. 2. ed. Campinas: Ed. da Unicamp, 2009. PRIEBE, Ken A. The art of stop-motion animation . Boston: Course Technology, c2009. WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit / Richard Williams. London: Faber and Faber, 2001.					
Bibliografia complementar: MACHADO, Lino ; SODRÉ, Paulo Roberto ; SALGUEIRO, Wilberth Claython Ferreira (Org.). Pessoa, persona, personagem . Victoria: PPGL, 2009. SEGER, Linda. Como criar personagens inesquecíveis . 1. ed. São Paulo: Bossa Nova, 2006. SOLOMON, Charles. The art of Toy story 3 . San Francisco: Chronicle Books, c2010. STANISLAVSKY, Konstantin. A construção da personagem . 12. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004. THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life: Disney animation . New York: Disney Editions, 1995.					
EGR7481	Animação de Personagens	Ob	72	4	EGR7433
Conceito; Tipos de stop motion - técnicas; a narrativa e o desenvolvimento de personagens; Roteiro e Storyboard; Direção de Arte e adequações estéticas; Linguagem; Iluminação; Materiais; Cenários; Técnicas de filmagem; Processo de produção.					
Bibliografia básica: BRIERTON, Tom. Stop-motion armature machining: a construction manual . Jefferson: McFarland, 2002. PRIEBE, Ken A. The art of stop-motion animation . Boston: Course Technology, c2009 SHAW, Susannah. Stop motion: craft skills for model animation . 2nd ed. Oxford: Focal Press, 2008.					
Bibliografia complementar: BELTRAME, Valmor. Teatro de sombras: técnica e linguagem . Florianópolis: UDESC, 2005. BELTRAME, Valmor. Teatro de bonecos: distintos olhares sobre teoria e prática . Florianópolis: UDESC, 2008. LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3-D animation . New digital edition. New York: Three Rivers, c1998. ROSENHAHN, Bodo; METAXAS, Dimitris; KLETTE, Reinhard. Human Motion: Understanding, Modelling, Capture, and Animation . Dordrecht: Springer, 2008. (acesso incondicional online. Disponível em: < https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-1-4020-6693-1 >). WONG, Wucius. Princípios de forma e desenho . São Paulo: Martins Fontes, 1998.					
EGR7129	Stop-motion	Ob	72	4	

5ª Fase					
Disciplina	Tipo	H/A	Créditos	Pré-Requisito	Conjunto
Projeto interdisciplinar; Animação 3D parte 1 – personagem, cenários, escultura; Roteiro e Storyboard; Animatic; Criação e pré-produção de animação 3D – Conceito e prática. Gerenciamento de produção. Universo da animação 3D – comercial, educação, lazer e entretenimento, jogos, música, instrução, etc.					
Bibliografia básica: CÂMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production . 1. ed. Hauppauge, New York: Barron's, 2006. GLEBAS, Francis. Directing the story : professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation. New York: Focal Press, 2009. LAYBOURNE, Kit. The animation book : a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. New digital edition. New York: Three Rivers, c1998.					
Bibliografia complementar: BOARDMAN, Ted; HUBBELL, Jeremy. Desvendando o 3D Studio Max® 3 : modelagem, materiais e renderização. Rio de Janeiro: Campus, 2000. GHERTNER, Ed. Layout and composition for animation . Oxford: Elsevier, c2010. LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história . 2. ed. São Paulo: SENAC, 2005. THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life : Disney animation. New York: Disney Editions, 1995. WILLIAMS, Richard. Manual de animação/ Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet . São Paulo: Editora SENAC, 2016.					
EGR7445	Projeto 3	Ob	72	4	EGR7435
Animação 3D; Roteiro e storyboard; Planos e enquadramentos de câmera; Animatic; Tipos de softwares de animação 3D – conceito, dinâmica de criação e modelagem, visualização e aplicação; Prática de animação nos softwares.					
Bibliografia básica: BOARDMAN, Ted; HUBBELL, Jeremy. Desvendando o 3D Studio Max® 3 : modelagem, materiais e renderização. Rio de Janeiro: Campus, 2000. THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life : Disney animation. New York: Disney Editions, 1995. WILLIAMS, Richard. Manual de animação/ Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet . São Paulo: Editora SENAC, 2016.					
Bibliografia complementar: CÂMARA, Sergi. All about techniques in drawing for animation production . 1. ed. Hauppauge, New York: Barron's, 2006. GLEBAS, Francis. Directing the story : professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation. New York: Focal Press, 2009. LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história . 2. ed. São Paulo: SENAC, 2005. MORENO, Antonio. A Experiência brasileira no cinema de animação . Rio de Janeiro: Artenova, c1978. MOURA, Edgar. 50 anos luz: câmera e ação . 4. ed. São Paulo: SENAC, 2005.					
EGR7441	Animação 3d	Ob	72	4	EGR7434

Modelagem 3D – Personagens e cenários; Projeto avançado; iluminação; materiais e textura; efeitos; Articulação; Animação; Rendering.					
Bibliografia básica: BOARDMAN, Ted; HUBBELL, Jeremy. Desvendando o 3D Studio Max® 3: modelagem, materiais e renderização . Rio de Janeiro: Campus, 2000. INGRASSIA, Michael. Maya for games: modeling and texturing techniques with Maya and Mudbox . Amsterdam: Elsevier, 2009. MCBRIDE, Sean. 3ds Max 2008 essencial . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2009.					
Bibliografia complementar: BENGAL. Ilustrações com Photoshop . Porto Alegre: Bookman, 2007. DEMERS, Owen; URSZENYI, Christine. Digital texturing & painting . Indianapolis: New Riders, c2002. DISNEY Book Group. Layout & background . 1st ed. New York: Disney Editions, 2011. PARK, John Edgar. Understanding 3D Animation Using Maya . New York: Springer Science+Business Media, Inc., 2005. PEDRINI, Hélio; SCHWARTZ, William Robson. Análise de imagens digitais: princípios, algoritmos e aplicações . São Paulo: Thomson, c2008.					
EGR7443	Modelagem 3d	Ob	72	4	
Características de um personagem digital tridimensional. Estrutura, preparação para rig, influências corporais e distribuição de volumes. Contagem de polígonos e morph. Escalas e interações.					
Bibliografia básica: BOARDMAN, Ted; HUBBELL, Jeremy. Desvendando o 3D Studio Max® 3: modelagem, materiais e renderização . Rio de Janeiro: Campus, 2000. INGRASSIA, Michael. Maya for games: modeling and texturing techniques with Maya and Mudbox . Amsterdam: Elsevier, 2009. LIMA, Alessandro de. ZBrush para iniciantes . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.					
Bibliografia complementar: DEMERS, Owen; URSZENYI, Christine. Digital texturing & painting . Indianapolis: New Riders, c2002. GOLDFINGER, Eliot. Human anatomy for artists: the elements of form . New York: Oxford University Press, 1991. MAESTRI, George. Digital character animation v2 . Indianapolis: New Riders, 1999. PARK, John Edgar. Understanding 3D Animation Using Maya . New York: Springer Science+Business Media, Inc., 2005. SIMBLET, Sarah; DAVIS, John. Anatomy for the artist . London: DK Publishing, 2001.					
EGR7251	Modelagem de Personagens	Ob	72	4	
Conceito de pós-produção. Linguagem audiovisual. Processo cinematográfico, televisivo e em mídias digitais. Gerenciamento de produção e pós-produção. Técnicas e tipos de vídeo. Edição de som e vídeo: técnica, softwares e aplicações práticas. Efeitos especiais: técnica, softwares e aplicações práticas. Finalização de animação. Recursos estéticos. Direção de arte. Direção e produção.					
Bibliografia básica: MALKIEWICZ, Kris. Film lighting: talks with Hollywood's cinematographers and gaffers . 2nd ed.rev. expanded. New York: A Touchstone, 2012. SHUM, Heung-Yeung; KANG, Sing Bing; CHAN, Shing-Chow. Image-Based Rendering. Boston : Springer Science+Business Media, Inc., 2007 SONDERMANN, Horst. Light Shadow Space: Architectural Rendering with Cinema 4D . Vienna: Springer-Verlag/Wien, 2008. (Acesso online incondicionado, disponível em : < http://dx.doi.org/10.1007/978-3-211-69381-0 >).					
Bibliografia complementar: ALMEIDA, Juliana Gisi Martins de. 60/70: as fotografias, os artistas e seus discursos . Curitiba: Juliana Gisi Martins de Almeida, 2015. ALTON, John. Painting with light . Los Angeles: University of California Press, c1995. BOARDMAN, Ted; HUBBELL, Jeremy. Desvendando o 3D Studio Max® 3: modelagem, materiais e renderização . Rio de Janeiro: Campus, 2000. DOYLE, Michael E. Color drawing: design drawing skill and techniques for architects, landscape architects, and interior designers . 3rd ed. Hoboken, N.J.: J. Wiley & Sons, 2007. PEDRINI, Hélio; SCHWARTZ, William Robson. Análise de imagens digitais: princípios, algoritmos e aplicações . São Paulo: Thomson, c2008.					
EGR7444	Rendering de Animação	Ob	72	4	

6ª Fase					
Disciplina	Tipo	H/A	Créditos	Pré-Requisito	Conjunto
Cumprimento do programa de atividades de estágio (PAE) em conformidade com as normas da UFSC, do Curso de Design/EGR e com a legislação federal e estadual.					
EGR7455	Estagio Curricular Obrigatório	Ob	360	20	EGR7445

7ª Fase					
Disciplina	Tipo	H/A	Créditos	Pré-Requisito	Conjunto
Prática de produção em Animação, com vistas a metodologia, domínio das técnicas e ferramentas correntes e domínio da utilização do meio como instrumento comunicacional					
Bibliografia básica: BRANT, Leonardo Nemer Caldeira. Mercado cultural: panorama crítico e guia prático para gestão e captação de recursos . 4. ed., rev. e atual. São Paulo: Escrituras, 2004. SPERS, Valéria Rueda Elias; SANTOS, Nilcéia Cristina. Conversando sobre Administração: Um olhar de Morgan para temas contemporâneos . Campo Grande: Life Editora, 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 . São Paulo: Editora SENAC, 2016.					
Bibliografia complementar: BRASIL. Ministério da Cultura. As metas do plano nacional de cultura . Brasília, DF: MINC, 2012. NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação . São Paulo: ANIMATV, 2011. RIBEIRO, Nuno. Multimídia e tecnologias interactivas . 4. ed. Lisboa: FCA, c2007.					

SILVA, Frederico A. Barbosa da; ABREU, Luiz Eduardo. As políticas públicas e suas narrativas: o estranho caso entre o mais cultura e o sistema nacional de cultura. Brasília, DF: IPEA, 2011.					
WAZLAWICK, Raul Sidnei. Análise e projeto de sistemas de informação orientados a objetos. 2. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Elsevier: Campus, 2011.					
EGR7465	Projeto 4	Ob	450	25	EGR7198

Disciplinas Obrigatórias Eletivas

Disciplina	Tipo	H/A	Créditos	Pré- Requisito	Conjunto
Aspectos históricos, técnicos e estéticos da Fotografia, de seu surgimento à fotografia digital. Fotografia e linguagem: poética, imagem e significação. Usos e funções da fotografia. Fotografia e Design. A câmera fotográfica: elementos componentes ajustes e utilização: ISO, diafragma, obturador e distância focal. Prática fotográfica: fotografia ambiental. Iluminação natural e artificial, estúdio fotográfico.					
Bibliografia básica: DEMERS, Owen; URSZENYI, Christine. Digital texturing & painting. Indianapolis: New Riders, c2002. FREEMAN, Michael. La cámara SLR digital: guía de campo. Barcelona [Espanha]: Blume, 2011. POGUE, David. Fotografia digital: o manual que faltava. São Paulo: Digerati Books, 2009.					
Bibliografia complementar: ANG, Tom. Fotografia digital: passo a passo. 2.ed. São Paulo: Europa, 2011. GUSTAVSON, Todd. Camera: a history of photography from daguerreotype to digital. New York: Sterling Innovation, c2009. MARTINS, Nelson. Fotografia: da analógica à digital. Rio de Janeiro: SENAC, c2010. OLIVEIRA, Erivam Moraes de; VICENTINI, Ari. Fotojornalismo: uma viagem entre o analógico e o digital. São Paulo: CENGAGE Learning, 2009. RENNER, Eric. Pinhole photography: from historic technique to digital application. 4th ed. Amsterdam: Elsevier, Focal Press, 2009.					
EGR7188	Fotografia Digital	Op	72	4	
Animação de personagens tridimensionais por captura de movimentos: tecnologias, processos, práticas e aplicações.					
Bibliografia básica: DIMITRIUS, Jo-Ellan; MAZZARELLA, Mark. Decifrar pessoas: como entender e prever o comportamento humano. 32. ed. São Paulo: Alegro, 2003. SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira (Org.). O corpo representado: mídia, arte e produção de sentidos. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2014. WEIL, Pierre Gilles; TOMPAKOW, Roland. O corpo fala: a linguagem silenciosa da comunicação não-verbal. 44. ed. Petropolis: Vozes, 1998.					
Bibliografia complementar: BERTAZZO, Ivaldo. Cidadão corpo: identidade e autonomia do movimento. 2. ed. São Paulo: Summus, 1998. BONFITTO, Matteo. Entre o ator e o performer: alteridades, presenças, ambivalências. São Paulo: Perspectiva, 2013. CASTILHO, Wanderson. Mentira: um rosto de muitas faces, detecção de mentiras por meio das microexpressões faciais. 3.ed. São Paulo: Urbana, 2011. FERNANDES, Ciane. O Corpo em movimento: o sistema Laban/Bartenieff na formação e pesquisa em artes cênicas. São Paulo: Annablume, 2006. SCHINCA, Marta. Psicomotricidade, ritmo e expressão corporal: exercicios praticos. São Paulo: Manole, 1991.					
EGR5315	Captura de Movimentos	Op	72	4	EGR7441
Composição avançada de elementos visuais animados: extensão de cenários, simulação atmosférica, <i>tracking</i> .					
Bibliografia básica: BRINKMANN, Roland. The art and science of digital compositing: techniques for visual effects, animation and motion graphics. 2nd ed. Amsterdam: Elsevier, 2008. DOBBERT, Tim. Matchmoving: the invisible art of camera tracking. San Francisco: SYBEX, c2005. MALKIEWICZ, Kris. Film lighting: talks with Hollywood's cinematographers and gaffers. 2nd ed.rev. expanded. New York: A Touchstone, 2012.					
Bibliografia complementar: ORTEGOSA, Marcia. Cinema noir: espelho e fotografia. São Paulo: Annablume, 2010. MALKIEWICZ, Kris. Film lighting: talks with Hollywood's cinematographers and gaffers. 2nd ed.rev. expanded. New York: A Touchstone, 2012. MCCARTHY, Robert E. Secrets of Hollywood special effects. Boston: Focal Press, 1992. MILLER, Ron. Special effects: an introduction to movie magic. Minneapolis: Books, 2006. VAZ, Mark Cotta; DUIGNAM, Patricia Rose. Industrial Light & Magic: into the digital realm. New York: Del Rey, 1996.					
EGR7472	Efeitos Especiais	Op	72	4	EGR7192
Criação de arte para jogos e suas implicações projetuais, conceituais e tecnológicas. Contagem de polígonos, texturas e plataformas de renderização em tempo real.					
Bibliografia básica: OMERNICK, Matthew. Creating the art of the game. Berkeley: New Riders, 2004. SCHELL, Jesse. The art of game design: a book of lenses. Amsterdam; Morgan Kaufmann, c2008. PERRY, David; DEMARIA, Rusel. David Perry on game design: a brainstorming toolbox. Boston: Course Technology, c2009.					
Bibliografia complementar: CHANDLER, Heather Maxwell. Manual de produção de jogos digitais. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012. FULLERTON, Tracy; SWAIN, Christopher; HOFFMAN, Steven. Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games. 2nd ed. Amsterdam: Morgan Kaufmann, c2008. LUZ, Alan Richard da. Vídeo game: história, linguagem e expressão gráfica: do nascimento à consolidação do vídeo game como linguagem. São Paulo: Edgard Blucher, 2010. SCHUYTEMA, Paul. Design de games: uma abordagem prática. São Paulo: Cengage Learning, 2008.					

THOMPSON, Jim; BERBANK-GREEN, Barnaby; CUSWORTH, Nic. Game design course: principles, practice, and techniques: the ultimate guide for the aspiring game designer. London: John Wiley & Sons, 2007.					
EGR7471	Arte para Games	Op	54	3	EGR7425
Design baseado no princípio das três ecologias. Lucro, qualidade de Vida e Respeito ao Meio Ambiente. Princípios da Sustentabilidade aplicados ao Design.					
Bibliografia básica:					
BONSIEPE, Gui. Design, Cultura e Sociedade. São Paulo: Editora Blucher, 2011.					
MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. O Desenvolvimento de produtos sustentáveis. São Paulo: Editora da Universidade de Sao Paulo, 2008.					
SACHS, Ignacy. Caminhos para o desenvolvimento sustentável. 2. ed. Rio de Janeiro: Garamond, 2002.					
Bibliografia complementar:					
BENINI, Sandra Medina; ROSIN, Jeane Aparecida Rombi de Godoy (Org.). Estudos urbanos: uma abordagem interdisciplinar da cidade contemporânea. 2. ed. Tupã: ANAP, 2016.					
BONSIEPE, Gui. Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño. Buenos Aires: Ed. Infinito, 1997.					
BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.					
FERNÁNDEZ, Silvia; BONSIEPE, Gui. Historia del diseño en América Latina y el Caribe: industrialización y comunicación visual para la autonomía. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.					
NASCIMENTO, Elimar Pinheiro do. Agenda 21: articulando planos nos municípios. 2. ed. Brasília, DF: MMA, 2005.					
SÁ, Sônia Maria Neves Bittencourt de. Esporte de natureza, políticas públicas e sustentabilidade: reflexões para gestão pública das cidades. Curitiba: Appris, 2015.					
EGR7186	Design e Sustentabilidade	Op	54	3	EGR7425

Disciplinas Optativas

Características do desenho de caricatura, contrastes e exageros na anatomia do desenho de humor. Desenvolvimento de charges animadas 2D para internet e televisão.					
Bibliografia básica:					
COSTA, Flavio Moreira da. Os 100 melhores contos de humor da literatura universal. 5.ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.					
EDWARDS, Betty. Desenhando com o lado direito do cérebro. 2. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro Ediouro 2000.					
MCCLLOUD, Scott. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2008.					
Bibliografia complementar:					
DANTO, Arthur C. Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: EDUSP, 2006.					
DOYLE, Michael E. Color drawing: design drawing skill and techniques for architects, landscape architects, and interior designers. 3rd ed. Hoboken, N.J.: J. Wiley & Sons, 2007.					
EDWARDS, Betty. Desenhando com o artista interior. São Paulo Claridade, 2002.					
PEVSNER, Nikolaus. Academias de arte: passado e presente. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.					
TELLES, Angela Maria Cunha da Motta. Desenhando a nação: revistas ilustradas do Rio de Janeiro e de Buenos Aires das décadas de 1860-1870. Brasília, DF: FUNAG, 2010.					
EGR7224	Caricatura e Charge Animada	Op	54	3	EGR7435
Desenvolver a Animação 2D Avançada com os conteúdos das disciplinas de Concept de Personagem, Animação Avançada e Pesquisa Semântica Cenário.					
Bibliografia básica:					
NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: ANIMATV, 2011.					
REY, Marcos. O roteirista profissional, TV e cinema. 3. ed. São Paulo: Atica, 2003.					
WILLIAMS, Richard. Manual de animação/ Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. São Paulo: Editora SENAC, 2016.					
Bibliografia complementar:					
GERBASE, Carlos. Cinema: direção de atores : antes de rodar, rodando, depois de rodar. 3. ed. Porto Alegre: Artes e Ofícios, c2003.					
GLEBAS, Francis. Directing the story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation. New York: Focal Press, 2009.					
KLINGER, Barbara. Beyond the multiplex: cinema, new technologies, and the home. Berkeley: University of California Press, 2006.					
LAYBOURNE, Kit. The animation book: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. New digital edition. New York: Three Rivers, c1998.					
LUSTOSA, Elcias. Arte e sucesso na televisao. Brasília, DF: Editora UnB, 2002.					
EGR7482	Criação de Série Animada	Op	36	2	EGR7425
Conceitos e definições. Entretenimento como diferencial competitivo. Licenciamentos e aplicação multimeios. Transmidia versus Crossmidia.					
Bibliografia básica:					
ABRUZZESE, Alberto. O esplendor da TV: origens e destino da linguagem audiovisual. São Paulo: Studio Nobel, 2006.					
DUARTE, Elizabeth Bastos; CASTRO, Maria Lília Dias de. Comunicação audiovisual: gêneros e formatos. Porto Alegre: Sulina, 2007.					
DUARTE, Elizabeth Bastos; CASTRO, Maria Lília Dias de. Em torno das mídias: práticas e ambiências. Porto Alegre: Sulina, 2008.					
Bibliografia complementar:					
CAPPARELLI, Sérgio; LIMA, Venício Artur de. Comunicação e televisão: desafios da pós-globalização. São Paulo: Hacker, 2004.					
LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (Org.). Estratégias de transmidiação na ficção televisiva brasileira. Porto Alegre: Sulina, 2013.					
MARTÍN B., Jesús. Dos medios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia. 6. ed. Rio de Janeiro: Ed. da UFRJ, 2009.					
MADEIRA, Mariana Gonçalves. Economia criativa: implicações e desafios para a política externa brasileira. Brasília, DF: Fundação Alexandre de Gusmão, 2014.					
PALLOTTINI, Renata. Dramaturgia de televisão. São Paulo: Perspectiva, 2012.					

EGR7483	Gestão do Entretenimento	<i>Op</i>	54	3	
Movimentação de elementos gráficos com vistas aos princípios da animação, letreiros animados, infográficos animados e outras aplicações de motion design.					
Bibliografia básica:					
BRINKMANN, Roland. The art and science of digital compositing : techniques for visual effects, animation and motion graphics. 2nd ed. Amsterdam: Elsevier, 2008.					
LOBRUTTO, Vicent. The filmmaker's guide to production design . New York: Allworth Press, 2002.					
SIMON, Mark. Storyboards : motion in art. 3rd ed. Burlington, MA: Focal Press, c2007.					
Bibliografia complementar:					
GLEBAS, Francis. Directing the story : professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation. New York: Focal Press, 2009.					
NOGUEIRA, Renato; SOUTO, Bruno Vilas Boas. A arte do vídeo digital . Rio de Janeiro: Brasport, 2004.					
MILLER, Ron. Special effects : an introduction to movie magic. Minneapolis: Books, 2006.					
MURCH, Walter. Num piscar de olhos : a edição de filmes sob a ótica de um mestre. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2004.					
VAZ, Mark Cotta; DUGNAM, Patricia Rose. Industrial Light & Magic : into the digital realm. New York: Del Rey, 1996.					
EGR7484	Motion Design	<i>Op</i>	72	4	EGR7433
Conceito; Tipos de stop motion – técnicas; a narrativa e o desenvolvimento de personagens; Roteiro e Storyboard; Direção de Arte e adequações estéticas; Linguagem; Iluminação; Materiais; Cenários; Técnicas de filmagem; Processo de produção.					
Bibliografia básica:					
BRIERTON, Tom. Stop-motion armature machining : a construction manual. Jefferson: McFarland, 2002.					
PRIEBE, Ken A. The art of stop-motion animation . Boston: Course Technology, c2009					
PURVES, Barry. Stop motion : passion, process and performance. Boston: Elsevier, 2008.					
Bibliografia complementar:					
AMARAL, Ana Maria. O ator e seus duplos : máscaras, bonecos, objetos. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2004.					
BELTRAME, Valmor. Teatro de sombras : técnica e linguagem. Florianópolis: UDESC, 2005.					
BELTRAME, Valmor. Teatro de bonecos : distintos olhares sobre teoria e prática /. Florianópolis: UDESC, 2008.					
SHAW, Susannah. Stop motion : craft skills for model animation. 2nd ed. Oxford: Focal Press, 2008.					
WILLIAMS, Richard. Manual de animação/ Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet . São Paulo: Editora SENAC, 2016.					
EGR7485	Tópicos Especiais em Animação 1	<i>Op</i>	54	3	
Modelagem de personagens – 3D conceito, tipos e técnicas; Modelagem e a narrativa - personagens; objetos; cenários. Volume para <i>timing</i> na animação 3d. Desenvolvimento prático e estudo analítico de exemplos.					
Bibliografia básica:					
BORDWELL, David. Figuras traçadas na luz : a encenação no cinema. Campinas: Papirus, 2008.					
BORDWELL, David. Narration in the fiction film . Madison: Univ. of Wisconsin, c1985.					
LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação : técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: SENAC, 2005.					
Bibliografia complementar:					
AMIDI, Amid. The art of pixar : the complete colorscripts and select art from 25 years of animation. San Francisco: Chronicle Books, c2011.					
CAPODAGLI, Bill; JACKSON, Lynn. Nos bastidores da Pixar : lições do palyground corporativo mais criativo do mundo. São Paulo: Saraiva, 2010.					
LIMA, Alessandro de. ZBrush para iniciantes . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.					
SOLOMON, Charles. The art of Toy story 3 . San Francisco: Chronicle Books, c2010.					
THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life : Disney animation. New York: Disney Editions, 1995.					
EGR7486	Tópicos Especiais em Animação 2	<i>Op</i>	72	4	
Princípios da gestão audiovisual, do Design e da Animação: conceitos e métodos. Técnicas de gestão, estruturas de produção, estratégias de escolhas metodológicas e formas de acompanhamento.					
Bibliografia básica:					
MAXIMIANO, Antonio Cesar Amaru. Administração de projetos : como transformar idéias em resultados. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2002.					
MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas . São Paulo: 1981. M. Fontes, 1981.					
SPERS, Valéria Rueda Elias; SANTOS, Nilcéia Cristina. Conversando sobre Administração : Um olhar de Morgan para temas contemporâneos. Campo Grande: Life Editora, 2015.					
Bibliografia complementar:					
CARPINETTI, Luiz Cesar Ribeiro. Gestão da qualidade : conceitos e técnicas. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2012.					
HAIR JÚNIOR, Joseph F. et al. Fundamentos de métodos de pesquisa em administração . Porto Alegre: Bookman, 2005.					
KÜLLER, José Antonio; RODRIGO, Natalia de Fátima. Metodologia de desenvolvimento de competências . Rio de Janeiro: SENAC Nacional, c2013.					
RODRIGUES, Marcus Vinicius Carvalho. Ações para a qualidade : gestão estratégica e integrada para a melhoria dos processos na busca da qualidade e competitividade. 3. ed. atual. ampl. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2010.					
XAVIER, Carlos Magno da Silva. Metodologia de gerenciamento de projetos : methodware : abordagem prática de como iniciar, planejar, executar, controlar e fechar projetos. 2. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2009.					
EGR7487	Tópicos Especiais em Animação 3	<i>Op</i>	54	3	
Prática conceitual dos princípios da animação: animação secundária, timing, espaço e <i>follow-through</i> . Padronização estética entre personagens, cenários e objetos de cena. Ciclos. Linguagens de edição e enquadramentos para transmissão de mensagens. Composição animada.					
Bibliografia básica:					
BOLESZLAVSKY, Richard. A arte do ator : as primeiras seis lições . 1.ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.					

<p>BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. A arte do cinema: uma introdução. New York: McGraw Hill, 2008.</p> <p>WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit/ Richard Williams. London: Faber and Faber, 2001.</p> <p>Bibliografia complementar:</p> <p>BLAIR, Preston. Animation 1: learn to animate cartoons step by step. Canadá: Walter Foster, 2011.</p> <p>DOBBERT, Tim. Matchmoving: the invisible art of camera tracking. San Francisco: SYBEX, c2005.</p> <p>HART, Christopher. How to draw animation. New York: Watson-Guption Publications, 1997.</p> <p>HELLER, Steven. Design humor: the art of graphic wit. New York: Allworth Press, 2002.</p> <p>STANCHFIELD, Walt; HAHN, Don (Ed.). Drawn to life: 20 golden years of Disney master classes. New York: Focal Press, c2013.</p>			
EGR7488	Tópicos Especiais em Animação 4	<i>Op</i>	72 4
<p>Desmistificação de idéias recebidas relativamente às línguas de sinais. A língua de sinais enquanto língua utilizada pela comunidade surda brasileira. Introdução à língua brasileira de sinais: usar a língua em contextos que exigem comunicação básica, como se apresentar, realizar perguntas, responder perguntas e dar informações sobre alguns aspectos pessoais (nome, endereço, telefone). Conhecer aspectos culturais específicos da comunidade surda brasileira.</p> <p>Bibliografia básica:</p> <p>LIMA-SALLES, Heloisa Maria Moreira. Bilingüismo dos surdos: questões linguísticas e educacionais. 1.ed. Goiania: Cãnone, 2007.</p> <p>SOUZA, Regina Maria de; ARANTES, Valéria Amorim (Org.). Educação de surdos: pontos e contrapontos. 3. ed. São Paulo: Summus, 2007.</p> <p>STROBEL, Karin. As imagens do outro sobre a cultura surda. Florianópolis: Editora UFSC, 2008.</p> <p>Bibliografia complementar:</p> <p>CAMPELLO, Ana Regina e Souza; RANGEL, Luciane; PIMENTA, Nelson. Alimentos em língua de sinais brasileira. Rio de Janeiro: LSB Vídeo, 2000.</p> <p>CAPOVILLA, Fernando Cesar; RAPHAEL, Walkíria Duarte. Enciclopédia da língua de sinais brasileiros/ o mundo do surdo em libras. São Paulo: EDUSP, 2004</p> <p>QUADROS, Ronice Müller de; STUMPF, Marianne Rossi; LEITE, Tarcísio de Arantes (Org.). Estudos da língua brasileira de sinais I. Florianópolis: Insular, 2014.</p> <p>QUADROS, Ronice Müller de; STUMPF, Marianne Rossi; LEITE, Tarcísio de Arantes (Org.). Estudos da língua brasileira de sinais II. Florianópolis: Insular, 2014.</p> <p>REIS, Benedicta Aparecida Costa dos; SEGALA, Sueli Ramalho. ABC em libras. São Paulo: Panda Books, 2009.</p>			
LSB7904	Língua Brasileira de Sinais I	<i>Op</i>	72 4

Obs: Dados de matriz curricular consolidados conforme portaria nº 659/2017/PROGRAD