



**TeSP - Artes para Jogos Digitais**

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso de Registo nº R/Cr 56/2017 de 13-07-2017

**Ficha da Unidade Curricular: Estudo do Movimento**

ECTS: 5; Horas - Totais: 135.0, Contacto e Tipologia, TP:15.0; PL:45.0;

Ano|Semestre: 1|S2; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 639110

Área de educação e formação: Belas-artes

**Docente Responsável**

Ana Rita de Sousa Gaspar Vieira

Professor Adjunto

**Docente e horas de contacto**

Ana Rita de Sousa Gaspar Vieira

Professor Adjunto, TP: 15; PL: 45;

**Objetivos de Aprendizagem**

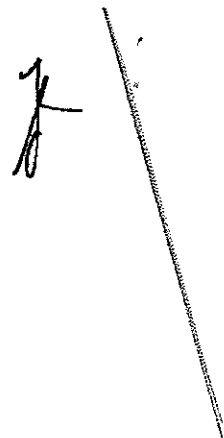
- a) Reconhecer características fundamentais do desenho de figuras vivas e inanimadas e opções para sugerir o movimento;
- b) Saber desenhar adequando técnicas e materiais às ideias/movimentos;
- c) Adquirir domínio no uso de elementos gráficos do desenho;
- d) Alargar as possibilidades do campo criativo

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

- a) Saber desenhar modelos vivos e inanimados em movimento: objetos, corpos humanos e de animais, adequando técnicas, estratégias e materiais;
- b) Obter um conhecimento básico de técnicas, materiais e da anatomia dos corpos humanos, animais e de objetos, que facilite a correção no desenho de figuras e promover sugestões de movimento, permitindo desenvolver as ideias de cada autor ao perceber a diversidade de possibilidades criativas que pode aplicar no campo dos jogos digitais e da animação, tais como a desconstrução de figuras;
- c) Dominar o uso dos elementos gráficos do desenho: o ponto, a linha e a mancha, em articulação com a representação, percebendo mais possibilidades para criar sugestões de movimento, recorrendo também à textura e à fisicalidade dos materiais;
- d) Contribuir para um alargamento do campo de possibilidades criativas a usar nos jogos digitais.

**Conteúdos Programáticos**

- 1 - Visão, representação e percepção do movimento;
- 2 - A linguagem narrativa visual/o desenho;



3 - Movimento dos corpos - representação de objetos, figuras humanas e animais;

4 - Movimento facial e expressão;

5 - Argumento, desenvolvimento e produção.

### **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1 - Visão, representação e percepção do movimento:

1.1. O olho - o mecanismo da visão, a especialização dos hemisférios cerebrais e as modalidades cognitivas;

1.2. O movimento no desenho:

1.2.1. Elementos gráficos do desenho: ponto, linha e mancha;

1.2.2. A percepção dos espaços:

- A linha, a modelação da linha,

- O contorno, os contornos partilhados - a figura-fundo;

1.3. Princípios do cinema de animação;

1.3.1. O foco e o fora de campo;

2 - A linguagem narrativa visual/o desenho: planos e raccord;

2.1. A colagem;

3 - Movimento dos corpos - representação de objetos, figuras humanas e animais:

3.1. Estruturas, interações e animação de modelos vivos e objetos;

4 - Movimento facial e expressão:

4.1. Animação e deformidades visuais;

4.2. Técnicas e expressões em animação facial;

5 - Argumento, desenvolvimento e produção:

5.1. Desenvolvimento de um projeto.

### **Metodologias de avaliação**

Avaliação contínua desenvolvida por exercícios práticos executados nas aulas, nos quais são aplicados os conhecimentos adquiridos (80%).

Além desses, acrescem exercícios desenvolvidos ou concluídos em casa (10%) e a assiduidade nas aulas (10%).

### **Software utilizado em aula**

### **Estágio**

N.A.

### **Bibliografia recomendada**

- Williams, R. (2009). *The animator's survival kit: expanded edition*. . London: Faber and Faber

- Gordon, L. (1987). *Desenho Anatómico*. - Lisboa: Editorial Presença

- Thomas, F. e Johnston, O. (1995). *The Illusion of life: Disney animation / Frank Thomas and Ollie Johnston*.. New York: Hyperion Ed.

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**



O programa cobre os diferentes objetivos e competências específicas que se pretendem proporcionar na unidade curricular, de acordo com a correspondência seguinte:

- Os Conteúdos programáticos 1 e 2 pretendem concretizar os pontos (a) e (c) dos objetivos;
- Os Conteúdos programáticos 3 e 4 pretendem concretizar os pontos (a) e (b) dos objetivos;
- O Conteúdo programático 5 pretende concretizar os pontos (a), (b), (c) e (d) dos objetivos.

#### Metodologias de ensino

- Exposição teórica dos conceitos enunciados nos conteúdos da U.C.

e

- Aquisição dos conceitos através da análise crítica de casos práticos/desenhos de artistas de reconhecido mérito e da
- realização de exercícios práticos.

#### Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os objetivos da unidade curricular são atingidos segundo a análise crítica de casos tipo e através da realização de exercícios de caráter teórico-prático de pesquisa, análise e aplicação prática dos conteúdos abordados em contexto de aula.

#### Língua de ensino

Português

#### Pré requisitos

N.A.

#### Programas Opcionais recomendados

N.A.

#### Observações

---

#### Docente Responsável

Ana Rita de Sousa  
Gaspar Vieira

Assinado de forma digital por  
Ana Rita de Sousa Gaspar Vieira  
Dados: 2021.07.14 19:42:14  
+0100

#### Diretor de Curso, Comissão de Curso

Carlos  
Mora

Digitally signed by Carlos Mora  
DN: cn=Carlos Mora, o=IPT  
eu=ES1A,  
email=carlos.mora@ipt.pt, c=PT  
Date: 2021.06.19 09:33:17  
+0100

#### Conselho Técnico-Científico