UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SANTA CATARINA
Pró-Reitoria de Graduação
Departamento de Administração Escolar

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **455 - ANIMAÇÃO - Bacharelado**
Currículo: **20161**

Habilitação: Animação Bacharelado

Documentação: Renovação de Reconhecimento do Curso pela Portaria SERES/MEC nº 474 de 10/09/2026 e Publicada no D.O.U em 11/09/2026.
Resolução 12/CGRAD/2015 de 09/09/2015
Curso Reconhecido pela Portaria n° 523 de 24/11/2020 e publicada no D.O.U. de 27/11/2020.

Objetivo: Fornecer meios para 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.

Titulação: Bacharel em Animação

Diplomado em: Animação

Período de Conclusão do Curso:	Mínimo: 7 semestres	Máximo: 14 semestres
Carga Horária Obrigatória:	UFSC: 3348 H/A	CNE: 2790 H
Número de aulas semanais:	Mínimo: 12	Máximo: 32
Coordenador do Curso:	Prof. Dr. Gabriel de Souza Prim	
Telefone:	37216504	

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **455 - ANIMAÇÃO - Bacharelado**
Currículo: **20161**

Habilitação: Animação Bacharelado

1ª Fase-Sugestão

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto	Pré CH
	Estudos dos diferentes movimentos artísticos ocidentais. Artes visuais no Brasil. Estudo comparativo entre os vários movimentos artísticos com ênfase na cultura ocidental e contemporânea.							
EGR7107	**História da Arte**	Ob	54	3				
	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 Gráfico. A cor no processo de projeto: conceituação x especificação							
EGR7109	**Teoria da Cor**	Op	54	3				
	Malhas e padrões para construções gráficas. Texturas. Dobraduras e modelagens em materiais diversos.							
EGR7110	**Plástica**	Ob	54	3	EGR7706			
	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							
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.							
EGR7192	**Tratamento de Imagem I**	Ob	54	3				
	Desenvolvimento da expressão gráfica e da gramática visual. Ferramentas do desenho, materiais e técnicas. Representação visual através do uso de modelos. Percepção e composição de estruturas formais. Estudos de perspectiva, luz e sombra.							
GMT7105	**Desenho de Observação**	Ob	72	4	EGR7105			
	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.							
GMT7212	**Animação e Cinema**	Ob	72	4	EGR7212			

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **455 - ANIMAÇÃO - Bacharelado**
Currículo: **20161**

Habilitação: Animação Bacharelado

2ª Fase-Sugestão

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto	Pré CH
	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.							
EGR7108	**Desenho Aplicado**	Ob	72	4				
	Ilustração como técnica de comunicação visual, representação de produtos, personagens e cenários. Ilustração realizada em meio digital. Ilustração Vetorial e Pintura digital.							
EGR7190	**Ilustração Digital**	Ob	72	4				
	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.							
EGR7424	**Roteiro e Direção**	Ob	72	4				
	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; sinestesias na obra audiovisual; componentes visuais para determinação de ritmo e movimento; padronização de recursos visuais para propósitos narrativos.							
GMT7411	**Narrativa e Linguagem Visual**	Ob	72	4	EGR7411	(EGR5101 ou EGR7113)		
	Técnica e tecnologias de animação 2D; Princípios de Animação.							
GMT7434	**Princípios de Animação**	Ob	72	4	EGR7434			

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **455 - ANIMAÇÃO - Bacharelado**
Currículo: **20161**

Habilitação: Animação Bacharelado

3ª Fase-Sugestão

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto	Pré CH
	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							
EGR7422	**Edição de Som**	Ob	72	4		(EGR7411 ou GMT7411)		
	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.							
EGR7423	**Edição e Composição de Vídeo**	Ob	72	4		EGR7192		
	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.							
GMT5014	**Gestão de Projetos**	Ob	36	2	EGR5014			
	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.							
GMT5026	**Design de Personagens e Concept Art**	Ob	72	4	EGR5026	EGR7108		
	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 e instrução.							
GMT7425	**Projeto 1**	Ob	72	4	EGR7425	(EGR7411 ou GMT7411)		
	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.							
GMT7431	**Design de Cenários**	Ob	72	4	EGR7431	EGR7108		

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **455 - ANIMAÇÃO - Bacharelado**
Currículo: **20161**

Habilitação: Animação Bacharelado

4ª Fase-Sugestão

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto	Pré CH
	Orientação sobre a prática de produção audiovisual. Coerência estética e narrativa da produção de animação 2D. Participação em produção de cenários e objetos de cena com padrão visual. Prática em técnicas de animação para composição de curta obra audiovisual.							
GMT5030	**Laboratório de Animação**	Ob	144	8	EGR5030	(EGR7425 ou GMT7425)		
	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; Mapa Mental.							
GMT7129	**Stop-motion**	Ob	72	4	EGR7129			
	Desenvolver a Animação 2D e Stop Motion Avançada com os conteúdos das disciplinas de Concept de Personagem, Animação Avançada e Pesquisa Semântica e Cenário.							
GMT7435	**Projeto 2**	Ob	72	4	EGR7435	(EGR7425 ou GMT7425)		
	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.							
GMT7481	**Animação de Personagens**	Ob	72	4	EGR7481	(EGR7434 ou GMT7434)		

5ª Fase-Sugestão

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto	Pré CH
	Modelagem de personagens - 3D conceito, tipos e técnicas; Modelagem e a narrativa - personagens; objetos; cenários. Desenvolvimento prático.							
GMT7251	**Modelagem de Personagens**	Ob	72	4	EGR7251	(EGR7435 ou GMT7435)		
	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.							
GMT7441	**Animação 3D**	Ob	72	4	EGR7441	(EGR7435 ou GMT7435)		
	Modelagem 3D para animação. Fundamentos da modelagem poligonal 3D: conceitos, tipos e técnicas. Modelagem low-poly com subdivisão. Modelagem 3D a partir de splines.							
GMT7443	**Modelagem 3D**	Ob	72	4	EGR7443	(EGR7435 ou GMT7435)		
	Iluminação, texturização e renderização de animações 3d.							
GMT7444	**Rendering de Animação**	Ob	72	4	EGR7444	(EGR7435 ou GMT7435)		
	Projeto interdisciplinar; Animação 3D - personagem, cenários, objetos; 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 e simulações.							
GMT7445	**Projeto 3**	Ob	72	4	EGR7445	(EGR7435 ou GMT7435)		

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **455 - ANIMAÇÃO - Bacharelado**
Currículo: **20161**

Habilitação: Animação Bacharelado

Disciplinas Optativas

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto	Pré CH
GMT7224	**Caricatura e Charge Animada**	Op	54	3	EGR7224	(EGR7435 ou GMT7435)		
	Conceituação. Bloqueios mentais, perceptivos, emocionais, culturais e ambientais, intelectuais e de expressão. Desbloqueadores. Técnicas de geração, sistematização e avaliação de ideias.							
EGR7104	**Criatividade**	Op	72	4				
	Conceituações e discussão sobre a relação entre design, cultura e sociedade, com base em princípios antropológicos, políticos, sociológicos, históricos e comunicativos (relações étnico-raciais, cultura e direitos humanos) e ênfase no processo de composição e desenvolvimento da atual cultura de mercado na sociedade de consumo.							
EGR7118	**Design e Cultura**	Op	36	2				
	Princípios de teoria da forma; diferentes modelos de ordenamento formal na natureza e nos produtos da cultura humana. Estruturas formais e sistemas de proporção em organizações bidimensionais. Gestalt. Metamorfose e padrões de crescimento, analogias formais; dimensões simbólicas da forma. As possibilidades de modulação do espaço. Sistemas de ordenação espacial bidimensional e tridimensional. Composições: bidimensional e tridimensional.							
EGR7516	**Teoria da Forma e Composição**	Op	54	3				
	Participação em Programa de Intercâmbio Acadêmico visando a realização de cursos, estágios e pesquisas orientados ao aprimoramento da formação do aluno.							
GMT5801	**Programa de Intercâmbio I**	Op			EGR5801			
	Participação em Programa de Intercâmbio Acadêmico visando a realização de cursos, estágios e pesquisas orientados ao aprimoramento da formação do aluno.							
GMT5802	**Programa de Intercâmbio II**	Op			EGR5802			
	Introdução ao Marketing. Marketing e Design. Comportamento e satisfação do consumidor. Pesquisa de mercado. Análise SWOT. Segmentação e Posicionamento. Concorrência, planejamento e estratégias. O Composto mercadológico. Marketing Mix. Estudo de casos.							
GMT7191	**Marketing**	Op	54	3	EGR7191			
	Empreendedorismo. Conceitos e breve histórico. Profissional empreendedor. O empreendedor nas organizações. Design e empreendedorismo. Noções de Administração do seu próprio negócio. Plano de Negócios.							
GMT7195	**Empreendedorismo**	Op	54	3	EGR7195			
	Criação de arte para jogos e suas implicações projetuais, conceituais e tecnológicas. Contagem de polígonos, texturas e plataformas de renderização em tempo real.							
GMT7471	**Arte para Games**	Op	54	3	EGR7471	(EGR7445 ou GMT7445)		
	Desenvolver a Animação 2D Avançada com os conteúdos das disciplinas de Concept de Personagem, Animação Avançada e Pesquisa Semântica e Cenário.							
GMT7482	**Criação de Série Animada**	Op	36	2	EGR7482	(EGR7425 ou GMT7425)		
	Conceitos e definições. Entretenimento como diferencial competitivo. Licenciamentos e aplicação multimeios. Transmidia versus Crossmidia.							
GMT7483	**Gestão de Entretenimento**	Op	54	3	EGR7483			
	Movimentação de elementos gráficos com vistas aos princípios da animação, letreiros animados, infográficos animados e outras aplicações de motion design.							
GMT7484	**Motion Design**	Op	72	4	EGR7484	EGR7423		
GMT7485	**Tópicos Especiais em Animação 1**	Op	54	3	EGR7485			
	Disciplina prática em Animação, adaptada a cada semestre que for ofertada.							
GMT7486	**Tópicos Especiais em Animação 2**	Op	72	4	EGR7486			
	Disciplina teórica em Animação, adaptada a cada semestre que for ofertada.							
GMT7487	**Tópicos Especiais em Animação 3**	Op	54	3	EGR7487			

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **455 - ANIMAÇÃO - Bacharelado**
Currículo: **20161**

Habilitação: Animação Bacharelado

	Disciplina teórica em Animação, adaptada a cada semestre que for ofertada.				
GMT7488	**Tópicos Especiais em Animação 4**	Op	72	4	EGR7488
	Prática de conversação em Libras habilitando o aluno a se comunicar nível básico. Mitos e Crenças relacionadas à Língua Brasileira de Sinais (Libras) e aos Surdos. Noções sobre os estudos linguísticos das línguas de sinais em diferentes níveis da descrição linguística. Conceitos básicos da Língua Brasileira de Sinais como iconicidade e arbitrariedade e aspectos culturais e históricos específicos da comunidade surda brasileira. Educação de surdos, papéis dos professores e de intérpretes de libras-português em uma perspectiva inclusiva. Atividades de prática como componente curricular aplicadas à comunicação em Libras.				
LSB7244	**Língua Brasileira de Sinais - Libras I (PCC 18h-a)**	Op	72	4	LSB7904

6ª Fase-Sugestão

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto	Pré CH
GMT7455	**Estágio Curricular Obrigatório**	Ob	360	20	EGR7455	GMT7445		
	Pré-produção do Trabalho de Conclusão do Curso em Animação, com vistas à gestão, metodologia, domínio das técnicas e ferramentas correntes e domínio da utilização do meio como instrumento comunicacional.							
GMT7467	**Pré-Projeto 4 - TCC**	Ob	108	6	(EGR7196 ou EGR7467)	(EGR7435 ou GMT7445)		

7ª Fase-Sugestão

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto	Pré CH
	Prática de produção em Animação, com vistas à gestão, metodologia, domínio das técnicas e ferramentas correntes e domínio da utilização do meio como instrumento comunicacional.							
GMT7468	**Projeto 4 - TCC**	Ob	396	22	(EGR7465 ou EGR7466 ou EGR7468)	(EGR7467 ou GMT7467)		

CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **455 - ANIMAÇÃO - Bacharelado**
Currículo: **20161**

Habilitação: Animação Bacharelado

Disciplinas Obrigatórias Gerias

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto	Pré CH
	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.							
EGR7188	**Fotografia Digital**	Ob	72	4				
	Técnica e tecnologias de captura de movimento; Princípios da captura de movimento de personagens aplicada na animação 3D.							
GMT5315	**Captura de Movimentos**	Ob	72	4	EGR5315	(EGR7441 ou GMT7441)		
	Design baseado no princípio das três ecologias. Lucro, qualidade de Vida e Respeito ao Meio Ambiente. Princípios da Sustentabilidade aplicados a projetos de Animação.							
GMT7186	**Sustentabilidade e Animação**	Ob	54	3	EGR7186			
	Composição avançada de elementos visuais animados: extensão de cenários, simulação atmosférica, tracking.							
GMT7472	**Efeitos Especiais**	Ob	72	4	EGR7472	EGR7423		

Observações

DISCIPLINAS OPTATIVAS- O aluno deve cumprir, no transcorrer do curso a partir da 2ª fase-sugestão, a carga horária mínima obrigatória de 324 horas-aula (270 horas) de disciplinas do rol abaixo e/ou de outros Departamentos da UFSC e/ou de outras IESs e/ou atividades extraclasse, conforme normas estabelecidas pelo Colegiado do Curso. Das 324h/a de disciplinas optativas poderão ser validadas com Atividades Complementares até 240h/a, conforme normas pelo Colegiado do Curso. Portaria 297/PROGRAD/2015

Legenda: Tipo: Ob=Disciplina Obrigatória; Op=Disciplina Optativa; Es=Estágio; Ex=Extracurso; H/A=Hora Aula Equivalente: Disciplina equivalente; Conjunto: Disciplinas que devem ser cursadas em conjunto