



CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **455 - ANIMAÇÃO - Bacharelado**

Currículo: **20161**

Habilitação: Animação Bacharelado

Documentação: Resolução 12/CGRAD/2015 de 09/09/2015

Curso Reconhecido pela Portaria nº 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. Flávio Andaló

Telefone: 37216504



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**

1ª Fase-Sugestão

Disciplina	Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	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> 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> 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 Gráfico. A cor no processo de projeto: conceitualização x especificação</p> EGR7109 Teoria da Cor	Op	54	3			
<p>Malhas e padrões para construções gráficas. Texturas. Dobraduras e modelagens em materiais diversos.</p> EGR7110 Plástica	Ob	54	3			
<p>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</p> EGR7113 Semiótica	Ob	54	3			
<p>Imagem Digital: conceito e aplicações. Técnicas de edição de imagem - efeitos. Recursos tecnológicos: softwares para tratamento de imagem e extensões (sufixos) e suas aplicações.</p> EGR7192 Tratamento de Imagem I	Ob	54	3			
<p>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.</p> EGR7212 Animação e Cinema	Ob	72	4			



**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

2ª Fase-Sugestão

Disciplina	Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
EGR7108 Desenho Aplicado	Ob	72	4			
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.						
EGR7190 Ilustração Digital	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.						
EGR7411 Narrativa e Linguagem Visual	Ob	72	4		EGR7113	
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; sinestésias na obra audiovisual; componentes visuais para determinação de ritmo e movimento; padronização de recursos visuais para propósitos narrativos.						
EGR7424 Roteiro e Direção	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.						
EGR7434 Princípios de Animação	Ob	72	4			
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.						



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**

3ª Fase-Sugestão

Disciplina		Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
	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.						
EGR5026	Design de Personagens e Concept Art	Ob	72	4		EGR7108	
	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	
	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	
	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.						
EGR7425	Projeto 1	Ob	72	4		EGR7411	
	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.						
EGR7431	Design de Cenários	Ob	72	4		EGR7411	
	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						
EGR5014	Gestão de Projetos	Ob	36	2			



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**

4ª Fase-Sugestão

Disciplina	Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
EGR5030 Laboratório de Animação	Ob	144	8		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.						
EGR7129 Stop-motion	Ob	72	4			
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.						
EGR7435 Projeto 2	Ob	72	4		EGR7425	
Desenvolver a Animação 2D Avançada com os conteúdos das disciplinas de Concept de Personagem, Animação Avançada e Pesquisa Semântica e Cenário.						
EGR7481 Animação de Personagens	Ob	72	4		EGR7423	
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.						

5ª Fase-Sugestão

Disciplina	Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
EGR7251 Modelagem de Personagens	Ob	72	4		EGR7435	
Características de um personagem digital tridimensional. Estrutura, preparação para rig, influências corporais e distribuição de volumes. Contagem de polígonos e morph. Escalas e interações.						
EGR7441 Animação 3D	Ob	72	4		EGR7434	
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.						
EGR7443 Modelagem 3D	Ob	72	4		EGR7435	
Modelagem 3D - Personagens e cenários; Projeto avançado; iluminação; materiais e textura; efeitos; Articulação; Animação; Rendering						
EGR7444 Rendering de Animação	Ob	72	4		EGR7435	
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.						
EGR7445 Projeto 3	Ob	72	4		EGR7435	
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.						



**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

6ª Fase-Sugestão

Disciplina	Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
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						
EGR5014	Gestão de Projetos	Ob	36	2		
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	Estágio Curricular Obrigatório	Ob	360	20		EGR7445
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.						
EGR7467	Pré-Projeto 4 - TCC	Ob	108	6		EGR7445

7ª Fase-Sugestão

Disciplina	Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
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.						
EGR7468	Projeto 4 - TCC	Ob	396	22	(EGR7465 ou EGR7466)	EGR7467



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**

Disciplinas Obrigatórias Gerais

Disciplina	Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
Animação de personagens tridimensionais por captura de movimentos: tecnologias, processos, práticas e aplicações.						
EGR5315	Captura de Movimentos	Ob	72	4		EGR7441
Design baseado no princípio das três ecologias. Lucro, Qualidade de Vida e Respeito ao Meio Ambiente. Princípios da Sustentabilidade aplicados ao Design.						
EGR7186	Design e Sustentabilidade	Ob	54	3		EGR7425
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		
Composição avançada de elementos visuais animados: extensão de cenários, simulação atmosférica, tracking						
EGR7472	Efeitos Especiais	Ob	72	4		EGR7192

Disciplinas Optativas

Disciplina	Tipo	H/A	Aulas	Equivalentes	Pré-Requisito	Conjunto
EGR5801	Programa de Intercâmbio I	Op		32		
Continuidade da participação em Programa de Intercâmbio Acadêmico visando a realização de cursos, estágios e pesquisas orientados ao aprimoramento da formação do aluno.						
EGR5802	Programa de Intercâmbio II	Op		32		
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		
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		
Conceituações e discussão sobre a relação entre design, cultura e sociedade, com base em princípios antropológicos, políticos, sociológicos, históricos e comunicativos e ênfase no processo de composição e desenvolvimento da atual cultura de mercado na sociedade de consumo. Relações Étnico-Raciais. História e Cultura AfroBrasileira, Africana e Indígena. Direitos Humanos.						
EGR7118	Design e Cultura	Op	36	2		
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.						
EGR7191	Marketing	Op	54	3		
Empreendedorismo. Conceitos e breve histórico. Profissional empreendedor. O empreendedor nas organizações. Design e empreendedorismo. Noções de Administração do seu próprio negócio. Plano de Negócios.						
EGR7195	Empreendedorismo	Op	54	3		
Características do desenho de caricatura, contrastes e exageros na anatomia do desenho de humor. Desenvolvimento de charges animadas 2D para internet e televisão.						
EGR7224	Caricatura e Charge Animada	Op	54	3		EGR7435
Criação de arte para jogos e suas implicações projetuais, conceituais e tecnológicas. Contagem de polígonos, texturas e plataformas de renderização em tempo real.						
EGR7471	Arte para Games	Op	54	3		EGR7425



CURRÍCULO DO CURSO

Curso: **455 - ANIMAÇÃO - Bacharelado**

Currículo: **20161**

Habilitação: Animação Bacharelado

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.

EGR7481 Animação de Personagens Ob 72 4 EGR7423

Desenvolver a Animação 2D Avançada com os conteúdos das disciplinas de Concept de Personagem, Animação Avançada e Pesquisa Semântica e Cenário.

EGR7482 Criação de Série Animada Op 36 2 EGR7425

Conceitos e definições. Entretenimento como diferencial competitivo. Licenciamentos e aplicação multimeios. Transmidia versus Crossmidia.

EGR7483 Gestão de Entretenimento Op 54 3

Movimentação de elementos gráficos com vistas aos princípios da animação, letreiros animados, infográficos animados e outras aplicações de motion design.

EGR7484 Motion Design Op 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.

EGR7485 Tópicos Especiais em Animação 1 Op 54 3

Modelagem de personagens - 3D conceito, tipos e técnicas; Modelagem e a narrativa - personagens; objetos; cenários. Volume para timing na animação 3d. Desenvolvimento prático e estudo analítico de exemplos.

EGR7486 Tópicos Especiais em Animação 2 Op 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.

EGR7487 Tópicos Especiais em Animação 3 Op 54 3

Prática conceitual dos princípios da animação: animação secundária, timing, espaço e follow-through. Padronização estética entre personagens, cenários e objetos de cena. Ciclos. Linguagens de edição e enquadramentos para transmissão de mensagens. Composição animada.

EGR7488 Tópicos Especiais em Animação 4 Op 72 4

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

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

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