



INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO

Rodrigo Nascimento da Silva
Leonardo Betemps Kontz
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
Margarete Hirdes Antunes

Publicações PROEN
2024







INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense

INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO - MOOC

Publicações PROEN
2024



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE (IFSUL)

Flávio Luis Barbosa Nunes
Reitor

Rodrigo Nascimento da Silva
Pró-reitor de Ensino

Leonardo Betemps Kontz
Diretor de Políticas de Ensino e Inclusão

Jander Luis Fernandes Monks
Chefe de Departamento de Educação a
Distância e Novas Tecnologias

Rosélia Souza de Oliveira
Coordenadora da Coordenadoria de Produção
de Tecnologias Educacionais
Coordenadora Geral da Rede e-Tec Brasil no
âmbito do IFSUL

Daiani Nogueira Luche
Coordenadora de Projetos Especiais

Conteúdo e apresentação
Conteudista
Isabela Maria Santos Silva

Desenvolvimento e suporte AVA
Andressa Oliveira da Silveira
Luís Fernando da Silva Mendes
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Design educacional
João José de Moraes Vetromila
Lisandra Xavier Guterres
Coordenadoria de Produção de
Tecnologia Educacional

Design gráfico e digital
Ariane da Silva Behling
Lucia Elena Korth Sedrez
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Edição de áudio e vídeo
José Pedro Minho Mello
Camila Zurchimitten Barbachâ
Eduardo Walerko Moreira
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

Revisão linguística
Ana Paula de Araujo Cunha
Equipe multidisciplinar do DETE

Revisão pedagógica
Margarete Hirdes Antunes
Coordenadoria de Produção de
Tecnologias Educacionais

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
SUL-RIO-GRANDENSE (IFSUL)

Introdução à Animação
Projeto Pedagógico de Curso

Rodrigo Nascimento da Silva
Leonardo Betemps Kontz
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
Margarete Hirdes Antunes

Publicações PROEN
1ª Edição – Copyright© 2024
Todos os Direitos Reservados

Coordenação da edição
Jander Luis Fernandes Monks
Rosélia Souza de Oliveira
cpte@ifsul.edu.br

Diagramação e Projeto Visual
João José de Moraes Vetromila
Lisandra Xavier Guterres
Matheus Eslabão da Silva
Natália Schein

Catálogo na Fonte
Elaborado por Gislaine da Silva Maciel
Bibliotecária CRB 10/1481

161	Introdução à Animação : Projeto Pedagógico do Curso (PPC) /organizadores : Rodrigo Nascimento da Silva, Leonardo Betemps Kontz, Jander Luis Fernandes Monks, Rosélia Souza de Oliveira, Margarete Hirdes Antunes.— Pelotas, RS : Publicações PROEN/ IFSul, 2024. 40 p. : il. , color. ISBN 978-65-01-19670-1 IFSul - Cursos Online, Livres e Massivos (MOOC) https://www.ifsul.edu.br/publicacoes-pm-2/publicacoes-proen/publicacoes-proen-2 1. Educação a distância - Cursos de Capacitação 2. Cinema 3. Animação 4. IFSul - Cursos MOOC I. Silva, Rodrigo Nascimento da II. Kontz, Leonardo Betemps III. Monks, Jander Luis Fernandes IV. Oliveira, Rosélia Souza de V. Antunes, Margarete Hirdes
-----	--

CDD 371.35

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense.
Pró-reitoria de Ensino.
Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias.
Rua Gonçalves Chaves, 3218, Centro.
Pelotas/RS – CEP 96015-560
Tel: (53) 3026-6050
if-proen@ifsul.edu.br
www.ifsul.edu.br

Prefácio

A elaboração deste material adveio da intencionalidade da Pró-reitoria de Ensino e do Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias do IFSul de apresentar aos leitores(as) o projeto pedagógico de seus Cursos online, livres e massivos (MOOC).

Convidamos você para conhecer um pouco de nossa Instituição entendendo o que é um Curso MOOC, onde ele está hospedado, quem pode acessá-lo e qual o conteúdo do projeto pedagógico do curso apresentado neste material. Boa leitura!

Sumário

01	APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO	9
02	O QUE É UM MOOC?	11
03	O QUE É A PLATAFORMA MUNDI?	11
04	COMO FAZER A MINHA INSCRIÇÃO EM UM CURSO DA MUNDI?	11
05	PÚBLICO-ALVO	15
06	COMO OBTER A CERTIFICAÇÃO?	16
07	SUPORTE TÉCNICO	16
08	INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO	16
09	IDENTIFICAÇÃO DO CURSO	17
10	JUSTIFICATIVA	18

11	INFORMAÇÕES DO CURSO	18
12	OBJETIVOS DO CURSO	19
	12.1 OBJETIVO GERAL	19
	12.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
13	ESTRUTURA DO CURSO	19
14	METODOLOGIA DE ENSINO DO CURSO	22
	14.1 METODOLOGIA DE ENSINO PARA PESSOA COM DEFICIÊNCIA	22
	14.2 ORGANIZAÇÃO CURRICULAR	23
	14.2.1 PROGRAMA	24
	14.3 AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM	27
	14.4 AVALIAÇÃO DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO	27
15	ATIVIDADES AVALIATIVAS	28
	REFERÊNCIAS	39

1. APRESENTAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul) é uma instituição pública e gratuita vinculada ao MEC, com sede e foro na cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul. Criado a partir da transformação do CEFET RS, nos termos da Lei n.º 11.892, de 29 de dezembro de 2008, o IFSul possui natureza jurídica de autarquia, detentora de autonomia administrativa, patrimonial, financeira, didático-pedagógica e disciplinar.

O IFSul é uma instituição de educação caracterizada pela verticalização do ensino. Oferece educação profissional e tecnológica em diferentes níveis e modalidades de ensino e articula a educação superior, básica e tecnológica. É pluricurricular e multicampi, tendo como base a conjugação de conhecimentos técnicos e tecnológicos com sua prática pedagógica. O IFSul possui a relevan-

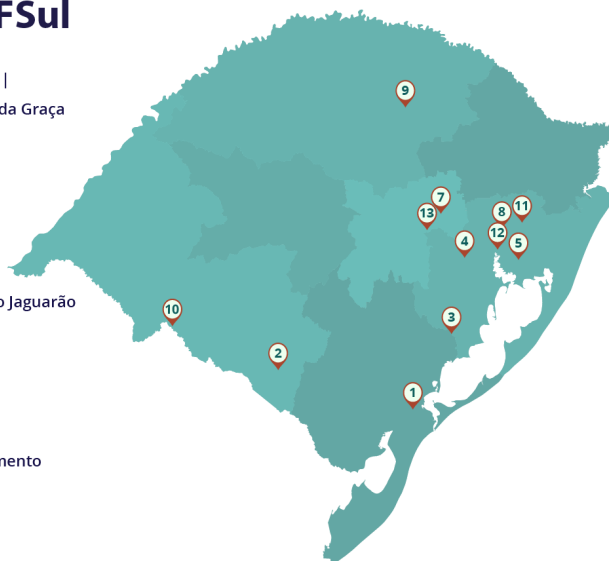
te missão de promover uma educação pública de excelência, por meio da junção indissociável entre ensino, pesquisa e extensão. Agrega pessoas, conhecimentos e tecnologias, visando proporcionar a ampliação do desenvolvimento técnico e tecnológico das regiões de abrangência de seus campi e dos polos de apoio presencial para as ofertas de cursos na modalidade a distância.

O IFSul é formado pela Reitoria, por 12 campi e 2 campi Avançados, a saber: Câmpus Pelotas, Câmpus Pelotas - Visconde da Graça, Câmpus Charqueadas, Câmpus Sapucaia do Sul, Câmpus Passo Fundo, Câmpus Camaquã, Câmpus Venâncio Aires, Câmpus Bagé, Câmpus Santana do Livramento, Câmpus Sapiranga, Câmpus Gravataí, Câmpus Lajeado, Câmpus Avançado Jaguarão e Câmpus Avançado Novo Hamburgo (figura 1).

Figura 1 – Distribuição das unidades do IFSul no RS.

Câmpus do IFSul

- 1 Reitoria | Câmpus Pelotas | Câmpus Pelotas-Visconde da Graça
- 2 Câmpus Bagé
- 3 Câmpus Camaquã
- 4 Câmpus Charqueadas
- 5 Câmpus Gravataí
- 6 Câmpus Campus Avançado Jaguarão
- 7 Câmpus Lajeado
- 8 Câmpus Novo Hamburgo
- 9 Câmpus Passo Fundo
- 10 Câmpus Santana do Livramento
- 11 Câmpus Sapiranga
- 12 Câmpus Sapucaia do Sul
- 13 Câmpus Venâncio Aires



Atuando na modalidade de Educação a Distância (EaD) o IFSul amplia sua área de abrangência dentro do estado do Rio Grande do Sul, ofertando cursos técnicos, superiores e cursos de formação inicial continuada.

A Instituição utiliza, para este fim, além dos seus 14 câmpus, a estrutura de polos municipais (figura 2) devidamente credenciados nos programas da Rede e-Tec Brasil e do Sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB/Capes).

Figura 2 – Mapa dos polos municipais de atuação do IFSul para cursos na modalidade a distância.

Mapa dos Polos de atuação do IFSul



Para obter informações dos cursos ofertados pelo IFSul basta acessar os seguintes endereços eletrônicos www.mundi.ifsul.edu.br/cursos/ e <https://intranet.ifsul.edu.br/catalogo/campus>.

2. O QUE É UM MOOC?

MOOC é a sigla para Massive Open Online Courses, que em português significa “cursos online abertos e massivos”. Como o termo indica, esses cursos são disponibilizados na web para um grande número de pessoas e, por isso, são considerados massivos.

3. O QUE É A PLATAFORMA MUNDI?

Mundi é uma plataforma de cursos online do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul), que oferece de forma gratuita cursos em formato MOOC.

É uma iniciativa do Departamento de Educação a Distância e Novas Tecnologias (DETE) do IFSul, desenvolvida pela Coordenadoria de Produção de Tecnologias Educacionais (CPTE), visando levar o conhecimen-

to à toda comunidade, de forma totalmente gratuita, com cursos 100% online, permitindo a flexibilidade para estudar onde e quando quiser.

Os cursos disponibilizados na Plataforma Mundi são de autoria de servidores de diversas áreas do IFSul e de outros profissionais, que cederam seus direitos autorais para que as ofertas fossem realizadas de forma gratuita. O acesso ocorre pelo endereço eletrônico <https://mundi.ifsul.edu.br/portal/>.

4. COMO FAZER A MINHA INSCRIÇÃO EM UM CURSO DA MUNDI?

Todos os cursos são de inscrição livre para qualquer pessoa. Para se cadastrar (figura 3), selecione o curso que deseja realizar, leia a descrição e, caso seja de seu interesse, clique no botão “Entrar”.

Figura 3 – Como fazer a inscrição em um curso da Mundi?





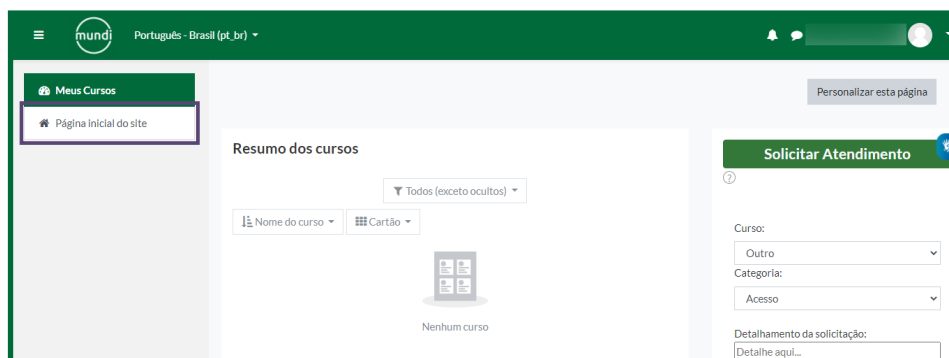
Passo 1: Ao entrar, faça seu cadastro (figura 4). Com ele você poderá fazer login na Plataforma Mundi.

Figura 4 – Faça seu cadastro



No primeiro acesso, a sua lista pessoal de cursos ainda estará vazia, conforme a figura 5. Para dar início à sua inscrição em algum curso, clique na aba “Página inicial do site”, no menu lateral da esquerda, conforme destacado na figura 5:

Figura 5 – Página inicial do site



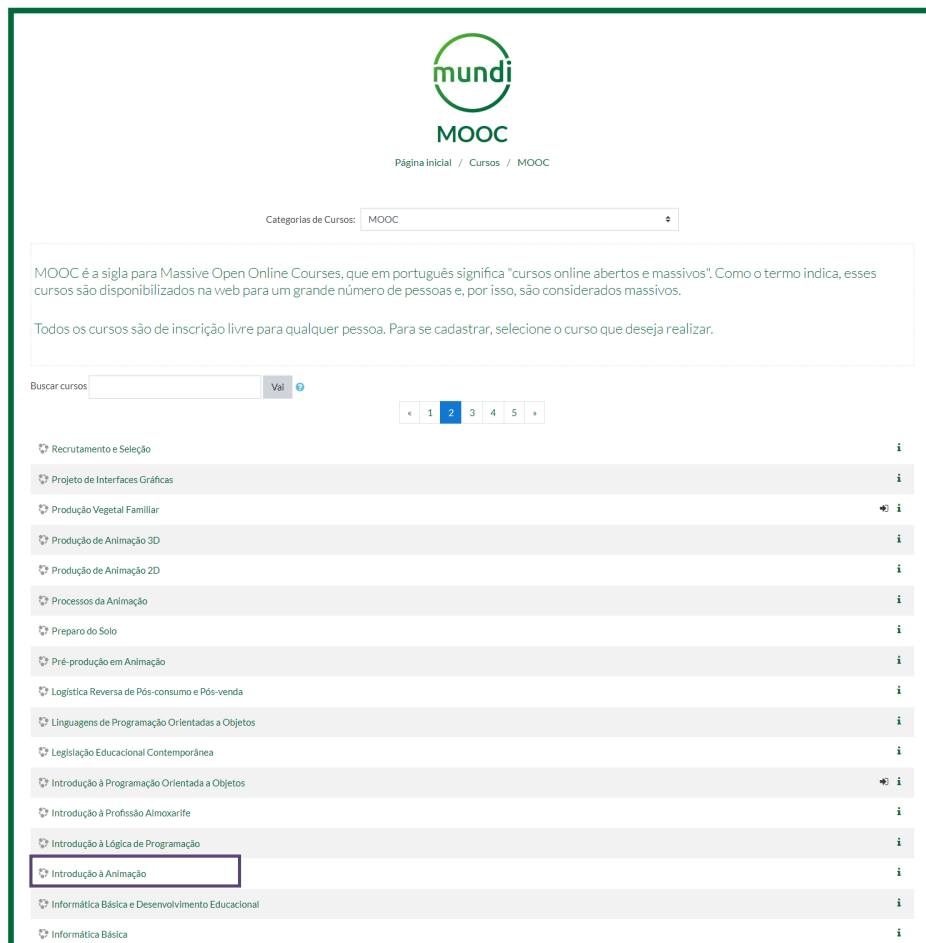
Passo 2: Após isso, a tela acessada será a demonstrada, conforme a figura 6. Uma vez nessa página, clique na Categoria de Curso chamada “**MOOCs**”, conforme destacado:

Figura 6 – Categoria de Curso



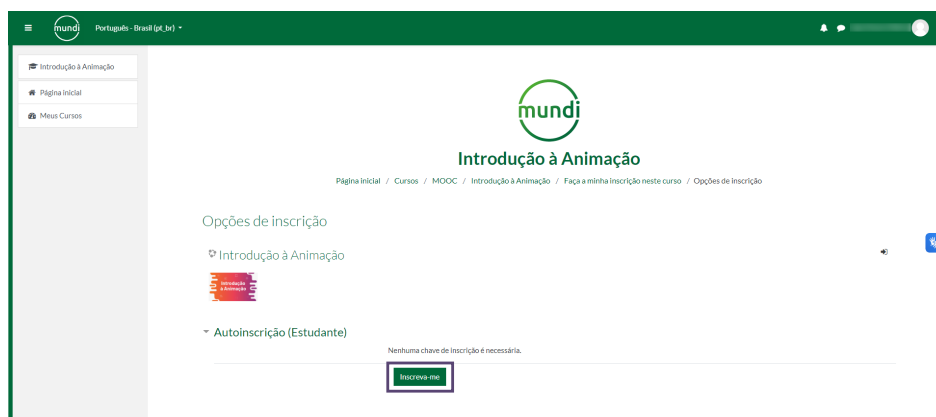
Passo 3: Após acessar a listagem dos MOOCs, clique no título do curso de sua escolha, conforme a figura 7:

Figura 7 – Listagem dos MOOCs



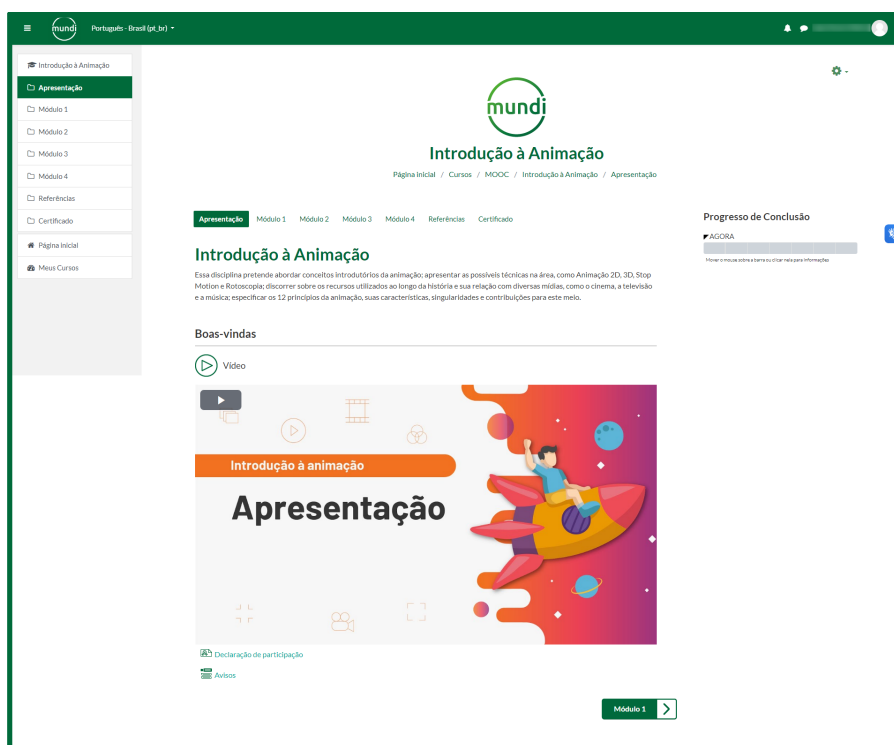
Passo 4: Após, basta clicar no botão “Inscreva-me”, conforme figura 8:

Figura 8 – Autoinscrição do estudante



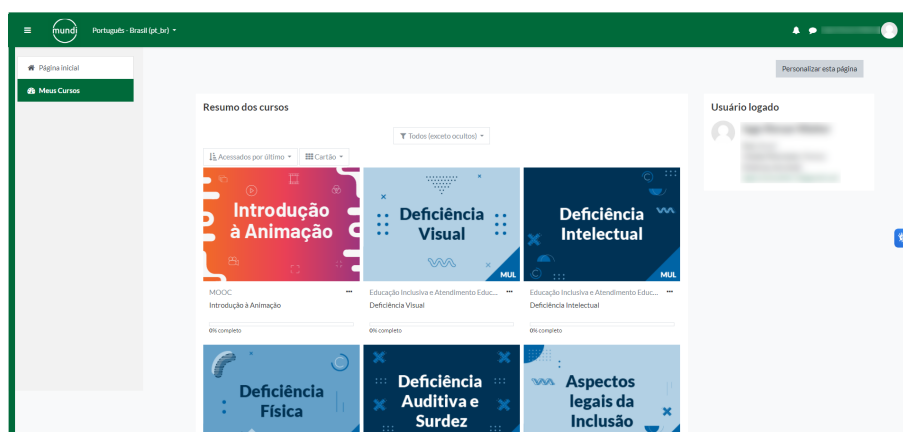
Passo 5: Pronto! Sua inscrição foi realizada com sucesso e a página inicial do curso já estará disponível para acesso, conforme figura 9:

Figura 9 – Página inicial do curso



Passo 6: Ao acessar a página inicial da Plataforma Mundi novamente, seu curso já estará listado na aba “**Meus cursos**”, conforme figura 10:

Figura 10 – Área de cursos do estudante



5. PÚBLICO-ALVO

Não há definição de pré-requisitos para acesso ao curso. Porém, recomenda-se ter, no mínimo, o Ensino Fundamental II (6ª a 9ª série) incompleto.

6. COMO OBTER A CERTIFICAÇÃO?

Todos os cursos possuem certificados. Para isso, você deve atingir, no mínimo, a nota 6 (seis) em todas as atividades exigidas. Cumprido o requisito, a plataforma irá disponibilizar gratuitamente seu certificado. O tempo para conseguir a certificação fica a critério do estudante, não havendo limite nem mínimo, nem máximo de tempo.

7. SUPORTE TÉCNICO

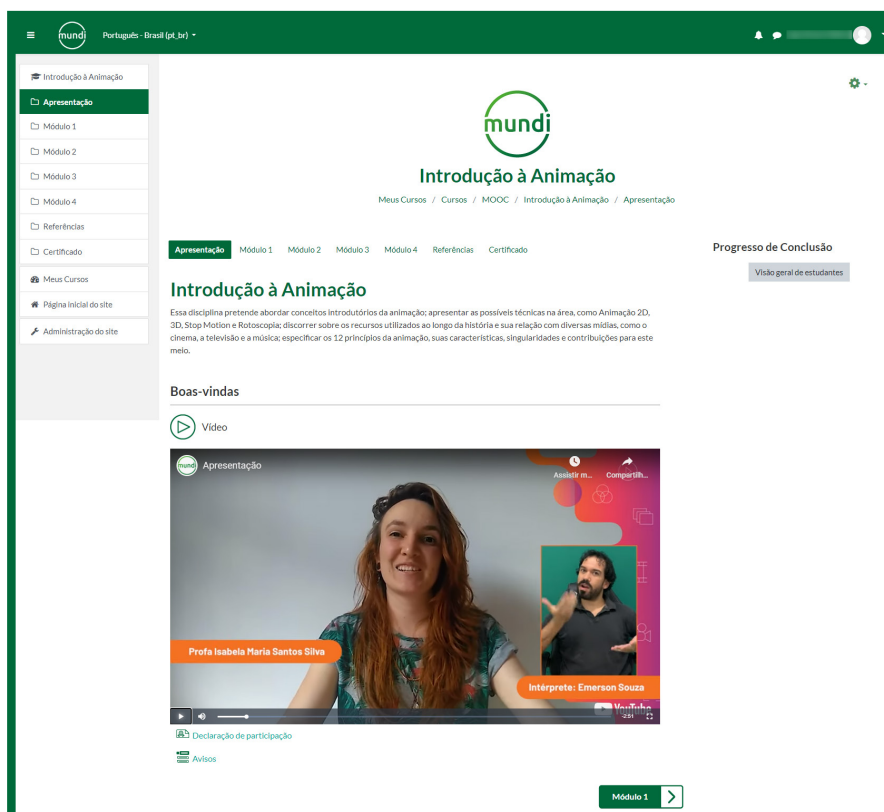
Havendo qualquer dificuldade para acessar o curso ou emitir seu certificado, abra um chamado em <http://cpte.ifsul.edu.br/suporte/>.

Veja os tutoriais para abertura e acompanhamento de chamados por meio do site <https://www.youtube.com/@CPTEIFSUL/videos>.

8. INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO

Esse curso pretende abordar conceitos introdutórios da animação; apresentar as possíveis técnicas na área, como Animação 2D, 3D, Stop Motion e Rotoscopia; discorrer sobre os recursos utilizados ao longo da história e sua relação com diversas mídias, como o cinema, a televisão e a música; especificar os 12 princípios da animação, suas características, singularidades e contribuições para este meio.

Figura 11 – Boas-vindas



9. IDENTIFICAÇÃO DO CURSO

DADOS DA INSTITUIÇÃO RESPONSÁVEL PELO CURSO

INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE - IFSul
CNPJ: 10.729.992/0001-46

Razão Social:
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA SUL-RIO-GRANDENSE

Endereço:
IFSul - Reitoria: Rua Gonçalves Chaves, 3218 Centro.

Cidade/UF/CEP: Pelotas/RS – CEP 96015-560

Telefone: (53) 3026-6050

Site da Instituição: www.ifsul.edu.br

DADOS GERAIS DO CURSO

Nome: Introdução à Animação

Modalidade de oferta:
a distância, de natureza Massive Open Online Course (MOOC)

Carga Horária: 40 horas

10. JUSTIFICATIVA

O Curso MOOC em Introdução à Animação qualificará o/a educando/a no sentido de conhecer o mundo da animação, passando pelos pilares conceituais, técnicos e históricos.

O avanço tecnológico possibilitou essa nova realidade educacional: o ensino mediado pelo computador. A oferta de Educação a Distância, apoiada por Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), tem se expandido, rapidamente, como resposta à crescente necessidade de formação continuada, resultante das transformações dos meios e modos de produção. Nessa perspectiva, e tendo em conta o fato de o IFSul ser uma instituição plural e multicampi, tal modalidade de ensino torna-se importante estratégia de qualificação dos cidadãos provenientes de diferentes contextos.

Em síntese, o Instituto Federal Sul-rio-grandense, por meio deste curso, provê uma excelente opção para a atualização e a formação de profissionais qualificados, favorecendo a sua inserção no mundo do trabalho e capacitando-os a protagonizar ações empreendedoras e/ou atuar em instituições públicas e privadas.

11. INFORMAÇÕES DO CURSO

Figura 12 – Dados gerais

Curso	Introdução à Animação
Disciplina	Introdução à Animação
Sigla	IAN
Objetivos	Apresentar conceitos fundamentais da animação, como sua história, suas técnicas e seus princípios.
Carga horária (CH) total	40h
Nº Módulos	4
Nº Unidades	22
Nível	<input checked="" type="checkbox"/> Básico <input type="checkbox"/> Intermediário <input type="checkbox"/> Avançado
Pré-requisitos	Não há.

12. OBJETIVOS DO CURSO

12.1 Objetivo Geral

Apresentar os conceitos fundamentais da animação, incluindo sua história, suas técnicas e seus princípios.

12.2 Objetivos Específicos

Os objetivos específicos do curso compreendem:

- Conhecer os conceitos fundamentais da animação;
- Identificar técnicas e princípios de animação;
- Inteirar-se da história da animação.

13. ESTRUTURA DO CURSO

Módulo 1 - História da Animação

Unidade 1: Conceito de animação

Unidade 2: Primórdios da animação

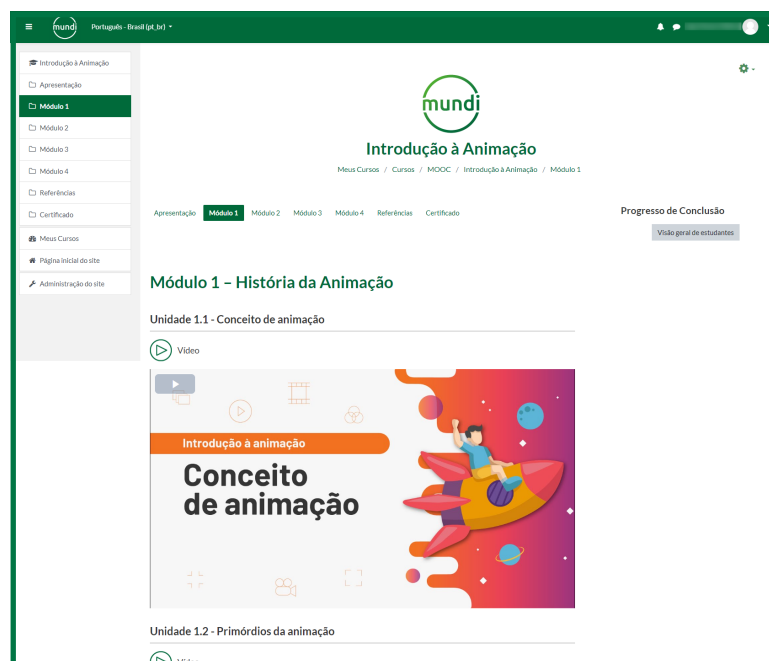
Unidade 3: A animação no cinema

Unidade 4: A animação na televisão

Unidade 5: A animação na música

Contém 5 vídeos, 10 atividades

Figura 13 – Módulo 1



Módulo 2 - Técnicas de animação

Unidade 1: Animação 2D

Unidade 2: Stop motion

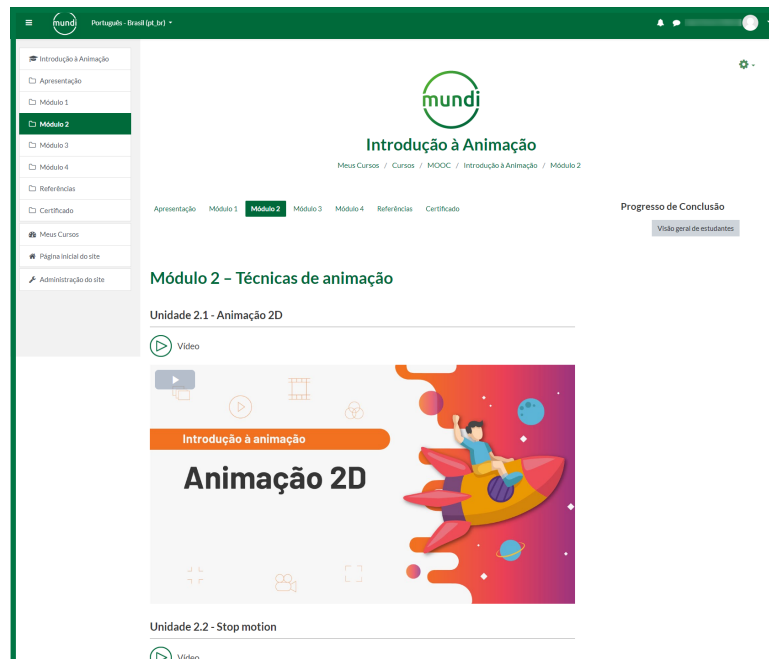
Unidade 3: Rotoscopia

Unidade 4: Animação 3D

Unidade 5: Animação com live-action

Contém 5 vídeos, 11 atividades

Figura 14 – Módulo 2



Módulo 3 - Princípios da Animação Parte 1

Unidade 1: Comprimir e esticar

Unidade 2: Antecipação

Unidade 3: Encenação

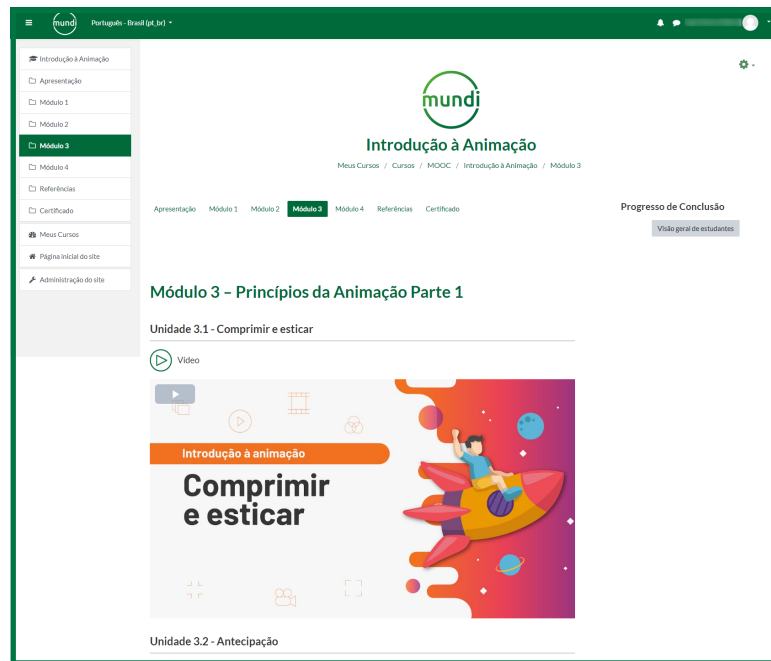
Unidade 4: Animação direta e pose a pose

Unidade 5: Continuidade e sobreposição da ação

Unidade 6: Aceleração e desaceleração

Contém 6 vídeos, 9 atividades

Figura 15 – Módulo 3



Módulo 4 - Princípios da Animação Parte 2

Unidade 1: Movimento em arco

Unidade 2: Ação Secundária

Unidade 3: Temporização

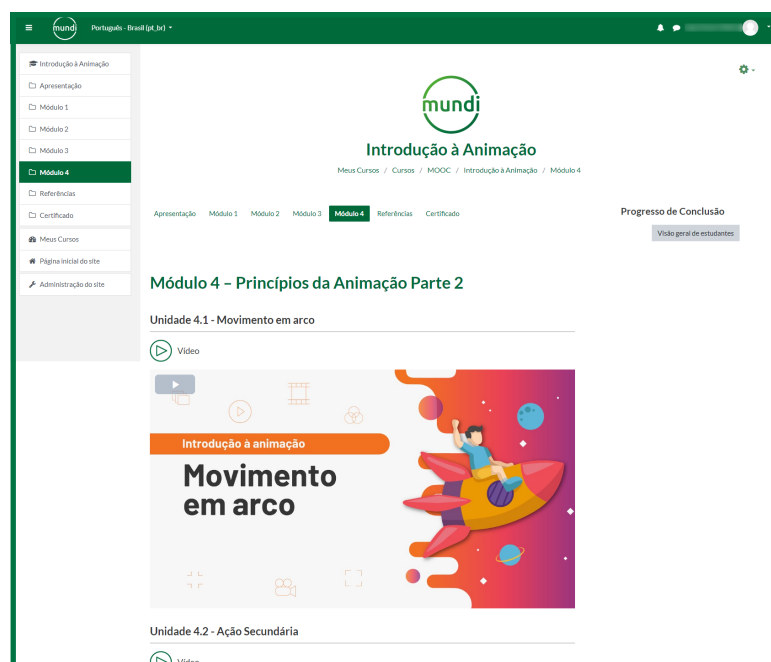
Unidade 4: Exagero

Unidade 5: Desenho volumétrico

Unidade 6: Apelo

Contém 6 vídeos, 9 atividades

Figura 16 – Módulo 4



14. METODOLOGIA DE ENSINO DO CURSO

A proposta metodológica está configurada de forma a oportunizar a formação integral do/a estudante, buscando contribuir para o seu desenvolvimento profissional e pessoal, prático e crítico, por meio da atualização profissional. Nessa direção, a estrutura curricular, alinhada às práticas pedagógicas, visa estimular o estudante a criar soluções e a ter iniciativas nas organizações de seu trânsito.

A metodologia de ensino, no âmbito do curso, contemplará videoaulas e atividades avaliativas, que auxiliarão os/as alunos/as no desenvolvimento de habilidades intelectuais, procedimentais e atitudinais. Há, também, a preocupação em organizar o ambiente educativo de modo a articular as atividades propostas às diversas dimensões de formação dos jovens e adultos, favorecendo a transformação das informações em conhecimentos, diante das situações reais de vida.

Por fim, pode-se dizer que a gestão dos processos pedagógicos deste curso orienta-se pelos princípios da construção coletiva do conhecimento, da vinculação entre educação e trabalho, da interdisciplinaridade e da avaliação como processo.

O curso de Introdução à Animação, na modalidade a distância, conta com uma estrutura curricular de 4 módulos. Cada módulo disponibilizado contém uma proposta de trabalho com questionamentos (tarefa de aprendizagem) sobre o tema estudado.

14.1 Metodologia de ensino para pessoa com deficiência

A Política de Inclusão e Acessibilidade do IFSul, amparada na Resolução do Conselho Superior (CONSUP) nº 51/2016, contempla ações inclusivas, respeitando as diferenças individuais, especificamente das pessoas com deficiência, diferenças étnicas, de gênero, culturais, socioeconômicas, entre outras. Para a efetivação da Educação Inclusiva, o curso considera todo o regramento jurídico acerca dos direitos das pessoas com deficiência, instituído na Lei de Diretrizes e Bases – LDB 9394/1996; na Política de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva/2008; no Decreto nº 5.296/2004, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas com Deficiência ou com mobilidade reduzida; na Resolução CNE/CEB nº 2/2001, que institui as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica; no Decreto nº 5.626/2005, dispondo sobre a Língua Brasileira de Sinais – Libras; no Decreto nº 7.611/2011, que versa sobre a Educação Especial e o Atendimento Educacional Especializado; na Resolução nº 4/2010, que define as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica; na Lei nº 12.764/2012, que Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e na Lei nº 13.146/ 2015, que institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência, conhecida como o Estatuto da Pessoa com Deficiência.

A partir das referências legais supracitadas, o curso busca a acessibilidade

com a produção de material acessível para leitores de tela e tradução para Libras, chamando a atenção para a importância de pensar cada ação de forma que tais iniciativas sejam democráticas e ao alcance de todo/as.

14.2 Organização Curricular

A organização curricular do curso de Administração de Recursos Humanos foi estruturada considerando o princípio sociológico de que o conhecimento é uma produção histórica. Com base em tal concepção, a matriz curricular se efetiva no comprometimento em promover a construção de novos saberes, alicerçada em princípios teóricos e pedagógicos que propiciem aos/às estudantes desempenhar, futuramente, as atividades propostas no curso.

Faz-se importante destacar que o propósito de trabalho e a construção dos materiais didáticos nos cursos de qualificação do IFSul buscam a promoção do acesso e da autonomia do/a educando/a, num espaço pedagógico constantemente “lido”, interpretado, “escrito” e “reescrito” (FREIRE, 1996, p. 109). Nesse viés, os módulos que compõem a matriz curricular estão articulados e fundamentados numa perspectiva interdisciplinar.

O Quadro 1 descreve os módulos do curso e, no seguimento, é apresentado o programa. No entanto, pode haver adaptações para melhor atender aos estudantes, tanto na primeira oferta dos cursos, como em futuras edições, uma vez que a atividade oferece oportunidade de aprendizado teórico inserido na prática.

Quadro 1 – Matriz curricular do curso de Introdução à Animação, na modalidade a distância.

Módulo	Conteudista	CH
Módulo 1 História da Animação	Isabela Maria Santos Silva	10h
Módulo 2 Técnicas de animação	Isabela Maria Santos Silva	10h
Módulo 3 Princípios da Animação Parte 1	Isabela Maria Santos Silva	10h
Módulo 4 Princípios da Animação Parte 2	Isabela Maria Santos Silva	10h
Carga horária total do curso		40h

14.2.1 Programa

Curso	Introdução à Animação
Carga horária	40h
Ementa Esse curso pretende abordar conceitos introdutórios da animação; apresentar as possíveis técnicas na área, como Animação 2D, 3D, Stop Motion e Rotoscopia; discorrer sobre os recursos utilizados ao longo da história e sua relação com diversas mídias, como o cinema, a televisão e a música; especificar os 12 princípios da animação, suas características, singularidades e contribuições para este meio.	
Objetivos Objetivo geral: Apresentar conceitos fundamentais da animação, incluindo sua história, suas técnicas e seus princípios. Objetivos Específicos: <ul style="list-style-type: none">- Conhecer os conceitos fundamentais da animação;- Identificar técnicas e princípios de animação;- Inteirar-se da história da animação.	
Conteúdos: Módulo 1 - História da Animação Unidade 1: Conceito de animação Unidade 2: Primórdios da animação Unidade 3: A animação no cinema Unidade 4: A animação na televisão Unidade 5: A animação na música Módulo 2 - Técnicas de animação Unidade 1: Animação 2D Unidade 2: Stop motion Unidade 3: Rotoscopia Unidade 4: Animação 3D Unidade 5: Animação com live-action Módulo 3 - Princípios da Animação Parte 1 Unidade 1: Comprimir e esticar Unidade 2: Antecipação Unidade 3: Encenação Unidade 4: Animação direta e pose a pose Unidade 5: Continuidade e sobreposição da ação Unidade 6: Aceleração e desaceleração	

Curso	Introdução à Animação
Carga horária	40h
<p>Conteúdos:</p> <p>Módulo 4 - Princípios da Animação Parte 2 Unidade 1: Movimento em arco Unidade 2: Ação Secundária Unidade 3: Temporização Unidade 4: Exagero Unidade 5: Desenho volumétrico Unidade 6: Apelo</p>	
<p>Metodologia</p> <p>O curso será desenvolvido por meio da Plataforma Mundi - plataforma de cursos online do IFSul para cursos em formato MOOC. MOOC é a sigla para Massive Open Online Courses, que, em português, significa “cursos online abertos e massivos”. Como o termo indica, esses cursos são disponibilizados na web para um grande número de pessoas e, por isso, são considerados massivos.</p> <p>Nessa Plataforma, os cursos são divididos em módulos (a cada 10 horas, um módulo); esses módulos são separados em até seis (6) unidades, onde são disponibilizadas videoaulas de curta duração, bem como atividades avaliativas a serem realizadas pelos/as estudantes.</p>	
<p>Bibliografia básica:</p> <p>THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. The illusion of life: Disney animation. New York: Hyperion, 1995.</p> <p>CANEMAKER, John. Walt Disney’s Nine Old Men and the art of animation. Disney Editions, 2001.</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. Editora Senac São Paulo, 2016.</p> <p>FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações. VII Anais do ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA: mídia alternativa e alternativas midiáticas, 2009.</p> <p>FURNISS, Maureen. The Animation Bible: A Guide to Everything--from Flipbooks to Flash. Laurence King, 2008.</p>	

Curso	Introdução à Animação
Carga horária	40h

Bibliografia complementar:

Blog Animação S.A. Disponível em: <http://animacaosa.blogspot.com>. Acesso em: 01 dez. 2020.

Jornalismo Júnior. **Rotoscopia:** de Branca de Neve a Waking Life. Disponível em: <http://jornalismojunior.com.br/rotoscopia-de-branca-de-neve-a-waking-life/>. Acesso em: 10 dez. 2020.

TecMundo. **A História das Animações.** 2019. Disponível em: https://youtu.be/_4EkHP9xOQU. Acesso em: 10 dez. 2020.

SuperInteressante. **Os 30 games mais importantes de todos os tempos.** 2015. Disponível em: <https://super.abril.com.br/tecnologia/os-30-games-mais-importantes-de-todos-os-tempos/>. Acesso em: 10 dez. 2020.

Vida de Motion. **Os 12 princípios da Animação - Walt Disney.** 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=-XTqHWVdeXk&t=334s&ab_channel=VidadeMotion. Acesso em: 30 dez. 2020.

AlanBeckerTutorials. **12 Principles of Animation.** 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PL-bOh8bttec4CX-d2ya1NmSKpi92U_I6ZJd. Acesso em: 02 jan. 2021.

Cento Lodigiani. **The illusion of life.** 2014. Disponível em: <https://vimeo.com/93206523>. Acesso em: 02 jan. 2021.

ELAM, Kimberly. **Geometria do Design:** estudos sobre proporção e composição. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** São Paulo: Edgard Blucher, 2006.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação:** a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annablume, 2000.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores:** como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

JULIÁN, Fernando; ALBARRACÍN, Jesús. **Desenho para Designers Industriais.** Lisboa: Editorial Estampa, 2006.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos:** Guia para designers, escritores, editores e estudantes. São Paulo: Gustavo Gili, 2004.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente.** São Paulo: Editora Senac, 2003.

WONG, Wucius. **Princípios da Forma e Desenho.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

14.3 Avaliação do processo ensino-aprendizagem

A avaliação da aprendizagem se constitui como processo formativo e investigativo, tendo por objetivo maior o acompanhamento e redirecionamento do processo de ensino-aprendizagem, voltado para o pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o mundo do trabalho.

Para a metodologia que se propõe, a avaliação torna-se instrumento fundamental. O mecanismo ação-reflexão-ação é importante para que a avaliação cumpra o seu papel, ou seja, para que o julgamento qualitativo da ação esteja em função do aprimoramento desta mesma ação.

Desse modo, a avaliação da aprendizagem tem a finalidade de acompanhar e aperfeiçoar o processo de aprendizagem dos alunos, obedecendo aos princípios da formação integral e da interdisciplinaridade, expressando os resultados de aproveitamento no curso por meio de notas.

Ao final do curso, o aluno deverá obter, pelo menos, 60% da nota da avaliação para ser considerado aprovado.

14.4 Avaliação do Projeto Pedagógico do Curso

Este documento, além de orientar e sistematizar os processos avaliativos do curso, precisa contemplar a avaliação do próprio Projeto Pedagógico do Curso (PPC). Compreendemos o PPC como um documento “em processo”. Assim, torna-se necessário um acompanhamento sistemático, com a participação dos sujeitos envolvidos, a fim de que seja um instrumento democrático e participativo. A avaliação é compreendida, aqui, não como término do processo, mas como momento de reflexão e diagnóstico, apresentando elementos que irão subsidiar decisões e ações em busca de qualidade.

Como apresenta Luckesi, “a avaliação como crítica de percurso é uma ferramenta necessária ao ser humano no processo de construção dos resultados que planejou produzir, assim como o é no redimensionamento da direção da ação” (LUCKESI, 1998, p. 116).

Em termos de acompanhamento e monitoramento interno, as atividades acadêmicas e administrativas serão acompanhadas e monitoradas por meio da utilização de diferentes procedimentos e instrumentos, contemplando, também, a autoavaliação (refletir sobre a própria atuação), sempre visando a melhorias e não à punição nem à responsabilização de nenhum envolvido.

Alterações neste documento poderão ser propostas, com base em necessidades e/ou nos dados e estudos, mediante justificativa, seguindo os procedimentos apresentados pela Pró-Reitoria de Ensino do IFSul.

15. ATIVIDADES AVALIATIVAS

Todos os módulos possuem 6 questões e no mínimo 3 atividades extra para o banco de questões da plataforma Mundi.

Módulo 1

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
1) <i>Frames</i> por segundo é a unidade de medida que representa a quantidade de quadros que são sequenciados dentro de um segundo.	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) Assinale a alternativa que apresenta, respectivamente, o primeiro curta 100% animado; o primeiro longa animado; o primeiro curta animado brasileiro e o primeiro longa animado brasileiro:	
a)	<i>Little Nemo, Flowers and Trees, O Dragãozinho Manso Jonjoca e Cassiopeia.</i>
b)	<i>Fantasmagorie, El Apóstol, O Kaiser e Sinfonia Amazônica.</i>
c)	<i>The Humorous Phases of Funny Faces, Flowers and Trees, O Kaiser e O Dragãozinho Manso Jonjoca.</i>
d)	<i>Gertie the dinosaur, El Apóstol, Sinfonia Amazônica e Cassiopeia.</i>
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
3) Qual filme brasileiro concorre com <i>ToyStory</i> como o primeiro filme completamente digital?	
a)	Sinfonia Amazônica.
b)	O menino e o mundo.
c)	O Kaiser.
d)	Cassiopeia.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) Assinale a alternativa que justifica por que o filme “Flowers and Trees” foi um marco na animação.

- | | |
|----|--|
| a) | Porque ele foi o primeiro curta da história da animação a receber um Oscar e foi o pioneiro na técnica de coloração Technicolor. |
| b) | Porque foi a primeira vez que o personagem Mickey Mouse apareceu em um filme de longa-metragem. |
| c) | Porque ele foi o pioneiro no uso de materiais como argila e massinha na técnica de Stop Motion. |
| d) | Porque <i>Flowers and Trees</i> foi a primeira animação a apresentar a técnica de rotoscopia, apresentando o personagem Koko, o palhaço. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

5) Animação limitada é o processo que permite que os animadores redesenhem quadros de filmagens em live-action para serem usados em animação.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

6) Assinale a alternativa que explica por que o filme *Steamboat Willie* foi um marco na animação.

- | | |
|----|--|
| a) | Porque ele inovou com a técnica de coloração conhecida como Technicolor. |
| b) | Porque ele foi o primeiro filme em animação a expor a técnica de rotoscopia, apresentando o personagem Koko, o palhaço. |
| c) | Porque ele foi o primeiro curta-metragem a ser exibido nas salas de cinema por um projetor moderno. |
| d) | Porque foi o primeiro filme em animação a apresentar som integrado e o primeiro filme falado do personagem Mickey Mouse. |

Questões extras - para banco de questões

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

1) Animação é o processo em que as imagens são colocadas uma após a outra, passando por alterações, independentemente da velocidade ou da frequência, dando a sensação de movimento. O resultado desse processo é destinado ao público infantil.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

2) A persistência da visão ou persistência retiniana se refere à descoberta de que o olho humano é capaz de manter uma imagem por uma fração de segundos na nossa retina.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Assinale a alternativa que apresenta o nome do filme que combinou, pela primeira vez, música erudita com desenhos animados, numa sinfonia de clássicos de Paul Dukas, Beethoven e Stravinski.

a) *Fantasmagorie.*

b) *Fantasia.*

c) *Steamboat Willie.*

d) *El Apóstol.*

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) Assinale a alternativa que corresponde ao nome do primeiro estúdio de animação especializado em produção para TV, que possui enorme importância na área da animação por aumentar a produção de desenhos animados nas emissoras televisivas.

a) *Cartoon Network.*

b) *Hanna-Barbera.*

c) *Nickelodeon.*

d) *Estúdios Disney.*

Módulo 2

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) Assinale a alternativa que apresenta corretamente o significado de <i>keyframe</i> .	
a)	É a etapa da animação em que os desenhos passam por refinamento.
b)	São os desenhos que marcam as principais ações de uma cena.
c)	São os desenhos que estão entre os quadros principais.
d)	É a etapa da animação em que é feita a modelagem dos personagens.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
2) A sigla 2D significa que a animação será trabalhada em duas dimensões: os eixos horizontal e vertical.	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
3) Qual é a técnica que utiliza a sequência de fotos de um mesmo objeto, passando por pequenas alterações para simular o seu movimento?	
a)	<i>Stop Motion</i> .
b)	Animação 2D.
c)	Rotoscopia.
d)	Animação 3D.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
4) Identifique, dentre as opções, qual é a técnica que transforma a filmagem de cenas reais em animação, usando a captura de uma câmera comum como referência dos desenhos?	
a)	<i>Pixilation</i> .
b)	Rotoscopia.
c)	<i>Stop Motion</i> .
d)	Animação 3D.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
5) Na animação 3D, além dos eixos de altura e largura, também são trabalhadas medidas de profundidade nas animações.	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
6) A mistura das técnicas de animação com live-action é uma prática recente e se popularizou no lançamento do filme <i>Space Jam: o jogo do século</i> .	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) Complete: <i>Shrek</i> (2001) é um filme importante para a história da animação,	
a)	porque ele foi o filme que arrecadou a maior bilheteria global da animação.
b)	porque ele foi o primeiro longa-metragem a utilizar a técnica 3D.
c)	porque ele foi o primeiro filme a utilizar o formato estereoscópico desde o início da produção.
d)	porque ele foi o primeiro longa-metragem a receber o Oscar de "melhor filme de animação".
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) Segundo o Guinness, qual filme registrado é considerado o primeiro a contar uma história através da técnica de <i>Stop Motion</i> ?	
a)	<i>The Humpty Dumpty Circus</i> .
b)	<i>Fantasmagorie</i> .
c)	A fuga das galinhas.
d)	O <i>Kaiser</i> .

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Assinale a alternativa que apresenta o significado de *Rigging*.

- | | |
|----|--|
| a) | É o processo que transforma a animação 3D em um vídeo. |
| b) | É um tipo de esqueleto digital dos personagens. |
| c) | É o nome da animação de recortes. |
| d) | É a técnica de desenhar diretamente em películas. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

4) A rotoscopia consiste em copiar fielmente as imagens de referência, sem fazer alterações.

- | | |
|----|-------------|
| a) | Verdadeiro. |
| b) | Falso. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

5) Assinale a alternativa que apresenta o nome do processamento digital que unifica todos os elementos da animação, transformando o que foi desenvolvido no *software* em um único vídeo.

- | | |
|----|--------------------------|
| a) | <i>Rigging</i> . |
| b) | Pós-produção. |
| c) | <i>Motion Graphics</i> . |
| d) | Renderização. |

Módulo 3

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) De acordo com o livro *Disney Animation: The Illusion of Life*, escrito por Frank Thomas e Ollie Johnston, quantos princípios da animação foram apresentados?

- | | |
|----|--------------------|
| a) | Nove princípios. |
| b) | Quinze princípios. |
| c) | Sete princípios. |
| d) | Doze princípios. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

2) A Física afirma que o volume de um corpo deve se manter o mesmo, ainda que ele passe por alguma mudança no seu formato. Assinale a alternativa que apresenta o princípio em que esse conceito é trabalhado.

- | | |
|----|------------------------------|
| a) | Comprimir e esticar. |
| b) | Continuidade e sobreposição. |
| c) | Encenação. |
| d) | Antecipação. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Assinale a alternativa que apresenta corretamente o princípio que prepara a audiência para um ato que está para acontecer.

- | | |
|----|-------------------------------|
| a) | Comprimir e esticar. |
| b) | Antecipação. |
| c) | Continuidade e sobreposição . |
| d) | Encenação. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

4) No princípio de Encenação, usa-se uma estratégia para saber se um desenho está nítido e se a informação chegará de forma simples e direta para o público. Qual das alternativas apresenta corretamente essa estratégia?

- | | |
|----|---|
| a) | Desenvolver uma chave de intervalação. |
| b) | Marcar as poses principais de um movimento. |
| c) | Fazer o exercício do <i>Bouncing Ball</i> . |
| d) | Imaginar a silhueta do desenho. |

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

5) Uma vez que os quadros principais são, antecipadamente, marcados em uma animação pose a pose, alguns cuidados devem ser tomados ao se executar um movimento usando esse método. Assinale a alternativa que apresenta corretamente esse cuidado.

- | | |
|----|---|
| a) | O animador deve atentar-se para que o movimento não fique robótico, sem fluidez na ação. |
| b) | O animador deve prestar atenção para que a silhueta fique nítida e os braços do personagem não fiquem colados ao corpo. |
| c) | O animador deve atentar-se para que os movimentos de aceleração e desaceleração sejam bem executados. |
| d) | O animador deve cuidar para que a audiência esteja preparada para o que acontecerá em cena. |

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

6) No princípio de aceleração e desaceleração, quanto mais desenhos são feitos em um espaço de tempo, mais devagar será o movimento, enquanto, quanto menos desenhos são feitos em um espaço de tempo, mais rápido será esse movimento”.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

1) Qual alternativa apresenta o princípio que exemplifica corretamente a primeira Lei de Newton?

a) Continuidade e Sobreposição da Ação.

b) Quadros chave e intervalação.

c) Animação direta e pose a pose.

d) Comprimir e esticar.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)

2) Os 12 princípios da animação são recomendações de 12 animações que apresentam os principais conceitos trabalhados nas animações Disney.

a) Verdadeiro.

b) Falso.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Qual alternativa apresenta o método que prioriza espontaneidade, muito usado em movimentos que precisam de fluidez, em cenas com elementos orgânicos ou quando uma ação precisa ser “limpa”.

a) Animação Direta.

b) Encenação.

c) Chave de intervalação.

d) Animação pose a pose.

Módulo 4

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) Por que a descoberta do princípio de Movimento em Arcos ocasionou melhorias significativas na qualidade das animações?	
a)	Porque movimentos de aceleração e desaceleração foram adicionados às animações.
b)	Porque os personagens se tornaram mais atrativos e carismáticos.
c)	Porque os movimentos se tornaram muito mais fluidos e suaves.
d)	Porque isso facilitou o processo de intervalação nas animações.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
2) O princípio do Apelo tem relação com o carisma do personagem, por isso, apenas na construção dos heróis esse princípio deve ser usado.	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
3) Indo além dos atributos físicos, o princípio de Timing também pode expressar outras características de um personagem, como seu humor e personalidade.	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
4) Assinale a alternativa que explica a razão pela qual o princípio do Exagero é usado como um facilitador para transmitir as informações da cena.	
a)	Porque com o princípio do Exagero, o movimento das animações se tornou muito mais fluido e suave.
b)	Porque com o uso do Exagero, noções de profundidade e perspectiva foram acrescentados nas animações.
c)	Porque o Exagero auxilia a distrair a atenção de um movimento principal em uma animação.
d)	Porque o Exagero evidencia movimentos sutis que, provavelmente, não seriam percebidos.

Modelo verdadeiro ou falso (marque em negrito se é verdadeiro ou falso)	
5) Ações secundárias são as pequenas ações usadas para distrair o espectador de uma ação principal.	
a)	Verdadeiro.
b)	Falso.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
6) Qual alternativa apresenta os dois principais conceitos trabalhados no princípio de Desenho Volumétrico?	
a)	Perspectiva e Profundidade.
b)	Aceleração e Desaceleração.
c)	Continuidade e Sobreposição da Ação.
d)	Quadros-Chave e Intervalação.

Questões extras - para banco de questões

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
1) Assinale a alternativa que apresenta um aspecto que deve ser evitado no princípio de Desenho Volumétrico.	
a)	A simetria.
b)	A antecipação.
c)	A perspectiva.
d)	A silhueta.
Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)	
2) Assinale a alternativa que explica a razão pela qual o <i>pencil test</i> é um exercício muito utilizado na animação tradicional.	
a)	O <i>pencil test</i> estuda se o enquadramento de um personagem está adequado, através do uso de silhuetas.
b)	O <i>pencil test</i> é um estudo de movimento que confere se o timing está adequado e se a animação está fluida.
c)	O <i>pencil test</i> é uma prática usada para exercitar a criação de design de personagens, priorizando a variedade dos corpos.
d)	O <i>pencil test</i> evidencia movimentos sutis que, normalmente, poderiam não ser percebidos.

Modelo múltipla escolha (marque em negrito a alternativa correta)

3) Assinale a alternativa que justifica a principal importância do princípio de Apelo.

a)	O princípio de Apelo trouxe maior fluidez e visibilidade aos movimentos dos personagens.
b)	O princípio do Apelo evidencia movimentos secundários que reagem ou são desencadeados por uma ação principal.
c)	O tempo de movimento no princípio de Apelo se fundamenta, principalmente, nas leis da Física, dando maior realidade às animações.
d)	O princípio de Apelo está relacionado aos designs dos personagens, fato que têm impacto fundamental na construção de uma narrativa cativante.

REFERÊNCIAS

BELISÁRIO FILHO, J. F.; CUNHA, P. **A Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar**: transtornos globais do desenvolvimento. Vol. 9. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial; Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2010.

CENTRO DE ESTUDOS SOBRE AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO – CETIC. **Pesquisa TIC domicílios 2013: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil**. Disponível em: <https://www.cetic.br/media/analises/tic-domicilios-2013.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2020.

PRONATEC. **Cursos FIC**. Disponível em: <http://pronatecportal.mec.gov.br/arquivos/guia.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2020.

ÉGLER, M. T. **Inclusão Escolar**: O que é? Por que? Como Fazer? São Paulo: Moderna, 2003, 2006. (Coleção Cotidiano Escolar).

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Editora Paz e Terra, 25.ed., 2002.

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. A política de educação profissional no governo Lula: um percurso histórico controvertido. **Revista Educação & Sociedade**. Revista de Ciência da Educação. Centro de Estudos Educação e Sociedade. CEDES, Campinas, v. 26, n. 92, p. 1087-1113, Número Especial, out. 2005.

LUCKESI, C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 8.ed. São Paulo: Cortez, 1998.

UNESCO & MEC-Espanha. **Declaração de Salamanca e Linha de Ação**: Sobre Necessidades Educativas Especiais. Brasília: CORDE, 1994.



