

FORMULÁRIO

1. Estabelecimento de ensino:

ESCOLA SUPERIOR ARTÍSTICA DO PORTO (GUIMARÃES)

2. Unidade orgânica (faculdade, escola, instituto, etc.):

3. Curso: MESTRADO EM ANIMAÇÃO DIGITAL

4. Grau ou diploma: MESTRE

5. Área científica predominante do curso:

ANIMAÇÃO

6. Número de créditos, segundo o sistema europeu de transferência de créditos, necessário à obtenção do grau ou diploma: 120

7. Duração normal do curso: 2 ANOS (2 SEMESTRES + 1 ANO)

8. Opções, ramos, ou outras formas de organização de percursos alternativos em que o curso se estruture (se aplicável):

9. Áreas científicas e créditos que devem ser reunidos para a obtenção do grau ou diploma:

QUADRO N.º1

ÁREA CIENTÍFICA	SIGLA	CRÉDITOS	
		OBRIGATÓRIOS	OPTATIVOS
ANIMAÇÃO	A	87	
DESENHO	D	9	
GESTÃO PROFISSIONAL	GP	6	
COMUNICAÇÃO	COM	3	
METODOLOGIAS DE INVESTIGAÇÃO	MI	3	
TECNOLOGIAS DIGITAIS	TD		15
LITERATURA	L		12
HISTÓRIA DA ARTE	HA		9
TEORIAS DA ARTE E DA IMAGEM	TAI		9
DESIGN MULTIMÉDIA	DM		7,5
GEOMETRIA	G		6
LÍNGUAS ESTRANGEIRAS	LE		6
TOTAL		108 ECTS	12 ECTS (1)

(1) Indicar o número de créditos das áreas científicas optativas, necessários para a obtenção do grau ou diploma.

NOTA:

O item 9. é repetido tantas vezes quantas as necessárias para a descrição dos diferentes percursos alternativos (opções, ramos, etc.), caso existam, colocando em título a denominação do percurso.

10. Observações:

No quadro do ponto anterior, os quantitativos que constam na coluna da direita referentes às áreas científicas optativas, representam o somatório dos créditos das unidades curriculares disponibilizadas aos estudantes em cada área.

DGES DIRECÇÃO GERAL DO ENSINO SUPERIOR
 MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

11. Plano de estudos:

ESCOLA SUPERIOR ARTÍSTICA DO PORTO (GUIMARÃES)

Curso

MESTRADO EM ANIMAÇÃO DIGITAL

Grau

MESTRE

Área científica predominante do curso

ANIMAÇÃO

1º Ano/1º Semestre

QUADRO N.º1

UNIDADES CURRICULARES	ÁREA CIENTÍFICA	TIPO	TEMPO DE TRABALHO (HORAS)		CRÉDITOS	OBSERVAÇÕES
			TOTAL	CONTACTO		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
MODELAÇÃO 3 D	A	S	188	T: 16 PL: 60	7,5	
CINEMA DE ANIMAÇÃO	A	S	75	T: 37	3	
PROJECTO DE ANIMAÇÃO	A	A	*	*	*	
DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS	D	S	113	TP: 38	4,5	
PORTAFÓLIO	GP	S	75	TP: 27 OT: 10	3	
COMUNICAÇÃO ON-LINE	COM	S	75	TP: 37	3	
MÉTODOS E PRÁTICAS DE INVESTIGAÇÃO	MI	S	75	T: 37	3	
INTRODUÇÃO AO VÍDEO	TD	S	113	T:16 PL:40	4,5	OPTATIVA a)
ESCRITA CRIATIVA	L	S	75	TP:37	3	OPTATIVA a)
ESTRUTURAS NARRATIVAS	L	A	*	*	*	OPTATIVA a)
HISTÓRIA DA ARTE CONTEMPORÂNEA	HA	S	75	T:30 TC:7	3	OPTATIVA a)

DGES DIRECÇÃO GERAL DO ENSINO SUPERIOR
 MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

ABORDAGEM HISTÓRICA DA ANIMAÇÃO	HA	S	75	T: 37	3	OPTATIVA a)
TEORIA DOS MEDIA	TAI	A	*	*	*	OPTATIVA a)
CIBERCULTURA	TAI	S	75	T: 37	3	OPTATIVA a)
ARTE INTERACTIVA	DM	S	75	T: 30 TC: 7	3	OPTATIVA a)
AUDIOVISUAL NA WEB	DM	S	113	T: 8 PL: 30	4,5	OPTATIVA a)
DESENHO GEOMÉTRICO	G	S	75	TP: 37	3	OPTATIVA a)
INGLÊS I	LE	S	75	TP: 37	3	OPTATIVA a)

Notas:

(2) Indicando a sigla constante do **item 9** do formulário.

(3) De acordo com a alínea c) do n.º 3.4 das normas.

(5) Indicar para cada actividade [usando a codificação constante na alínea e) do n.º 3.4 das normas] o número de horas totais.

Ex: T: 15;

PL: 30.

(7) Assinalar sempre que a unidade curricular for optativa.

* Dado a unidade curricular ser anual, os elementos correspondentes a estas colunas constam do quadro do 2º semestre.

a) Deste conjunto de unidades curriculares das Áreas Científicas Optativas, disponíveis nos dois semestres, o aluno deverá obter 12 créditos.

DGES DIRECÇÃO GERAL DO ENSINO SUPERIOR
 MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

ESCOLA SUPERIOR ARTÍSTICA DO PORTO (GGUIMARÃES)

Curso

MESTRADO EM ANIMAÇÃO DIGITAL

Grau

MESTRE

Área científica predominante do curso

ANIMAÇÃO

1º Ano / 2º Semestre

QUADRO N.º2

UNIDADES CURRICULARES	ÁREA CIENTÍFICA	TIPO	TEMPO DE TRABALHO (HORAS)		CRÉDITOS	OBSERVAÇÕES
			TOTAL	CONTACTO		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
PROJECTO DE ANIMAÇÃO	A	A	225	TP:62 OT:50	9	
ANIMAÇÃO 3D	A	S	188	T:16 PL:60	7,5	
CENOGRAFIA	D	S	113	TP:38	4,5	
EMPREENDEDORISMO	GP	S	75	T:37	3	
SOM DIGITAL	TD	S	113	T:16 PL:40	4,5	OPTATIVA a)
EDIÇÃO VÍDEO	TD	S	150	T:25 PL:50	6	OPTATIVA a)
ARGUMENTO	L	S	75	T:37	3	OPTATIVA a)
ESTRUTURAS NARRATIVAS	L	A	150	T:38	6	OPTATIVA a)
ILUSTRAÇÃO CONTEMPORÂNEA	HA	S	75	T:17 S:20	3	OPTATIVA a)
TEORIA DOS MEDIA	TAI	A	150	T:75	6	OPTATIVA a)
SISTEMAS DE REPRESENTAÇÃO	G	S	75	TP:37	3	OPTATIVA a)
INGLÊS II	LE	S	75	TP:37	3	OPTATIVA a)

DGES DIRECÇÃO GERAL DO ENSINO SUPERIOR
MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR

Notas:

- (2) Indicando a sigla constante do **item 9** do formulário.
- (3) De acordo com a alínea *c*) do n.º 3.4 das normas.
- (5) Indicar para cada actividade [usando a codificação constante na alínea *e*) do n.º 3.4 das normas] o número de horas totais.
Ex: T: 15;
PL: 30.
- (7) Assinalar sempre que a unidade curricular for optativa.
- a) Deste conjunto de unidades curriculares das Áreas Científicas Optativas, disponíveis nos dois semestres, o aluno deverá obter 12 créditos.

ESCOLA SUPERIOR ARTÍSTICA DO PORTO (GUIMARÃES)

Curso
MESTRADO EM ANIMAÇÃO DIGITAL

Grau
MESTRE

Área Científica predominante do curso
ANIMAÇÃO

2º Ano

QUADRO N.º 3

UNIDADES CURRICULARES	ÁREA CIENTÍFICA	TIPO	TEMPO DE TRABALHO (HORAS)		CRÉDITOS	OBSERVAÇÕES
			TOTAL	CONTACTO		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
TRABALHO DE PROJECTO	A	A	1500	OT:57	60	b)
ESTÁGIO	A	A	1500	OT:57	60	b)

b) Destas duas modalidades, o aluno deverá realizar uma.