



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CAMPUS PALHOÇA BILÍNGUE

## **ANIMAÇÃO: STOP MOTION**

---

Curso de Formação Inicial e Continuada  
Eixo: Produção Cultural e Design

**Palhoça, novembro de 2011.**

## Sumário

<b>1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO</b>	<b>03</b>
<b>1.1. Dados Gerais da Instituição</b>	<b>03</b>
<b>1.2. Habilitação</b>	<b>03</b>
<b>1.3. Dados Gerais do Curso</b>	<b>03</b>
1.3.1. Denominação	03
1.3.2. Eixo Profissional	03
1.3.3. Modalidade	03
1.3.4. Regime da Matrícula	03
1.3.5. Número de Vagas	03
1.3.6. Carga Horária	04
1.3.7. Horário e Local do Curso	04
1.3.8. Responsáveis	04
<b>2. JUSTIFICATIVA</b>	<b>05</b>
<b>3. OBJETIVOS DO CURSO</b>	<b>06</b>
<b>4. FORMA DE INGRESSO</b>	<b>07</b>
<b>5. PERFIL DOS EGRESSOS</b>	<b>08</b>
<b>6. COMPETÊNCIA DOS EGRESSOS</b>	<b>08</b>
<b>7. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR</b>	<b>09</b>
7.1. Unidades Curriculares	10
7.2. Matriz Curricular	13
7.3. Metodologia	13
7.4. Avaliação	14
<b>8. RECURSOS MATERIAIS</b>	<b>15</b>

## 1. DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

### 1.1. Dados da Instituição

CNPJ	Nº 11.402.887/001-60
Razão Social:	Instituto Federal de Santa Catarina - Campus Palhoça Bilíngue
Esfera Administrativa	Federal
Endereço	Rua João Pereira dos Santos, 303
Cidade/UF/CEP	Palhoça, Santa Catarina, CEP 88130-470
Telefone/Fax	(48) 3877 9010
E-mail de Contato	svilmar@ifsc.edu.br
Site	www.ifsc.edu.br

### 1.2. Habilitação

- Formação Inicial e Continuada em **ANIMAÇÃO: STOP MOTION**

### 1.3. Dados Gerais do Curso

#### 1.3.1. Denominação

- Curso de Formação Inicial e Continuada Animação: Stop Motion.

#### 1.3.2. Eixo Profissional

- Produção Cultural e Design

#### 1.3.3. Modalidade:

- Ensino Semi-Presencial

#### 1.3.4. Regime de Matrícula

- Semestral

#### 1.3.5. Número de Vagas

- 20 vagas

#### 1.3.6. Carga Horária

- 100 horas distribuídas da seguinte forma: 80 horas presenciais e 20 horas a distância

#### 1.3.7. Horário e Local do Curso

- De acordo com a demanda (4h/aulas por semana)
- Campus Palhoça Bilíngue

#### 1.3.8. Responsáveis

- Sérgio Scolari
- Renata Krusser
- Laise de Moraes

## 2. JUSTIFICATIVA

Animação é a apresentação de uma sequência de imagens estáticas que criam a ilusão de movimento, aproveitando-se de um fenômeno chamado Persistência da Visão. O modo mais comum de se apresentar a animação é o vídeo apesar de existirem outros métodos. Existem várias técnicas para criar animações, este curso foca na Animação Stop Motion por mostrar-se adequado à didática dos conceitos fundamentais da animação. Na Animação Stop Motion objetos são fotografados quadro a quadro e dispostos em sequência para compor um filme que dá a ilusão de movimento.

Existem diversos tipos de Animação Stop Motion e eles podem ser divididos de acordo com o tipo de mídia usada para criá-la: bonecos, massas de modelar, silhuetas, objetos, gráficos, recortes, e ainda produções híbridas compostas por duas ou mais dessas técnicas.

As potencialidades da Animação Stop Motion disseminam-se num amplo espectro de aplicações: artística, comunicativa, educacional, experimental, entre outras. Sua gama de possibilidades e poucas limitações estimulam a criatividade dos projetistas. Os conhecimentos e habilidades articulados na concepção de um produto dessa natureza integram a formação de um profissional criativo, ciente das responsabilidades de projeto, e ativo no escopo de ação da comunicação visual.

O Curso de Formação Inicial e Continuada de Animação Stop Motion, nível iniciante do Campus Palhoça Bilíngue tem como público alvo, pessoas Surdas que buscam aperfeiçoamento profissional e/ou inclusão no mercado de trabalho.

Comumente as pessoas Surdas encontram vários obstáculos para sua formação profissional, uma vez que o mercado de trabalho prioriza as relações de comunicação onde predomina a língua portuguesa na sua modalidade oral. Além da falta de uma Educação Básica que supra suas necessidades específicas de aprendizagem e leve em consideração sua diferença lingüística poucas são as áreas de profissionalização que ofereça oportunidade de inserção no mercado de trabalho.

Neste sentido, considerando as habilidades visuais dos surdos e as necessidades do mercado de trabalho na área de multimídia o Campus Palhoça Bilíngue propõe-se a oferecer um curso de Formação Inicial e Continuada que permita às pessoas Surdas ingressar no mercado de trabalho como produtores de animações em Stop Motion para materiais educativos, publicitários ou artísticos.



### **3. OBJETIVOS DO CURSO**

#### **Objetivo Geral**

- Formar profissionais capacitados para produzir animações com a técnica de *stop motion*.

#### **Objetivos Específicos**

- Estimular a criatividade do estudante

- Aprofundar conhecimentos e habilidades em uma área da comunicação visual

- Valorizar a cultura do educando, oportunizando a inserção de pessoas Surdas no mercado de trabalho contribuindo com a inclusão social.

## **4. FORMA DE INGRESSO**

### **Requisitos de Acesso**

As pessoas Surdas terão prioridade nos cursos de formação (Decreto nº 5.626/2002 cap. III art.6º, parágrafo 2º)

Idade mínima de 14 anos e possuir conhecimentos básicos de informática, ter concluído o Ensino Fundamental Séries Iniciais.

A classificação será feita através de sorteio. No dia do sorteio todos os candidatos ou representantes devem estar presentes no local, a ser divulgado, munidos de documento de identidade e comprovante de inscrição. No ato da matrícula será necessário apresentar os seguintes documentos:

- Identidade.
- Certificado de Conclusão do Ensino Fundamental Series Iniciais.
- Atestado médico que comprove que é Surdo.



## **5. PERFIL DOS EGRESSOS DO CURSO**

O Aluno do Curso de Animação *Stop Motion*, ao concluir seus estudos, estará apto a ingressar no mercado de trabalho como produtor de animações em *Stop Motion*, apto também a assumir um compromisso ético com sua área de atuação profissional, podendo ainda ser um profissional autônomo.

## **6. COMPETÊNCIAS DO EGRESSO DO CURSO**

- Desenvolver trabalhos de criação e produção de animações em *Stop Motion*.

## 7. ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DO CURSO

A proposta curricular aqui apresentada alinha-se a um segmento do pensamento pedagógico (Carlos Skliar, Carlos Sánchez, entre outros) que coloca as questões referentes aos surdos numa perspectiva de superação da visão clínica no campo institucional, social e cultural, possibilitando ao surdo resgatar sua cultura e seu papel político na construção de uma educação em que a diferença seja realmente reconhecida.

Busca-se o desenvolvimento de competências e habilidades dentro de um currículo que evidencie saberes interligados conectados à realidade do mercado de trabalho.

Essa organização curricular prima ainda pelo saber trabalhar em equipe, quesito indispensável para a sobrevivência no atual mundo do trabalho. Professores e alunos comporão equipes de trabalho que têm como objetivo a realização de uma **Atividade de Conclusão (AC)** que será realizada gradualmente a partir das unidades curriculares, nos momentos presenciais e a distância, que buscarão envolver os saberes necessários para a concretização das competências previstas para a sua formação.

As Unidades Curriculares acontecem sequencialmente havendo momentos presenciais e a distância onde o aluno poderá interagir através do ambiente de aprendizagem *Moodle* (<http://www.palhoca.ifsc.edu.br/moodle/>) realizando as atividades que lhe são propostas.

O curso é dividido em quatro módulos. Um projeto integrador perpassa esses módulos e sua realização é condição necessária para alcançar o certificado.

### **Módulo 1 – Fundamentos da Animação**

Apresentação dos conceitos envolvidos na animação. Limites biológicos da visão e como explorá-los. Luz/Óptica. Desenvolvimento histórico da animação e máquinas de animar. Animações stop-motion contemporâneas.

### **Módulo 2 – Roteiro**

Definição do tema e da sequência/andamento das cenas da animação. Narrativa (personagem, espaço, narrador, tempo). Linguagem audiovisual (Planos, Ângulos, Movimentos de Câmera, Transições). Princípios da animação. Argumento. Roteiro. Story Board.

### **Módulo 3 – Modelagem**

Materialização dos personagens e cenários criados e documentados no módulo anterior.

Exploração de técnicas e materiais para modelagem.

#### **Módulo 4 – Laboratório Multimídia**

Captação das Imagens: Fotografia. Tratamento de imagens, quando necessário (efeitos especiais). Produção dos movimentos. Estudos dos tempos dos movimentos que perpassam a montagem e finalização da animação. Finalização e publicação do material produzido.

#### **Projeto Integrador**

Consiste em apresentar, ao final do curso, uma animação *Stop-Motion* com pelo menos 15 segundos de duração e sua respectiva documentação/projeto. Sugere-se o trabalho com temas relacionando Ciência, Tecnologia e Sociedade, e incentivando uma produção vinculada à realidade do educando neste contexto. A animação surge como resultado do processo desenvolvido nos quatro módulos do curso, o PI perpassa o curso do início ao fim. O projeto é realizado em grupos de 2 a 3 alunos sob a supervisão de um orientador.

## 7.1 Unidades Curriculares

<b>Unidade Curricular I</b>	<b>Fundamentos da Animação</b>
Carga Horária	20h
<b>Competências</b>	
Dominar conceitos Teóricos a respeito da animação.	
<b>Habilidades</b>	
Conhecer as técnicas e recursos de animação ao longo da história e compreender o processo de produção de uma animação com a técnica de <i>Stop Motion</i> .	
<b>Conhecimentos</b>	
Conceitos envolvidos na animação. Limites biológicos da visão e como explorá-los. Luz/Óptica. Desenvolvimento histórico da animação e máquinas de animar. Animações <i>stop-motion</i> contemporâneas.	
<b>Atitudes</b>	
Assiduidade e pontualidade. Demonstrar interesse e iniciativa nas atividades sugeridas. Interpretar e contextualizar os temas abordados. Saber trabalhar em equipe respeitando a opinião dos colegas.	
<b>Bibliografia Básica</b>	
CÁMARA, Sergi. <b>O desenho animado</b> . Lisboa: Estampa, 2005.	
LUCENA, Alberto Jr. <b>Arte da animação</b> : técnica e estética através da Historia. São Paulo: Senac, 2002.	

<b>Unidade Curricular II</b>	<b>Roteiro</b>
Carga Horária	20h

<b>Competências</b>
Conhecer os elementos da Linguagem audiovisual e os princípios de aplicando-os maneira adequada no desenvolvimento de roteiros para animação.
<b>Habilidades</b>
Desenvolver roteiros para produção de animações com a técnica de <i>Stop Motion</i> .
<b>Conhecimentos</b>
Definição do tema e da sequência/andamento das cenas da animação. Narrativa (personagem, espaço, narrador, tempo). Linguagem audiovisual (Planos, Ângulos, Movimentos de Câmera, Transições). Princípios da animação. Argumento. Roteiro. Story Board.
<b>Atitudes</b>
Assiduidade e pontualidade. Demonstrar interesse e iniciativa nas atividades sugeridas. Interpretar e contextualizar os temas abordados. Saber trabalhar em equipe respeitando a opinião dos colegas.
<b>Bibliografia Básica</b>
BLAIR, Preston. <b>Cartoon Animation</b> . Califórnia: Walter Foster Publishing, 1994.
CÂMARA, Sergi. <b>O desenho animado</b> . Lisboa: Estampa, 2005.
DÍEZ, Frederico Fernandes; ABADIA, José Martinez. <b>Manual básico de Lenguage y narrativa audiovisual</b> . Barcelona: Ed. Paidós Ibérica, 1999.
FIELD, Syd. <b>Manual do roteiro</b> . Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 1995.

<b>Unidade Curricular III</b>	<b>Modelagem</b>
Carga Horária	20h
<b>Competências</b>	
Desenvolver personagens e cenários para animação em <i>Stop Motion</i> .	
<b>Habilidades</b>	
Explorar de forma criativa e expressiva os recursos de modelagem de personagens e cenários.	
<b>Conhecimentos</b>	
Materialização dos personagens e cenários criados e documentados no módulo anterior. Exploração de técnicas e materiais para modelagem.	
<b>Atitudes</b>	
Assiduidade e pontualidade. Demonstrar interesse e iniciativa nas atividades sugeridas. Interpretar e contextualizar os temas abordados. Saber trabalhar em equipe respeitando a opinião dos colegas.	
<b>Bibliografia Básica</b>	
CÂMARA, Sergi. <b>O desenho animado</b> . Lisboa: Estampa, 2005.	
LUCENA, Alberto Jr. <b>Arte da animação</b> : técnica e estética através da História. São Paulo: Senac, 2002.	

<b>Unidade Curricular IV</b>	<b>Laboratório Multimídia</b>
Carga Horária	20h
<b>Competências</b>	
Conhecer os recursos para produzir as fotografias e animá-las digitalmente.	
<b>Habilidades</b>	
Utilizar adequadamente recursos de iluminação, fotografia, tratamento de imagens e utilizar a linha do tempo em software de animação ou produção de vídeos para definir o ritmo da animação. Saber finalizar e publicar os trabalhos.	
<b>Conhecimentos</b>	
Captação das Imagens: Fotografia. Tratamento de imagens, quando necessário (efeitos especiais). Produção dos movimentos. Estudos dos tempos dos movimentos que perpassam a montagem e finalização da animação. Finalização e publicação do material produzido.	
<b>Atitudes</b>	
Assiduidade e pontualidade. Demonstrar interesse e iniciativa nas atividades sugeridas. Interpretar e contextualizar os temas abordados. Saber trabalhar em equipe respeitando a opinião dos colegas.	
<b>Bibliografia Básica</b>	
CHRIS Grover; VANDER Veer. <b>Flash CS4: o manual que faltava</b> . São Paulo: Digerati livros.	
HOPPE, Altair. <b>Fotografia Digital Sem Mistérios: Segredos para fazer grande fotos</b> . São Paulo: Editora Photos, 2006.	
MIYAGUSKU, Renata Hiromi Minami. <b>Curso Prático de Fotografia Digital com CD</b> . São Paulo: Digerati Books, 2007.	

<b>Unidade Curricular IV</b>	<b>Projeto Integrador</b>
Carga Horária	20h à distância
<b>Competências</b>	
Desenvolver animações em <i>Stop Motion</i> .	
<b>Habilidades</b>	
Utilizar adequadamente a metodologia de projetos. Integrar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso para produzir e avaliar a produção de animações.	
<b>Conhecimentos</b>	
Fotografia. Tratamento de imagens. Animação em <i>Stop Motion</i> . Finalização e publicação do material produzido.	
<b>Atitudes</b>	
Utilizar de modo adequado e criativo a metodologia de projetos. Saber trabalhar em equipe respeitando a opinião dos colegas.	
<b>Bibliografia Básica</b>	
CHRIS Grover; VANDER Veer. <b>Flash CS4: o manual que faltava</b> . São Paulo: Digerati livros.	
HOPPE, Altair. <b>Fotografia Digital Sem Mistérios: Segredos para fazer grande fotos</b> . São Paulo: Editora Photos, 2006.	
MIYAGUSKU, Renata Hiromi Minami. <b>Curso Prático de Fotografia Digital com CD</b> . São Paulo: Digerati Books, 2007.	



## 7.2. Matriz Curricular

<b>Unidades Curriculares</b>	<b>CH</b>	<b>Professores</b>	<b>Formação Acadêmica</b>
<b>Fundamentos da animação</b>	20 h	Laise	Graduação em Desenho Industrial - Programação visual (UFSC). Mestranda em design e Tecnologia (URGS).
<b>Roteiro</b>	20h	Renata Krusser	Graduação em Design Gráfico (UDESC), Educação Artística (FURG) e Engenharia Civil (FURG) Mestrado em Engenharia de Produção e Sistemas (área de Ergonomia) (UFSC).
<b>Modelagem</b>	20h	Janai Pereira	Graduação em Educação Artística Artes Plásticas (UDESC). Especialização em Psicopedagogia. Mestranda em Artes Plásticas (UDESC).
<b>Laboratório Multimídia</b>	20h	Sérgio Scolari	Graduação em Desenho Industrial - Programação Visual (UNOPAR). Mestrado em Design (UNESP).
<b>Projeto Integrador</b>	20h	Todos	

## 7.3. Metodologia

A prática pedagógica do Curso de Formação Inicial e Continuada em Edição de Imagens: fotografia digital orienta-se pela concepção de educação para surdos do Campus Palhoça Bilíngue.

A elaboração do currículo por competências implica em ações pedagógicas que possibilitem ao aluno de forma solidária a construção do conhecimento. Nesse processo, a construção de novos saberes ocorre de forma que alunos e professores sejam sujeitos de uma relação crítica e criadora.

Assim, a intervenção pedagógica se dá mediante atividades que privilegiam a relação: aluno-professor e aluno-aluno. O fazer pedagógico privilegia a experiência visual e espacial do aluno surdo no ato de aprender. Compreender essa forma do surdo se apropriar do conhecimento é

uma etapa fundamental na formação desses profissionais. A partir desse princípio serão desenvolvidas atividades, tais como, desenvolvimento de projetos e práticas laboratoriais que possam simular situações reais da futura atividade profissional.

#### 7.4. Avaliação

A avaliação será realizada a cada encontro deixando a disposição dos integrantes do grupo um momento para que possam realizar o feed-back, expondo seus sentimentos sobre as atividades propostas. A Avaliação será continuada e processual, observando a participação, apropriação e aplicação dos conceitos apresentados e conhecimentos vivenciados. Para realizar a avaliação serão utilizados vários instrumentos, tais como: participação no ambiente de aprendizagem, resolução de atividades propostas, seminários, atividades práticas de criação de personagens e cenários e o projeto da **Atividade de Conclusão** com o desenvolvimento de uma animação em *Stop Motion de no mínimo 15 segundos*.

Os registros das avaliações serão feitos de acordo com a nomenclatura que segue:

**E** - Excelente;

**P** - Proficiente;

**S** - Suficiente;

**I** - Insuficiente.

O registro, para fins de documentos acadêmicos, será efetivado ao final de cada unidade curricular, apontando a situação do aluno no que se refere à constituição das competências. Para tanto, utilizar-se-á nomenclatura:

**A** - (Apto): quando o aluno tiver obtido as competências;

**NA** - (Não Apto): quando o aluno não tiver obtido as competências.

A recuperação de estudos deverá compreender a realização de novas atividades pedagógicas no decorrer do período do próprio curso, que possam promover a aprendizagem, tendo em vista o desenvolvimento das competências. Durante os estudos de recuperação o aluno será submetido à avaliações, cujo resultado será registrado pelo professor.

## 8. RECURSOS MATERIAIS

<b>Ambiente: Sala de Aula</b>		
<b>Item</b>	<b>Descrição</b>	<b>Quantidade</b>
1	Cadeiras e carteiras para a sala de aula	20
2	Mesa e cadeira para o professor	01
3	Quadro Branco	01
4	Projektor Multimídia	01
5	Microcomputadores de computação gráfica	01
6	Rede de Internet (Convênio entre o IF-SC e a Prefeitura de Palhoça)	01

<b>Ambiente: Laboratório Multimídia</b>		
<b>Item</b>	<b>Descrição</b>	<b>Quantidade</b>
1	Mesas e cadeiras para os microcomputadores.	20
2	Mesa e cadeira para o professor	01
3	Quadro Branco	01
4	Projektor Multimídia	01
5	Microcomputadores de computação gráfica	21
6	<i>Webcam</i>	21
7	Software Adobe Flash CS5 para os 21 computadores.	01
8	Câmera Digital	21
9	Rede de Internet (Convênio entre o IF-SC e a Prefeitura de Palhoça)	01

<b>Acervo Bibliográfico</b>	<b>Quantidade</b>
BLAIR, Preston. <b>Cartoon Animation</b> . Califórnia: Walter Foster Publishing, 1994.	3
CÂMARA, Sergi. <b>O desenho animado</b> . Lisboa: Estampa, 2005.	3
CHRIS Grover; VANDER Veer. <b>Flash CS4: o manual que faltava</b> . São Paulo: Digerati livros.	3
DÍEZ, Frederico Fernandes; ABADIA, José Martinez. <b>Manual básico de Lenguage y narrativa audiovisual</b> . Barcelona: Ed. Paidós Ibérica, 1999.	3
FIELD, Syd. <b>Manual do roteiro</b> . Rio de Janeiro: Ed. Objetiva, 1995.	3
LUCENA, Alberto Jr. <b>Arte da animação: técnica e estética através da Historia</b> . São Paulo: Senac, 2002.	3
HOPPE, Altair. <b>Fotografia Digital Sem Mistérios: Segredos para fazer grande fotos</b> . São Paulo: Editora Photos, 2006.	3
MIYAGUSKU, Renata Hiromi Minami. <b>Curso Prático de Fotografia Digital com CD</b> . São Paulo: Digerati Books, 2007.	3