



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA PARA ASSUNTOS ACADÊMICOS**  
**DIRETORIA DE DESENVOLVIMENTO DO ENSINO**

**PROGRAMA DE COMPONENTE CURRICULAR**  
**TIPO DE COMPONENTE (Marque um X na opção)**

<input checked="" type="checkbox"/> Disciplina	<input type="checkbox"/> Estágio
<input type="checkbox"/> Atividade Complementar	<input type="checkbox"/> Módulo
<input type="checkbox"/> Trabalho de Graduação	

**STATUS DO COMPONENTE (Marque um X na opção)**

☐ OBRIGATÓRIO      ☐ ELETIVO      ☒ OPTATIVO

**DADOS DO COMPONENTE**

Código	Nome	Carga Horária		Nº. de Créditos	C. H. Global	Período
		Teórica	Prática			
DIND0084	DESIGN E CIÊNCIA - GRÁFICO - HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO	30	30	3	60	

Pré-requisitos	nenhum	Co-Requisitos	nenhum	Requisitos C.H.	nenhum
----------------	--------	---------------	--------	-----------------	--------

**EMENTA**

Conceitos fundamentais relacionados ao cinema de animação. Assim como discutir a história do cinema de animação mundial e nacional; os autores mais importantes; a linguagem gráfica e artística; as principais técnicas; o processo evolutivo, dos primórdios do cinema até a contemporaneidade; e o papel fundamental da tecnologia para o desenvolvimento do cinema de animação. Principais obras da história da animação, sua evolução como Arte.

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

Conceito de animação; A animação como forma de arte; As três principais técnicas e seus desdobramentos; Os primórdios da animação; Surgimento da animação profissional; Walt Disney e a técnica 2D;	Animações européias e orientais; Norman McLaren e experimentação em animações; Ray Harryhausen e outros mestres do Stop Motion; Produção independente; Animação Digital e 3D; Animação no Brasil.
--	--

**BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. 3.ed. rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.  
 LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da indústria. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.  
 MCCLOUD, Scott, \$d 1960-. Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels. São Paulo: M. Books, 2008.  
 MEGGS, Philip G. Historia do design grafico. Sao paulo: cosac & naify, 2009.

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

AUGUSTO, Maria de Fátima. A montagem cinematográfica e a lógica das imagens. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FUMEC, 2004.  
 COELHO, Raquel. A Arte da animação. Belo Horizonte: Formato, 2000.  
 FURNISS, Maureen. Art in motion: animation aesthetics. London: John Libbey, c1998. xii, 276 p.  
 WELLS, Paul. The animated bestiary: animals, cartoons, and culture. New Jersey: Rutgers University Press, 2009.  
 WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Expanded Edition. London: Faber and Faber, 2009.

DEPARTAMENTO A QUE PERTENCE O COMPONENTE

Núcleo de Design e Comunicação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Bacharelado em Design

ASSINATURA DO CHEFE DO DEPARTAMENTO

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO OU ÁREA



---

*Emitido em 10/09/2020*

**EMENTA Nº 690/2020 - SECGC (12.33.89)**

**(Nº do Protocolo: NÃO PROTOCOLADO)**

*(Assinado digitalmente em 14/09/2020 10:01 )*

LUCAS JOSE GARCIA

COORDENADOR

1138533

Para verificar a autenticidade deste documento entre em <http://sipac.ufpe.br/documentos/> informando seu número:  
**690**, ano: **2020**, tipo: **EMENTA**, data de emissão: **10/09/2020** e o código de verificação: **b899ba22f1**