

Ano Lectivo	2016/17								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Organização e Gestão de Projectos								
Língua de ensino	Português								
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
	3	80	T	TP	PL	S	TC	O	OT
				30					10
T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;									
Docente Responsável/Carga letiva [nome completo e e-mail]	José Miguel Ribeiro / jmiguelribeiro@yahoo.com								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas [nome completo e e-mail]	José Miguel Ribeiro / jmiguelribeiro@yahoo.com								
Pré-requisitos [competências à entrada; pré-requisitos; precedências]	Não tem								
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	Fomentar o desenvolvimento e a prática de metodologias e ferramentas fundamentais para a orientação e construção de projectos de animação. • Preparação, registo e documentação de todo o trabalho de animação desenvolvido de modo a potenciar a sua apresentação e defesa. • Abordar os diversos sistemas de apoio e divulgação. Estudar o potencial percurso de uma curta-metragem, desde o projeto inicial até aos meios de divulgação								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	Metodologia, e gestão de projectos — sistemas processuais que possibilitem o desenvolvimento e a sua viabilização. A componente conceptual como princípio primordial, de base e sustentação, do processo projetual. Gestão e aplicação dos meios e recursos materiais e tecnológicos que possibilitem a produção e divulgação. Modos de apresentação e documentação do trabalho executado								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos da unidade curricular	Capacitar os alunos para uma boa gestão dos recursos disponíveis (técnicos, humanos e materiais). Fomentar o bom funcionamento do trabalho de grupo, orientando cada elemento para funções específicas (no sentido de uma melhor eficácia). Documentar todas as fases do projeto e da animação de uma curta-metragem original. Escolher a técnica e calendarização mais adequada ao projeto e ao funcionamento do grupo. Preparar e desenvolver um dossier de apresentação e defesa do trabalho elaborado, no sentido de possíveis candidaturas a Subsídios Públicos e Festivais da especialidade.								
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)	1 - Metodologias de ensino Esta unidade curricular está organizada em horas de contacto teórico-práticas, que incluirão a concretização de trabalhos de cariz prático, desenvolvidos com base nos conhecimentos teóricos adquiridos, e horas de orientação tutória direcionadas para o acompanhamento dos trabalhos propostos para a avaliação do módulo. 2 - Avaliação por frequência 15% Participação 85% Resultado do conjunto de exercícios práticos efetuados na aula. (dossier de apresentação do projeto e material de divulgação).								

	3 - Avaliação por Exame Conclusão ou melhoria de todo o trabalho prático proposto na aula
Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	No curso de Design de Animação e Multimédia adotou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objetivos da formação académica em foco.
Bibliografia Principal	Regulamentos e calendarização (maioritariamente online) dos apoios do ICAM, e de outros apoios à produção e divulgação. Regulamentos de festivais de Animação (nas suas diversas vertentes) nacionais e internacionais.
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame