



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: CABEDELO			
CURSO: DESIGN GRÁFICO			
DISCIPLINA: DESIGN E MOVIMENTO		CÓDIGO DA DISCIPLINA:	
PRÉ-REQUISITO:			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 02/2025	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 25	PRÁTICA: 34	EaD ¹ :	EXTENSÃO: 8
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 H			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 H			
DOCENTE RESPONSÁVEL: RAFAEL DOS SANTOS OLIVEIRA			

EMENTA

A disciplina apresenta fundamentos e práticas de motion design, com ênfase na integração entre design gráfico, animação e desenvolvimento interativo. Serão exploradas técnicas e conceitos de criação visual, narrativa e ritmo, aplicadas em múltiplas mídias, com foco na experiência do usuário e na comunicação visual eficiente. O curso abordará desde a concepção criativa até a finalização de projetos, incluindo planejamento, prototipagem e adaptação de conteúdos para diferentes formatos.

Serão utilizados softwares e ferramentas profissionais como Figma, Canva, After Effects, Blender e ComfyUI, permitindo o desenvolvimento de projetos que combinem elementos gráficos, animações e interatividade. Haverá também integração com a disciplina de Design e Interação, para a criação de interfaces animadas e simulações de uso em aplicativos e sites, explorando transições, efeitos visuais e animações responsivas.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR
(Geral e Específicos)

Objetivo Geral

Capacitar o estudante a criar e integrar elementos de motion design em projetos gráficos e interativos, desenvolvendo soluções visuais criativas que unam estética, funcionalidade e experiência do usuário.

Objetivos Específicos

- Compreender os fundamentos teóricos e práticos do motion design e sua aplicação em diferentes mídias.
- Desenvolver habilidades no uso de softwares como Figma, Canva, After Effects, Blender e ComfyUI.
- Integrar recursos de animação a interfaces digitais, explorando transições, efeitos e interações responsivas.
- Planejar e executar projetos de motion design, do conceito inicial à finalização.
- Aplicar princípios de design e narrativa visual para potencializar a comunicação de ideias.
- Estimular a criatividade e a capacidade de resolver problemas visuais de forma inovadora.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Segue uma proposta de conteúdo programático para a disciplina, considerando a integração entre motion design, softwares e aplicações interativas:

Conteúdo Programático

1. Introdução ao Motion Design e à Disciplina
 - Apresentação do curso, metodologia e avaliação
 - Panorama do motion design: conceito, áreas de aplicação e tendências
 - Softwares utilizados: Figma, Canva, After Effects, Blender, ComfyUI
2. Fundamentos do Design e Animação
 - Princípios de design aplicados à animação (cor, tipografia, composição)
 - Princípios clássicos da animação (anticipação, easing, timing, squash & stretch)
 - Fluxo de trabalho do motion designer
3. Design de Interfaces e Prototipagem Interativa
 - Criação de layouts e componentes no Figma
 - Integração de elementos de motion design em interfaces digitais
 - Prototipagem com transições e animações interativas
 - Uso do Canva para peças gráficas dinâmicas
4. Animação 2D e Composição Digital
 - Introdução ao After Effects
 - Keyframes, interpolação e máscaras
 - Animação de texto, elementos gráficos e logotipos
 - Exportação para diferentes mídias
5. Animação 3D e Modelagem para Motion Design
 - Introdução ao Blender
 - Modelagem básica para animações gráficas
 - Câmera, luzes e materiais
 - Animação e renderização para integração em projetos
6. Automação e Geração de Elementos Visuais com IA
 - Introdução ao ComfyUI
 - Fluxos de criação generativa aplicados a motion design
 - Integração de elementos gerados por IA em projetos de animação
7. Integração de Motion Design em Aplicativos e Sites
 - Animações de carregamento, transição e interação
 - Microinterações e experiência do usuário
 - Simulação e apresentação de interfaces animadas
8. Projeto Final
 - Planejamento e desenvolvimento de um projeto integrando motion design e interface interativa
 - Apresentação e defesa do projeto

METODOLOGIA DE ENSINO

Metodologia de Ensino

A disciplina será conduzida de forma teórico-prática, com aulas expositivas dialogadas para apresentação dos conceitos fundamentais e demonstração dos recursos técnicos dos softwares. Em cada encontro, serão propostos exercícios práticos orientados, nos quais os estudantes aplicarão imediatamente os conteúdos trabalhados, promovendo a aprendizagem pela experimentação.

O curso adotará a abordagem de aprendizagem baseada em projetos (Project-Based Learning), incentivando a produção contínua de peças e animações que se integrarão ao projeto final. Haverá também momentos de análise de referências, estudos de caso e debates coletivos sobre tendências e aplicações do motion design. O uso combinado de Figma, Canva, After Effects, Blender e ComfyUI será explorado de maneira progressiva, permitindo que o estudante desenvolva competências técnicas, criativas e críticas ao longo do semestre.

RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares²
- Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

(Especificar quantas avaliações e formas de avaliação – avaliação escrita objetivo, subjetiva, trabalho, seminário, artigo, etc. - para integralização da disciplina/componente curricular, incluindo a atividade de recuperação final.)

- Trabalhos práticos: desenvolvimento de projetos semanais e entregas dos blocos (animatic/storyboard, protótipo UI/UX animado, vinheta 5–10s e projeto final integrado). A avaliação considerará qualidade técnica, criatividade, fidelidade aos objetivos do projeto e aplicação dos conceitos aprendidos.
- Relatórios e documentação: registros detalhados do processo criativo e técnico, justificativas de escolhas, planejamento, etapas de execução e reflexões sobre o desenvolvimento dos projetos.
- Seminários e apresentações: apresentações em grupo para a turma, incluindo discussão e feedback coletivo, avaliando clareza, organização, comunicação visual e capacidade de argumentação sobre decisões de design e motion.

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

- Participação em eventos e mostras de design e audiovisual, permitindo que os estudantes apresentem seus projetos e observem tendências de motion design e interfaces digitais.
- Workshops e palestras com profissionais da área, voltados a temas como animação, UI/UX, motion graphics e geração de conteúdo por IA.
- Projetos integradores realizados em parceria com outras disciplinas do curso, especialmente Design e Interação, possibilitando a aplicação prática de conceitos em situações reais e multidisciplinares.
- Produção e apresentação de projetos finais de extensão, com entrega de portfólio digital que contemple storyboard/animatic, protótipo animado de UI/UX, vinheta audiovisual e integração completa em projeto final, garantindo visibilidade e aplicabilidade dos trabalhos desenvolvidos.

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Imagem: s. a aparência ótica de um objeto produzida em um espelho, por uma lente, etc. Porto Alegre : Bookman , 2009. 175 p. (Coleção Design básico; 5).

AUMONT, Jacques et al. A estética do filme. 3. ed. Campinas: Papirus, 2005.

DANCYGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo: História, teoria e prática. 4. ed. Rio de Janeiro : Elsevier , 2007. 522 p.

Bibliografia Complementar:

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. Cor: s. a sensação produzida por raios de luz.... Porto Alegre : Bookman , 2009. 175 p. (Design básico).

CHONG, Andrew. Animação digital. Porto Alegre : Bookman , 2011. 175 p.

MCNALLY, Joe. Os diários da luz sublime: usando pequenos flashes para conseguir grandes fotos. Rio de Janeiro : Alta Books , 2009. 301 p.

PURVES, Barry. Stop-motion: s.m. técnica cinematográfica em que a câmera é parada e iniciada repetidamente. Porto Alegre : Bookman , 2011. 199 p. (Coleção Design básico; 02).

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. Desenho para animação. Porto Alegre : Bookman , 2012. 199 p

OBSERVAÇÕES

(Acrescentar informais complementares ou explicativas caso o docente(s) considere importantes para a disciplina/componente curricular)

- 1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.
- 2 Nesse ítem o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.
- 3 Nesse ítem o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.
- 4 Nesse item deve ser detalhado o PROJETO e/ou PROGRAMA DE EXTENSÃO que será executado na disciplina. Observando as orientações do Art. 10, Incisos I, II, III, IV, V, VI, VII e VIII, da Instrução Normativa que trata da construção do **Plano de Disciplina**.
- 5 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ Rafael dos Santos Oliveira PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 13/08/2025 09:41:03.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 13/08/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 748719
Verificador: d8025845ca
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELO / PB, CEP 58103-772

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400