



Universidade de São Paulo  
Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária  
**Proposta das Atividades de Formação Profissional,  
Educação Continuada e Curso de Difusão**

**Caracterização Acadêmica**

**1. Promoção**

**Unidade(s)/Órgão(s)/Núcleo(s) USP:** Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação

**Departamento\*/Centro:** Sistemas de Computação

**Instituição(ões) Co-Participante(s):**

\* No caso de Unidades de Ensino

**2. Título:** Introdução ao Animate, animação vetorial

<b>Curso:</b> 55.04.00356	<b>Edição:</b> 18.001	<b>Oferecimento:</b> 1 - Período: 17/03/2018 à 17/03/2018	<b>Processo:</b> 18.1.00212.55.4
------------------------------	--------------------------	--	-------------------------------------

**3. Natureza da Educação Continuada:** Difusão

**4. Forma:** Presencial

**5. Área Temática\*:** Tecnologia e Produção

**Linha de Extensão:** Desenvolvimento tecnológico

**Área de Conhecimento:** Ciência da Computação

\* Observe tabela

**6. Informações de Cursos à Distância\***

\* No caso de Ensino à Distância

**7. Público Alvo**

**Pré-requisito Graduado:** Não

Estudantes de graduação em cursos da área de computação e demais interessados.

**8. Coordenador / Responsável Institucional**

Cláudio Fabiano Motta  
Toledo

Regime de Trabalho:  
RDIDP

Unidade: ICMC

Forma de Exercício:  
Atividade não remunerada

Carga horária semanal  
dedicada ao curso: 2:00

Possui vínculo empregatício em outra  
instituição pública? Não

**9. Vice-Coordenador / Coordenador Técnico**

## 10. Professor USP e Professor Colaborador

## 11. Especialista

Anaya Gimenes Ferreira

Da carga horária ministrada (item 17), indicar a porcentagem que corresponde a cada um dos professores. Professores não pertencentes ao quadro docente da USP devem ter seus currículos anexados. (Professores fora da USP ou Especialistas Convidados)

## 12. Nome do monitor participante

## 13. Nome do servidor não-docente participante / Apoio

\*Justificativa e aprovação da chefia imediata

## 14. Justificativa do Curso

O desenvolvimento de jogos eletrônicos vem galgando posição relevante tanto como segmento industrial, com significativa expressão econômica, quanto como área de atração de talentos para a área de computação. O curso proposto atende à demanda existente por esse tipo de especialização e objetiva apoiar o desenvolvimento de iniciativas de ensino, pesquisa e extensão nas áreas afins. O foco do curso é em uma das competências necessárias para o desenvolvimento de jogos eletrônicos, especificamente o uso das ferramentas necessárias para produção dos aspectos visuais de jogos.

## 15. Objetivo

Introduzir o aluno a animação voltada para jogos, com foco no aprendizado da ferramenta Animate CC.

## 16. Programa completo, com ementas e referência bibliográfica atualizada

### Introdução ao Animate, animação vetorial

#### Dia da semana Período

Sábado 14:00 às 18:00

#### Carga Horária Ministrada

Aulas Teóricas em Sala de Aula: 4:00 hs

Aulas Práticas ou de Campo: 0 hs

Seminários: 0 hs

Total Ministrado: 4:00 hs

#### Carga Horária Não Ministrada

Outros: 0 hs

Total não Ministrado: 0 hs

**Carga Horária Total da Disciplina:** 4:00 hs

#### Detalhamento:

- Introdução a arte vetorial;
- Interface e Workspaces;
- Ferramentas e Propriedades;
- Desenhando;
- Bibliotecas e símbolos;
- Linha do tempo e suas funcionalidades;
- Básicos de animação;
- Filtros e efeitos;
- Exportando assets para jogos.
  
- Referências:
  - ◆ Williams, Richard. The Animator's Survival Kit. Faber and Faber, 2012.
  - ◆ Chun, Russell. Adobe Animate CC 2017 Release. Peachpit, a Division of Pearson Education, 2017.

Distribuição de Carga Horária	Carga(s) Horária(s)	Porcentagem
<b>Introdução ao Animate, animação vetorial</b>		
Anaya Gimenes Ferreira	4:00 hs	100,00%
Período de atuação: 17/03/2018 à 17/03/2018		

**Carga Horária Ministrada do Curso: 4:00 hs**

Especialistas	Porcentagem
Anaya Gimenes Ferreira	100,00%
Total	100,00%

**Carga Horária Ministrada do Curso: 4:00 hs**

Lista geral de ministrantes	Porcentagem
Anaya Gimenes Ferreira	100,00%
Total	100,00%

**17. Carga horária dos cursos presenciais**

Aulas teóricas em sala de aula: 4:00

Aulas práticas ou de campo:

Seminários:

**Total Ministrado: 4:00**

Outros: Especifique:

**Total não Ministrado:**

**TOTAL: 4:00**

Duração: 1,00 dia

**Informações, Inscrição, Seleção e Realização**

**18. Informações**

**Telefone(s) / Ramal(is):** (16)3373-9146

**Fax:**

**Contato:** Secretaria da Comissão de Cultura e Extensão

**E-mail:** ccex@icmc.usp.br

**Internet:** <http://www.icmc.usp.br>

### 19. Inscrição

**Período On-line:** 12/03/2018 10:00 a 15/03/2018 23:59

**Procedimento de Inscrição:** preenchimento de formulário online

**Nº Máximo de Inscrições Válidas:** não há limite

**Permite inscrição em turmas:** Não

**20. Total de vagas oferecidas:** 20    **21. Nº mínimo de participantes para realização do curso:** 10

### 22. Critérios de Seleção

**Acesso Restrito:** Não

ordem de preenchimento do formulário online

### 23. Realização

**Fora da USP:** Não

Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação - São Carlos-SP

**Data de Início:** 17/03/2018    **Término:** 17/03/2018

**24. Curso:** Gratuito

### 25. Política de Isenções

Não se aplica.

### 26. Critérios de aprovação

frequência mínima de 75%

**Carga Horária Mínima p/ Aprovação do Aluno (inclusive monografia):** 3:24 hs

## Caracterização Financeira

### 27. Proposta Financeira

**Valor previsto de arrecadação:**

**Valor previsto de custos (com taxas de overhead):**

**Valor previsto para FUPPECEU-USP/Reitoria:**

Preencher formulário próprio

### Justificativas

#### 28. Informação de reedição:

Não se aplica.

#### 29. Justificativa de Convênio:

Não se aplica.

#### 30. Justificativa de Especialistas Externos:

A ministrante, Anayã Gimenes Ferreira, atua desde 2013 junto ao FoG - Fellowship of the Game, grupo de extensão do ICMC-USP, voltado ao estudo e desenvolvimento de jogos digitais. A ministrante cursa atualmente o Bacharelado em Ciências da Computação (2012 - atual) e tem uma experiência teórico-prática acumulada no desenvolvimento de jogos.

Anayã atua em projetos de jogos junto ao FoG (por vários anos), ministrando cursos internos na área de arte e animação, organizando e participando Game Jams (competições de desenvolvimento rápido de jogos), tendo atuado em projetos gráficos (projeto Aleijadinho 3D) e também com experiência no uso de diversas ferramentas de desenvolvimento de jogos (Unity, Blender, Photoshop).

Considerando a experiência e conhecimentos práticos da ministrante, e por ela possuir um background com conhecimentos específicos da área de jogos, pode-se considerar que ela possui um perfil interessante e adequado para ministrar o referido curso.

### Aprovação dos Colegiados

Aprovado pelo Coordenador em 26/02/2018.

Local e data: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Cláudio Fabiano Motta Toledo  
Coordenador

Aprovado pelo Conselho do Departamento\* na reunião de 26/02/2018

Encaminhe-se à Comissão de Cultura e Extensão Universitária (CCEEx) ou Órgão competente.

Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Chefe do Departamento: \_\_\_\_\_

\* No caso de Unidades de Ensino

Aprovado pela CCEEx na reunião de \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Presidente da CCEx: \_\_\_\_\_  
\* No caso de Unidades de Ensino

À Diretoria  
  
Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Diretor(a): \_\_\_\_\_

Emitido em 08/03/2018