



Plano de Estudos

Escola: Escola de Artes

Grau: Licenciatura

Curso: Artes Plásticas e Multimédia (cód. 661)

1.º Ano - 1.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12746L	Desenho I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12747L	Multimédia I	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12748L	Artes Plásticas I	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12749L	Fotografia I	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12750L	Introdução aos Estudos de Arte	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78

Optativas - (OPÇÃO 1)

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12774L	Animação I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12775L	Animação III	Artes Plásticas e Arte Multimédia	6	Semestral	156
VIS12776L	Fotografia III	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12777L	Guionismo	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12778L	Ilustração I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12779L	Introdução ao Projeto e a Técnicas de Representação I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12780L	Multimédia Tangível I	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12781L	Processos Criativos e Novos Paradigmas I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12782L	Técnicas de Impressão I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12783L	Tecnologias e Materiais Artísticos I	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12784L	Tecnologias e Materiais Artísticos III	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12785L	Tecnologias dos Novos Media I	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12786L	Tecnologias dos Novos Media III	Artes Multimédia	6	Semestral	156

Optativa livre

1.º Ano - 2.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12751L	Desenho II	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12752L	Multimédia II	Artes Multimédia	6	Semestral	156



1.º Ano - 2.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12753L	Artes Plásticas II	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12754L	Fotografia II	Artes Multimédia	3	Semestral	78
HIS12755L	História da Arte Contemporânea – Séc. XXI	História da Arte	3	Semestral	78

Optativas - (OPÇÃO 2)

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12787L	Animação II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12788L	Animação IV	Artes Plásticas e Arte Multimédia	6	Semestral	156
VIS12789L	Fotografia IV	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12790L	Ilustração II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12791L	Introdução ao Projeto e a Técnicas de Representação II	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12792L	Multimédia Tangível II	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12793L	Pós-produção e Efeitos Especiais	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12794L	Processos Criativos e Novos Paradigmas II	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12795L	Técnicas de Impressão II	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12796L	Tecnologias e Materiais Artísticos II	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12797L	Tecnologias e Materiais Artísticos IV	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12798L	Tecnologias dos Novos Media II	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12799L	Tecnologias dos Novos Media IV	Artes Multimédia	6	Semestral	156

Optativa livre

2.º Ano - 3.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12756L	Desenho III	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12757L	Multimédia III	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12758L	Artes Plásticas III	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12759L	Comunicação e Estudos Visuais I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12760L	Estudos de Arte e dos Media I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78



2.º Ano - 3.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Optativas - (OPÇÃO 1)					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12774L	Animação I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12775L	Animação III	Artes Plásticas e Arte Multimédia	6	Semestral	156
VIS12776L	Fotografia III	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12777L	Guionismo	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12778L	Ilustração I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12779L	Introdução ao Projeto e a Técnicas de Representação I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12780L	Multimédia Tangível I	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12781L	Processos Criativos e Novos Paradigmas I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12782L	Técnicas de Impressão I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12783L	Tecnologias e Materiais Artísticos I	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12784L	Tecnologias e Materiais Artísticos III	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12785L	Tecnologias dos Novos Media I	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12786L	Tecnologias dos Novos Media III	Artes Multimédia	6	Semestral	156
Optativa livre					

2.º Ano - 4.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12761L	Desenho IV	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12762L	Multimédia IV	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12763L	Artes Plásticas IV	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12764L	Comunicação e Estudos Visuais II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12765L	Estudos de Arte e dos Media II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78



2.º Ano - 4.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Optativas - (OPÇÃO 2)					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12787L	Animação II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12788L	Animação IV	Artes Plásticas e Arte Multimédia	6	Semestral	156
VIS12789L	Fotografia IV	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12790L	Ilustração II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12791L	Introdução ao Projeto e a Técnicas de Representação II	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12792L	Multimédia Tangível II	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12793L	Pós-produção e Efeitos Especiais	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12794L	Processos Criativos e Novos Paradigmas II	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12795L	Técnicas de Impressão II	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12796L	Tecnologias e Materiais Artísticos II	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12797L	Tecnologias e Materiais Artísticos IV	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12798L	Tecnologias dos Novos Media II	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12799L	Tecnologias dos Novos Media IV	Artes Multimédia	6	Semestral	156
Optativa livre					

3.º Ano - 5.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12766L	Desenho V	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12767L	Projetos de Artes Plásticas e Multimédia I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	9	Semestral	234
VIS12768L	Metodologia da Prática Profissional I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12769L	Estudos de Arte e dos Media III	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78



3.º Ano - 5.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Optativas - (OPÇÃO 1)					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12774L	Animação I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12775L	Animação III	Artes Plásticas e Arte Multimédia	6	Semestral	156
VIS12776L	Fotografia III	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12777L	Guionismo	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12778L	Ilustração I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12779L	Introdução ao Projeto e a Técnicas de Representação I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12780L	Multimédia Tangível I	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12781L	Processos Criativos e Novos Paradigmas I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12782L	Técnicas de Impressão I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12783L	Tecnologias e Materiais Artísticos I	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12784L	Tecnologias e Materiais Artísticos III	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12785L	Tecnologias dos Novos Media I	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12786L	Tecnologias dos Novos Media III	Artes Multimédia	6	Semestral	156
Optativa livre					

3.º Ano - 6.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12770L	Desenho VI	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12771L	Projectos de Artes Plásticas e Multimédia II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	9	Semestral	234
VIS12772L	Metodologia da Prática Profissional II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12773L	Estudos de Arte e dos Media IV	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78



3.º Ano - 6.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Optativas - (OPÇÃO 2)					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12787L	Animação II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12788L	Animação IV	Artes Plásticas e Arte Multimédia	6	Semestral	156
VIS12789L	Fotografia IV	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12790L	Ilustração II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12791L	Introdução ao Projeto e a Técnicas de Representação II	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12792L	Multimédia Tangível II	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12793L	Pós-produção e Efeitos Especiais	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12794L	Processos Criativos e Novos Paradigmas II	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12795L	Técnicas de Impressão II	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12796L	Tecnologias e Materiais Artísticos II	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12797L	Tecnologias e Materiais Artísticos IV	Artes Plásticas	6	Semestral	156
VIS12798L	Tecnologias dos Novos Media II	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12799L	Tecnologias dos Novos Media IV	Artes Multimédia	6	Semestral	156
Optativa livre					



Condições para obtenção do Grau:

Para obtenção do grau de licenciado em Artes Plásticas e Multimédia é necessário obter aprovação a 120 ECTS em unidades curriculares obrigatórias e 60 ECTS em unidades curriculares optativas, distribuídas da seguinte forma:

1º Ano

1º Semestre:

5 UC Obrigatórias num total de 21 ECTS

UCs Optativas num total de 6 ECTS

UC Optativa livre num total de 3 ECTS

2º Semestre

5 UC Obrigatórias num total de 21 ECTS

UCs Optativas num total de 6 ECTS

UC Optativa livre num total de 3 ECTS

2º Ano

3º Semestre

5 UC Obrigatórias num total de 21 ECTS

UCs Optativas num total de 6 ECTS

UC Optativa livre num total de 3 ECTS

4º Semestre

5 UC Obrigatórias num total de 21 ECTS

UCs Optativas num total de 6 ECTS

UC Optativa livre num total de 3 ECTS

3º Ano

5º Semestre

4 UC Obrigatórias num total de 18 ECTS

UCs Optativas num total de 6 ECTS

UC Optativa livre num total de 6 ECTS

6º Semestre

4 UC Obrigatórias num total de 18 ECTS

UCs Optativas num total de 6 ECTS

UC Optativa livre num total de 6 ECTS

Conteúdos Programáticos

Voltar

Desenho I (VIS12746L)

- . Meios: os suportes e os instrumentos.
- . Elementos da linguagem gráfica: ponto, linha, plano, textura, valores cromáticos e lumínicos, espaço positivo/ espaço negativo, estrutura, forma, traçados ordenadores, linhas estruturais básicas, eixos principais e secundários, linhas implícitas e explícitas.
- . Meios conceptuais: os sentidos, a memória e a imaginação.
- . Modos operativos da linguagem gráfica: colocação, transparência, sobreposição, rotação, simplificação por nivelamento e por acentuação, ritmo, deslocação, perspectiva, claro/escuro.



[Voltar](#)

Multimédia I (VIS12747L)

1. Abordagem sintética do papel da colagem e da fotomontagem analógica e digital na história da arte: Cubismo, Futurismo, Dada, propaganda política, Surrealismo, Arte Pop, arte pós-modernista e contemporânea.
2. Composição: tema principal e elementos secundários; peso gráfico; peso semântico; simetrias; estabilidade; dinamismo; simplicidade; ponto; linha; plano; formas; ponto de vista e enquadramentos; perspectiva; ritmo; regra dos terços; três elementos; espaço negativo.
3. Importação de imagem da câmara, de digitalizador ou da World Wide Web. Dimensão, resolução e escolha de formato de ficheiros consoante a finalidade a dar à imagem: World Wide Web, impressão gráfica - offset e doméstica, e; projeção de imagens.
4. Edição da imagem digital: correção de problemas comuns; cortar e transformar; trabalhar com camadas e seleções; cores e valores de claro-escuro e a sua correção por meio de camadas de ajustamento; combinação de múltiplas imagens; filtros; tipografia, e; estilos.
5. Exportação da imagem digital tendo em atenção a resolução, os modos de cor e as dimensões, de acordo com o suporte – gráfico ou virtual -através do qual a imagem será apresentada e divulgada.

[Voltar](#)

Artes Plásticas I (VIS12748L)

Os conhecimentos, aptidões e competências a alcançar desenvolvem-se num patamar de iniciação e vão refletir o grau de aprendizagem, cuja estratégia pedagógica incide sobre as áreas da pintura e da escultura.

Os discentes trabalharão matéria e técnicas diversas para a obtenção de objetos de pintura e de escultura, de acordo com os conteúdos programáticos:

. Introdução às técnicas, suportes, formas e conteúdos, representação e abstração, aos meios operativos materiais e conceptuais, ao papel da pintura e da escultura através da história da arte;

- Cor; composição e superfícies pictórica e escultórica e características do espaço por elas criado); velatura, Grisaille; tramas; luminosidade; espaço negativo e espaço positivo; cheios e vazios; movimento; volumetria e cenografia da representação; efeito secundário conceptual da utilização da pintura sobre objecto; forma; côncavos/convexos; contorno; tensão/deformação; proporção; partes/todo; peso; escala; estabilidade; estrutura; função.



[Voltar](#)

Fotografia I (VIS12749L)

Sessões teórico-práticas e técnicas:

- Diversas linguagens fotográficas; aspetos técnicos relacionados com o emprego da luz, composição, tempo de exposição e diafragma, escala, relação entre positivo e negativo;

Componente prática:

- Diferentes tipos de câmara e o seu manuseamento; suportes analógicos e digitais, distâncias focais e função zoom; diafragma, tempos de exposição; luz natural e artificial e técnicas de iluminação; filtros; enquadramento e composição; profundidade de campo; foco seletivo; medição e compensações; tratamento analógico e digital e impressão da imagem; apresentação do trabalho.

Através de análise e leitura crítica de imagens exemplificativas na obra de autores escolhidos, abordar-se-á a relação entre a fotografia analógica e a fotografia digital.

Os alunos executarão trabalhos fotográficos que visam a consolidação do conhecimento técnico e prático adquirido.

Síntese:

- a) - Conceitos-chave da Fotografia que cruzam o interesse das Artes Plásticas acompanhando os movimentos artísticos;
- b) - Temas teóricos - Origens da Fotografia; introdução à História da Fotografia, paralelismo com a História da Pintura e da Imagem em movimento;
 - Uma ciência e uma arte. Os diferentes processos;
- c) - Temas técnicos: A câmara fotográfica e a sua evolução;
 - Formatos – analógico e digital;
 - A câmara à nossa disposição;
 - A sensibilidade dos materiais. A medida da luz;
- d) - Temas Práticos: Realização de exercícios práticos, a partir dos conteúdos teóricos.

[Voltar](#)

Introdução aos Estudos de Arte (VIS12750L)

1. Linhas do tempo.

- 1.1. Lado a lado com humor: History e Herstory: por uma História paritária.
- 1.2. O menir dos Almendres, o Relicário de Clara Menéres e o Obelisco quebrado de Barnett Newman.
- 1.3. Pirâmides: Egipto, América Latina e o sucesso piramidal dos artistas chineses contemporâneos.
- 1.4. Os Clássicos e a noção de «Neo»: Templo de Delphos, Templo Romano de Évora, “Templos” Renascentistas.
- 1.5. Catedrais: Notre Dame, Colónia, Monet, Delaunay, Bauhaus
- 1.6. Barrocos e expressionistas.
- 1.7. Outras latitudes e apropriações:
 - 1.7.1. Japonismos; Chinoiserie.
 - 1.7.2. África, Oceânia e alguns Modernismos.
- 1.8. Duchamp: o que vale uma Fonte?
- 1.9. Modernismos e reacções aos modernismos em Portugal.
- 1.10. «Regresso à ordem»: casos de estudo até à II Guerra Mundial.
- 2. Como elaborar um trabalho de investigação?
 - 2.1. Iniciação às modalidades e fontes de informação.
 - 2.2. Ética e deontologia na utilização das fontes.
 - 2.3. Como apresentar trabalhos escritos conforme as normas que regem a prática universitária.



[Voltar](#)

Animação I (VIS12774L)

- 1.1. O equipamento necessário para capturar imagens e fazer sequências de animação.
- 1.2. Software – possibilidades e limites.
2. Linguagem do cinema de animação.
 - 2.1. Trajectória.
 - 2.2. Animação a 1 imagem por posição ou a 2 imagens.
 - 2.3. Aceleração, desaceleração ou velocidade constante.
 - 2.4. Pausa.
 - 2.5. Ritmo.
 - 2.6. Deformação.
 - 2.7. Antecipação.
 - 2.8. Movimento residual.
 - 2.9. Posições chave enquanto elemento primordial da expressividade da animação.

[Voltar](#)

Animação III (VIS12775L)

- 1.1. Estudos gráficos
 - 1.2. Storyboard
 - 1.3. Animatic
 - 1.4. Calendário de produção
- Processo da criação de um projecto de animação, desde a criação do conceito passando pela sinopse, guião, criação gráfica, storyboard e plano de trabalho até à conclusão do animatic. No final cada mestrando terá finalizado um dossier para a produção de um filme de animação de 1 minuto.
2. Pitching – Apresentação oral com recurso à projecção vídeo dos dossiers finalizados.
 3. Produção do projeto.
 - 3.1. A banda Sonora – detecção dos momentos chave
 - 3.2. Preparação: a partir do storyboard, execução de uma lista de personagens, adereços e cenários a construir ou desenhar.
 - 3.3. Construção e organização dos materiais para iniciar as filmagens.
 - 3.4. Iluminação
 - 3.5. Animação
 4. Pós-Produção do projeto
 - 4.1. Edição digital e sonorização.

[Voltar](#)

Fotografia III (VIS12776L)

- Fotografia Digital na sua relação e interesse com as Artes Plásticas acompanhando os movimentos artísticos.
- a) - Temas teóricos - História: da Fotografia analógica à fotografia digital.
Uma ciência e uma arte. As diferenças, as semelhanças, os contrastes.
 - b) - Temas técnicos: A câmara fotográfica digital
Evolução da câmara.
Formatos - analógico e digital.
A câmara à nossa disposição. A fotografia de estúdio. Luz artificial.
Programa de tratamento de imagem: formatos, perfis, suportes.
Impressão digital.
 - c) - Temas Práticos: Realização de exercícios práticos, a partir dos conteúdos teóricos. Fotografia de estúdio.
Edição de imagem e impressão.
A paginação, a impressão, a publicação.



[Voltar](#)

Guionismo (VIS12777L)

Elementos formais da narrativa: premissa e causalidade.

Princípios da forma cinematográfica. O motif.

Estrutura dramática, Teatro épico e Realismo. O monomito.

O guião no filme experimental, documental e de ficção.

Princípios da forma dos novos media: Base de dados, literatura ergódica e ciberdrama.

Narrativas Transmedia e Narrative design.

O guião experimental, documental e ficção dos objetos novos media.

[Voltar](#)

Ilustração I (VIS12778L)

Exercícios simples de desenvolvimento ilustrativo de vários textos utilizando várias técnicas e materiais. Resolução de problemas gráficos a partir de enunciados narrativos. Construção e incremento de um processo estilístico expressivo individualizado e referencial. Noções básicas na utilização de software de desenho: digitalização, Adobe Photoshop e Adobe Illustrator.

[Voltar](#)

Introdução ao Projeto e a Técnicas de Representaçã... (VIS12779L)

1. O espaço e a forma

1.1. Estrutura e sua compreensão.

1.2. Organização espacial bidimensional e tridimensional.

1.3. Valores que caracterizam e identificam.

2. O espaço/forma e a sua representação

2.1. O desenho e as suas potencialidades gráficas.

3. Iniciação ao projeto em práticas artísticas

3.1. Método base.

4. Representação

4.1. Aprendizagem das linguagens de representação gráfica próprias do projeto, adquirindo a noção de realizar e comunicar em termos visuais e plásticos.

4.2. Como comunicar bidimensional e tridimensionalmente.

4.3. O desenho e as suas potencialidades de inteligência e gráficas.

4.4. Noções de tamanho, dimensão e medida padronizada.

5. Representação Técnica

5.1. Normas e convenções.

5.2. Grafismos.

5.3. Projeções ortogonais.

5.4. Cotagem.

5.5. Sombras.

5.6. Perspectiva cónica e cilíndrica.

5.7. Desenho à mão livre.

5.8. Maquetas.

6. Representação de Figura Humana

6.1. Estrutura.

6.2. Proporções.

6.3. Movimento.



[Voltar](#)

Multimédia Tangível I (VIS12780L)

- Electricidade e circuitos integrados.
- Conversores Analógico-Digitais
- Sensores (posição, interrupção, sonoros, visuais, movimento, ambientais, de corrente)
- Controladores (Arduino, Raspberry Pi)
- Actuadores (Motores, Servos)
- Introdução ao software Pure Data e linguagem Python
- Programação de Drones para fins expressivos e performativos
- Espaços Reactivos e Realidade Aumentada em Espaço Público

[Voltar](#)

Processos Criativos e Novos Paradigmas I (VIS12781L)

Novos Paradigmas num Planeta em Mudança

Introdução

- Novos Paradigmas na Educação
- Educação Vivencial
- Educação centrada nos alunos (Student Centered Education)
- Ken Robinson, Changing Education Paradigms

Novos Palcos da Arte

- Performances Planetárias
- Arte Urbana Visionária

Processos Criativos num Planeta em Mudança

Introdução

- Processos Criativos e Múltiplos Níveis de Consciência
- Processos Criativos e Relações Multidimensionais
- Poetics of the Soul - Criador - Obra-Espelho - Perceptor

Percepção e Matriz AQAL (Ken Wilber)

- Múltiplas Perspectivas
- Os Quadrantes
- As Linhas de Desenvolvimento – Inteligências Múltiplas



[Voltar](#)

Técnicas de Impressão I (VIS12782L)

Prática:

O atelier e referência a normas de trabalho.

- . Os materiais e a sua manipulação.
- . Exercícios práticos: nas diferentes técnicas propostas e adequadas ao interesse e percurso do aluno, tais como linogravura; xilogravura; Serigrafia (técnicas diretas); monotipia; técnicas aditivas e Calcogravura (técnicas diretas e indiretas).

Teoria:

- . Conhecimento da origem e desenvolvimento das técnicas e sistemas de impressão.
- . Conhecimento dos fundamentos básicos da gravura como uma premissa chave para posteriores desenvolvimentos práticos neste meio. Meios e processos de gravação e reprodução.
- . Matrizes.
- . Sistemas de impressão. Sua aplicação artística.
- . Impressão e edição. Convenções internacionais.
- . Tintas.
- . Papéis/suportes.

[Voltar](#)

Tecnologias e Materiais Artísticos I (VIS12783L)

Conhecimento dos fundamentos elementares, origem e desenvolvimento das técnicas, sistemas e processos das técnicas e tecnologias a realizar.

Normas de trabalho e regras de segurança.

As propriedades físicas dos materiais e a sua manipulação. Realização de exercícios práticos para aplicação das diferentes técnicas propostas e adequadas ao interesse e percurso do aluno, nas áreas laboratoriais existentes na Escola. Propondo-se nesta na UC Tecnologias e Materiais Artísticos I, o seguinte conteúdo:

1. Estruturas:

- 1.1. Construção de estruturas simples em diversos elementos de metal;
- 1.2. Construção de estruturas simples em diversos elementos de madeira e derivados;
- 1.3. Modelação de tecidos embebidos em gesso, resina ou cola;
- 1.4. Estudo de patines sobre gesso cerâmico;

2. Termoplásticos e princípios básicos de termomoldagem:

- 2.1. Ensaio de termomoldagem em folha de poliestireno;
3. Princípios elementares da técnica de corte por plasma em chapa de metal;
- 3.1. Impressão dos ensaios realizados na chapa;

4. Monotipia;

5. Aquarela;

6. Ensaio com pigmentos naturais.

De forma complementar e pontual, propõem-se a realização de Workshops práticos de curta duração, de grau introdutório, que focam diversas tecnologias, técnicas e materiais, de acordo com a área plástica do artista convidado.



[Voltar](#)

Tecnologias e Materiais Artísticos III (VIS12784L)

Conhecimento dos fundamentos, origem e desenvolvimento das técnicas, sistemas e processos das técnicas e tecnologias a realizar.

Normas de trabalho e regras de segurança.

As propriedades físicas dos materiais e a sua manipulação. Realização de exercícios práticos para aplicação das diferentes técnicas propostas e adequadas ao interesse e percurso do aluno, nas áreas laboratoriais existentes na Escola. Propondo-se nesta na UC Tecnologias e Materiais Artísticos III, o seguinte conteúdo:

1. Moldes (negativos):
 - 1.1. Moldes em gesso;
 - 1.1. Moldes em silicone;
 - 1.2. Moldes em alginato;
2. Positivos:
 - 2.1. Resina de poliéster e fibra de vidro;
 - 2.2. Resina cristal;
 - 2.3. Resina de poliuretano de vazamento rápido;
 - 2.4. Espuma de poliuretano;
 - 2.5. Cera e parafina;
 - 2.6. Latéx;
 - 2.7. Pasta cerâmica;
3. Técnicas de pintura;
4. Serigrafia- técnicas diretas;
5. Calcogravura.

De forma complementar e pontual, propõem-se a realização de Workshops práticos de curta duração, de grau avançado, que focam diversas tecnologias, técnicas e materiais, de acordo com a área plástica do artista convidado.

[Voltar](#)

Tecnologias dos Novos Media I (VIS12785L)

História da fonografia: do gramofone aos formatos digitais. Implicações técnicas, artísticas e culturais.

Relações históricas entre o uso do som e a produção artística: de Russolo à era digital.

Relações entre a música contemporânea e as vanguardas artísticas. Análise mais desenvolvida de dois autores: John Cage e Alvin Lucier.

Análise do uso do som em diversos contextos: das artes performativas ao audiovisual.

Sinestesia: relações metafóricas entre o som e a imagem no século XX.

Técnica:

Noções básicas de captação de som.

Edição áudio e MIDI em softwares especializados.

Utilização de interfaces MIDI, configuração e conectividade de hardware e software: diversas possibilidades de set up de estúdio e live act.

Ferramentas de pós-produção.

Prática:

Desenvolvimento de exercícios técnicos de curta duração de edição de áudio e MIDI.

Desenvolvimento mais aprofundado de um exercício de sonoplastia.

Apoio e incentivo a projectos artísticos dos alunos no âmbito da instalação sonora.



[Voltar](#)

Tecnologias dos Novos Media III (VIS12786L)

1. Criação de programas Java através do Processing.
2. Revisões dos elementos essenciais de código : variáveis, condições, ciclos , matrizes, funções. Introdução a elementos de código avançados: arraylists, vectors, hasmaps. Saber interligar os elementos de código na construção de um programa.
3. Dominar as coordenadas da janela gráfica, sistemas de cores e as primitivas gráficas 2d e 3d essenciais: ponto, linha, rectângulo, elipse; cubo, esfera. Criação de formas gráficas arbitrárias a partir da especificação de vértices. Síntese e manipulação de som.
4. Análise de movimentos de formas gráficas / animação por código. Introdução a simulações físicas com detecções de distâncias entre objectos: gravidade, molas, colisões simples, sistemas de partículas, enxames.
5. Domínio da programação orientada por objectos. Noções de classes, objectos, polimorfismo.
6. Criação de programas dotados de análise e interacções de dados de entrada: rato, teclado, som, vídeo, sensores.
7. Visão por computador, análise de som, leitura de sensores, introdução à computação física.
8. Uso do Processing para criação de programas gráficos que executam no computador como aplicações, em páginas HTML como javascript, apps em dispositivos móveis.

[Voltar](#)

Desenho II (VIS12751L)

- . Meios: os suportes e os instrumentos.
- . Elementos da linguagem gráfica: ponto, linha, plano, textura, valores cromáticos e lumínicos, espaço positivo/ espaço negativo, estrutura, forma, traçados ordenadores, linhas estruturais básicas, eixos principais e secundários, linhas implícitas e explícitas.
- . Meios conceptuais: os sentidos, a memória e a imaginação.
- . Modos operativos: colocação, transparência, sobreposição, rotação, simplificação por nivelamento e por acentuação, ritmo, deslocação, perspectiva, claro/escuro.

[Voltar](#)

Multimédia II (VIS12752L)

1. Breve enquadramento histórico e estético da videoarte: o nascimento da videoarte nos anos 1960, a videoarte e activismo político, as inter-relações entre vídeo, performance e arte conceptual, as especificidades do médium como a reflexividade e natureza intimista, a apropriação e critica dos meios de comunicação de massa, as instalações vídeo e as ligações desta arte com o cinema e a Worl Wide Web no novo milénio;
2. Pré-produção – tipificação dos planos, cena, sequência, ângulos e movimentos da câmara, campo, tempo, espaço, ritmo. Argumento e roteiro desenhado esquemático ou storyboard, e shooting board. No âmbito da composição, a importância dos vectores de força e dos formatos de imagem na criação de significados;
3. Produção - a câmara de filmar, manuseamento e características técnicas. Os mecanismos de controlo da câmara como as lentes, a abertura, o diafragma, a distância focal, profundidade de campo, e o anel de zoom e de focagem. Os tripés. Iluminação e conceitos básicos de óptica, mistura e temperatura da cor, projectores, reflectores, geles, e manipulação da luz. O registo sonoro e conceitos básicos de acústica, os microfones, a locução e a interpretação;
4. Pré-produção – a montagem como produtora de sentido na modelação e modulação do tempo: os cortes entre os planos, as transições, a tintagem e métodos de ajustamento e correcção de cor na edição digital em softwares basilares.



[Voltar](#)

Artes Plásticas II (VIS12753L)

Os conhecimentos, aptidões e competências a alcançar desenvolvem-se num nível médio e vão refletir o grau de aprendizagem, cuja estratégia pedagógica incide sobre as áreas da pintura e da escultura, com particular destaque para a sua interligação com base nas tendências plásticas contemporâneas.

Os discentes trabalham a matéria e utilizam técnicas diversas para a obtenção de objetos de pintura e de escultura, de acordo com os conteúdos programáticos:

- . Aprofundamento do conhecimento das técnicas, suportes, formas e conteúdos, representação e abstração, meios operativos materiais e conceptuais, bem como do papel da pintura e da escultura através da história da arte;
- . Modos operativos; composição no espaço pictórico; textura (impastos, colagens); volumetria, posição e encenação da representação; a Pintura e a Escultura no panorama artístico contemporâneo. O problema da temática, conceito e fontes de informação utilizadas para construir uma pintura e uma escultura;

[Voltar](#)

Fotografia II (VIS12754L)

Em sessões teóricas será abordada a iniciação à História da Fotografia na sua relação com a Câmara Escura tendo como referência os seus representantes mais notáveis.

Em sessões teóricas e práticas será abordado o tema da câmara escura, da revelação de filmes, pinhole, ampliador, fotogramas e química. Pretende-se igualmente sensibilizar os discentes para processos de laboratório que foram utilizados por diversos artistas, como daguerreótipos ou raigramas.

Pretende-se que o conhecimento da câmara fotográfica digital, do pixel e a sua correspondência com a fotografia analógica sejam interligados com a utilização de programas de tratamento de imagem digital.

Síntese:

- a) - Temas teóricos - História: iniciação à História da Fotografia na sua relação com a Câmara Escura
- b) - Temas técnicos: Desenvolvimento de técnicas de impressão em laboratório analógico e digital.
 - Laboratório analógico: Regras numa câmara escura, produção de química, domínio do ampliador, papel fotográfico e tanque de revelação.
 - Ampliador, tanque de revelação
 - Evolução de Processos de Imprimir
 - Fotogramas
 - Pinhole
- c) - Formatos - analógico e digital
- d) - Temas Práticos: Realização de exercícios práticos, a partir dos conteúdos teóricos.

[Voltar](#)

História da Arte Contemporânea – Séc. XXI (HIS12755L)

- As Vanguardas como introdução à arte contemporânea: Fauvismo, Die Brücke, Der Blaue Reiter e Abstraccionismo. Cubismo, Futurismo, Construtivismo, a Pintura Metafísica, Dadaísmo e Surrealismo. De Stijl e Bauhaus.
- Entre o Informalismo e a Ação. Action Painting. Happening. Performance
- O Regresso à figuração. Neo-Realismo. Pop Art. Híper-Realismo. Nova-Figuração.
- A nova abstracção. Expressionismo Abstracto. Abstraccionismo pós-pictórico. Op Art. Arte Cinética. Minimal Art e Pós-Minimalismo.
- Arte Conceptual. Body Art. Land Art. Arte Póvera.
- Fotografia, Vídeo e Híper-realismo.
- Pós-Modernismo e desconstrução.
- Globalização e Pós-Colonialismo: Arte, Política e Identidade.
- Pós-identidade e pós-colonial.
- Expandindo os limites da percepção: Arte relacional, arte digital e New Media Art.
- Instituições, Mercados, Media e Crítica.



[Voltar](#)

Animação II (VIS12787L)

1. O movimento expressivo do corpo.
 - 1.1. O Posing enquanto ponto de partida e chegada para a materialização da expressividade.
 - 1.2. A Marcha enquanto meio de caracterização de um personagem. Animação de inúmeros tipos de andar de acordo com a idade, sexo, altura, peso, estado de espírito.
 - 1.3. Animação facial, os vários elementos que constroem a expressão em movimento – olhos, boca, testa, sobrolhos, nariz e posição da cabeça relativamente aos ombros. Lip-sync.
- 1.2. Animação de animais terrestres e voadores. Animação de Plantas.
2. Animação de outros elementos.
 - 2.1. Animação de elementos naturais –água, vento e fogo.
 - 2.2. Animação de objectos com movimento próprio e residual. Caracterização da matéria através do movimento.
 - 2.3. Animação da luz.

[Voltar](#)

Animação IV (VIS12788L)

1. Elaboração do dossier relativo a um projeto de filme a partir de uma ideia original.
 - 1.1. Conceito
 - 1.2. Sinopse
 - 1.3. Argumento
 - 1.4. Estudos gráficos
 - 1.5. Storyboard
 - 1.6. Animatic
 - 1.7. Calendário de produção
- Processo da criação de um projecto de animação, desde a criação do conceito passando pela sinopse, guião, criação gráfica, storyboard e plano de trabalho até à conclusão do animatic. No final cada mestrando terá finalizado um dossier para a produção de um filme de animação de 1 minuto.
2. Pitching – Apresentação oral com recurso à projecção vídeo dos dossiers finalizados.
 3. Produção do projeto.
 - 3.1. A banda Sonora – detecção dos momentos chave
 - 3.2. Preparação: a partir do storyboard, execução de uma lista de personagens, adereços e cenários a construir ou desenhar.
 - 3.3. Construção e organização dos materiais para iniciar as filmagens.
 - 3.4. Iluminação
 - 3.5. Animação
 4. Pós-Produção do projeto
 - 4.1. Edição digital e sonorização.

[Voltar](#)

Fotografia IV (VIS12789L)

Realização de um projeto fotográfico desde a ideia até ao objeto final:

- Natureza e conceito, a prática fotográfica: narrativa e sequência, o diário fotográfico, modos de escala e apresentação, temas e vocabulário visual da fotografia.
 - a) - Temas teóricos - História: Mostra e análise de portfolios e/ou séries fotográficas, de fotógrafos/artistas conceptuais.
 - b) - Temas Práticos: o processo de criação em Fotografia.
- O objeto/tema de representação; A interpretação da realidade. Teoria, conceitos e métodos de produção.
- c) - Reconhecimento da importância da interligação de diferentes abordagens na análise e na contextualização da produção do projeto fotográfico. Importância da relação professor/alunos: contactos e discussão durante a concepção, realização e produção do projeto.
- d) - Apresentação de resultados sob a forma de exposição, projeção, publicação.



[Voltar](#)

Ilustração II (VIS12790L)

Exercícios aumentados de desenvolvimento ilustrativo de um texto, história ou tema com a finalidade de produzir um pequeno livro ou ensaio ilustrado. Planificação, ilustração e paginação com atenção à caligrafia, narrativa, dimensões, capa, contra-capas e público alvo.

[Voltar](#)

Introdução ao Projeto e a Técnicas de Representação... (VIS12791L)

1. O espaço e a forma e sua representação, resumo
2. O imaginado e a sua representação
 - 2.1. O desenho e as suas potencialidades gráficas.
3. Desenvolvimento do projeto em práticas artísticas
 - 3.1. Método de desenvolvimento:
 - 3.1.1. Etapas:
 - 3.1.2. Gestão de projeto.
 - 3.2. Elementos e fases do projeto:
 - 3.3. Os parceiros de projeto.
4. Representação
 - 4.1. Aprendizagem das linguagens de representação gráfica próprias do projeto, adquirindo a noção de realizar e comunicar simulações em termos visuais e plásticos.
 - 4.2. O desenho e as suas potencialidades de inteligência e gráficas.
 - 4.3. Noções de medida, proporção e escala.
 - 4.4. Como comunicar simulações bidimensional e tridimensionalmente.
5. Desenho procedimental Este tipo de desenho é um meio para a ação
 - 5.1. Intermediação da representação física na invenção
 - 5.2. Representação que comporta em si tensão geradora de invenção
 - 5.3. Representação e conformação de “coisas” indutoras de experiência estética
 - 5.4. Representação virtual e física como conceitos procedimentais:
 - 5.4.1. Discursiva
 - 5.4.2. Formal:
 - 5.5. Expressão:
 - 5.5.1. Bidimensional
 - 5.5.2. Tridimensional
 - 5.5.3. Digital

[Voltar](#)

Multimédia Tangível II (VIS12792L)

Impressoras 3D: características, materiais e técnicas.

Digitalização tridimensional de objectos. Limpeza e afinação de resultados.

Técnicas de escultura e modelação digital manual e procedimental.

Repositórios e armazenamento local de dados. Criação de representações tridimensionais de dados usando Python.

Exportação de objectos para impressão.

Integração de sensores, controladores e atuadores em peças impressas.



[Voltar](#)

Pós-produção e Efeitos Especiais (VIS12793L)

Registo fotográfico de imagem e som no contexto da pós-produção de imagem e efeitos especiais. Sistemas LIDAR.

Animação e captura de performance (facial e corporais).

Digital Asset Management Systems (DAMs) e metadados

Técnicas de pós-produção de imagem: rotoscopia, criação e manipulação de imagens matte, manipulações de cor e exposição, filtros de distribuição espacial, transformações bidimensionais e tridimensionais, chroma keying, fotogrametria e fotocartografia.

Técnicas de pós-produção de som: overdubbing, efeitos sonoros, equalização, redução de ruído e mistura final.

Genéricos e motion graphics.

[Voltar](#)

Processos Criativos e Novos Paradigmas II (VIS12794L)

Novos Paradigmas num Planeta em Mudança

Aprofundamento

Novos Paradigmas de Liderança

- Liderança para a Transformação Peter Merry
- Movimentos de Transição (Transition Network)
- Holocracia

Novos Palcos da Arte

- Arte Visionária em Eco-aldeias
- Arte Visionária em Festivais

Processos Criativos num Planeta em Mudança

Aprofundamento

Processos Criativos e Múltiplos Níveis de Consciência

- Percepção e Matriz AQAL (Ken Wilber)
 - Múltiplas Perspectivas
 - Os Níveis de Desenvolvimento Cultural
- Spiral Dynamics Evolução em Espiral



[Voltar](#)

Técnicas de Impressão II (VIS12795L)

Prática:

- . O atelier e referência a normas de trabalho.
- . Os materiais e a sua manipulação.
- . Exercícios práticos: nas diferentes técnicas propostas e adequadas ao interesse e percurso do aluno, calcogravura (técnicas diretas e indiretas); Serigrafia (técnicas fotoquímicas); litografia, processo em metal (offset)

Teoria:

- . Conhecimento da origem e desenvolvimento das técnicas e sistemas de impressão.
- . Conhecimento dos fundamentos básicos da gravura como uma premissa chave para posteriores desenvolvimentos práticos neste meio;
- . Meios e processos de gravação e reprodução;
- . Matrizes;
- . Sistemas de impressão. Sua aplicação artística;
- . Impressão e edição. Convenções internacionais;
- . Tintas;
- . Papéis/suportes;
- . Formas de acabamento e apresentação;

Obs.: Fará parte da avaliação final a apresentação de um Relatório, que incluirá a pesquisa teórica e prática com imagens dos trabalhos e dados técnicos. Este relatório terá um formato uniformizado e que será apresentado na aula.

[Voltar](#)

Tecnologias e Materiais Artísticos II (VIS12796L)

Conhecimento dos fundamentos principais, origem e desenvolvimento das técnicas, sistemas e processos das técnicas e tecnologias a realizar.

Normas de trabalho e regras de segurança.

As propriedades físicas dos materiais e a sua manipulação. Realização de exercícios práticos para aplicação das diferentes técnicas propostas e adequadas ao interesse e percurso do aluno, nas áreas laboratoriais existentes na Escola. Propondo-se nesta na UC Tecnologias e Materiais Artísticos II, o seguinte conteúdo:

1. Ensaio de modelação em espuma de poliuretano rígida e flexível de dois componentes;
2. Processo subtrativo:
 - 2.1. Sobre um volume de espuma de poliuretano rígida;
 - 2.2. Sobre um volume de gesso cerâmico;
3. Fundamentos principais da escultura em pedra;
 - 3.1. Estudo de algumas pedras mais tradicionais na área da escultura;
4. Técnicas aditivas em gravura; e/ou Fotogravura;

De forma complementar e pontual, propõem-se a realização de Workshops práticos de curta duração, de grau intermédio, que focam diversas tecnologias, técnicas e materiais, de acordo com a área plástica do artista convidado.



[Voltar](#)

Tecnologias e Materiais Artísticos IV (VIS12797L)

Conhecimento dos fundamentos, origem e desenvolvimento das técnicas, sistemas e processos das técnicas e tecnologias a realizar.

Normas de trabalho e regras de segurança.

As propriedades físicas dos materiais e a sua manipulação. Realização de exercícios práticos para aplicação das diferentes técnicas propostas e adequadas ao interesse e percurso do aluno, nas áreas laboratoriais existentes na Escola. Propondo-se nesta na UC Tecnologias e Materiais Artísticos IV, o seguinte conteúdo:

1. Tecnologias da cerâmica;
2. Tecnologias do vidro;
3. Fundamentos da fundição em bronze;
4. Serigrafia (os alunos podem ainda aprofundar outras técnicas ou tecnologias já estudadas).

De forma complementar e pontual, propõem-se a realização de Workshops práticos de curta duração, de grau elevado, que focam diversas tecnologias, técnicas e materiais, de acordo com a área plástica do artista convidado.

[Voltar](#)

Tecnologias dos Novos Media II (VIS12798L)

1. Origens da programação artística de máquinas. Alguns artistas e trabalhos pioneiros.
2. Estrutura e topologia do computador. Dispositivos comuns de entrada e saída de dados e média.
3. Lógica das linguagens de programação. Estruturas essenciais de um programa, do código, do processo de compilação, linkagem e execução de um programa.
4. Introdução à linguagem de programação Java através do Processing.
5. Conhecer elementos essenciais de código : variáveis, condições, ciclos , matrizes, funções. Saber interligar os elementos de código na construção de um programa. Noções elementares de matemática para programação.
6. Dominar as coordenadas da janela gráfica, sistemas de cores e as primitivas gráficas essenciais: ponto, linha, rectângulo, elipse.
7. Introdução a noções de movimento de formas gráficas / animação por código.
8. Introdução e uso de programação orientada por objectos. Noções de classes, objectos, polimorfismo.
9. Introdução à análise e interações de dados de entrada: rato, teclado, som, vídeo, sensores.
10. Uso do Processing para criação de programas gráficos que executam no computador como aplicações ou em páginas HTML como javascript.

[Voltar](#)

Tecnologias dos Novos Media IV (VIS12799L)

- Contextualização:

A experiência como valor estético.

A problemática do jogo: Freud, Wittgenstein, Huizinga, Suits, Caillois e Sutton-Smith.

Caracterização do objecto do videojogo: estruturas de análise as lentes de Schell e Sales e Zimmerman

A experiência estética através da interacção com o sistema cibernético representado como um videojogo.

Aspectos da simulação audiovisual de espaços.

Definição de relações de significado de segunda-ordem: emergência comportamental e narrativa.

Progressões matemáticas e aleatoriedade.

Ferramentas especializadas: game engines

Comunidades: sistemas culturais abertos; modding, machinima e inteligência colectiva.

- Prática laboratorial:

Desenho de sistemas interactivos.

Criação de representações audiovisuais

Criação de narrativas

Integração de sistemas e representação em ferramentas especializadas

Testes de integração e afinações finais

Integração em plataformas de distribuição.



[Voltar](#)

Desenho III (VIS12756L)

Estudo aprofundado da linguagem do desenho:

- Os suportes e os instrumentos gráficos;
- Elementos estruturais.
- Modos operativos.
- Capacidade de registo gráfica da cabeça e mãos, auto-representação e entendimento dos cânones respeitantes à figura humana ao longo da história do desenho.

[Voltar](#)

Multimédia III (VIS12757L)

1. Aprofundamento de competências técnicas e do domínio da linguagem específica da tecnologia vídeo.
2. Continuação do estudo da utilização do vídeo no domínio das artes visuais, não esquecendo a produção audiovisual num âmbito mais vasto – sempre numa perspectiva de 'objectos' de carácter vincadamente autoral.
3. Acompanhamento constante das novas tendências da criação audiovisual / vídeo arte, mais que numa perspectiva da produção contemporânea – numa perspectiva da produção actual – através da exibição e discussão de exemplos criteriosamente escolhidos e de um acompanhamento constante da produção artística em contextos nacional e internacional.
4. Formulação de exercícios de carácter bastante experimental que estimulem nos discentes uma incessante procura de soluções inovadoras que contribuam para uma superação dos limites da sua própria compreensão das possibilidades da tecnologia que constituem o seu objecto de estudo.
5. Colmatação de possíveis lacunas na aprendizagem basilar desta tecnologia.
6. Estimular um processo de auto-reflexão de carácter mais 'teórico' que prepare os alunos para realização de projectos com uma base conceptual mais sólida – preparando-os para o ano curricular seguinte e para a abordagem dos projectos finais de licenciatura.
7. Exercícios vocacionados para uma noção de 'vídeo em formato expandido' incluindo:
 - 7.1 sistemas de multi-displays;
 - 7.2 entendimento do conceito site-specific;
 - 7.3 instalação e relação com o espaço de exibição;
 - 7.4 sistemas de manipulação de conteúdos em tempo real com ou sem integração de sistemas de captura de imagem (também em tempo real);
 - 7.5 relação da projecção da imagem com superfícies tridimensionais ou escultóricas / sistemas de mapeamento de imagem vídeo (vídeo-mapping).

[Voltar](#)

Artes Plásticas III (VIS12758L)

Os conhecimentos, aptidões e competências a alcançar desenvolvem-se num patamar de complexidade intermédio e vão refletir o grau de aprendizagem, cuja estratégia pedagógica incide sobre as áreas da pintura e da escultura, com particular destaque para a sua interligação com base nas tendências plásticas contemporâneas. Conteúdos programáticos orientados para as temáticas a desenvolver:

1. Pesquisa técnica, plástica e crítica em Artes Plásticas;
2. Novas abordagens e tendências estéticas;
3. Meios operativos da linguagem escultórica e pictórica;
4. Conceptuais, materiais, suportes e instrumentos;
5. Elementos estruturais da linguagem escultórica e pictórica.
5. Materiais artísticos não convencionais;
6. Assemblagem, apropriação.



[Voltar](#)

Comunicação e Estudos Visuais I (VIS12759L)

Comunicação e cultura visual - Um vasto campo de Teorias da Imagem.

O que é uma imagem?

Mensagens e contextos visuais: enquadramento histórico e cultural. Régis Debray e uma História do Olhar e da Imagem.

Conceitos de linguagem, signo, ícone, sinal e símbolo. A imagem como «signo selvagem»

Elementos básicos da Comunicação Visual. Wassily Kandinsky e uma «ciência» da arte abstrata

«Gramáticas» para pensar regimes de visibilidade: polissemias e poliformas da imagem, extensão e significado visual, e Níveis de Iconicidade.

Processos de reconhecimento visual, Teoria da Gestalt e interpretação compositiva.

A Cor - sistema e significado da Cor em Paul Klee.

Pensamento Visual, Construção Visual e Percepção Visual: «Modos de ver» de John Berg

Ferramentas de análise da imagem e sua significação: crítica das metodologias visuais segundo Gillian Rose.

Condições, efeitos e funcionamento social das imagens na contemporaneidade: intervisualidade, «regimes escópicos» e iconologia crítica.

[Voltar](#)

Estudos de Arte e dos Media I (VIS12760L)

- O Que é a Arte? Delimitações e lógicas de pertencente à categoria de arte.

Da ideia de “transcendência da arte” à pergunta, “mas quem criou os criadores?” : leituras da estética e leituras da sociologia.

- Vanguardas e novos media na primeira metade do século XX: estratégias de criação.

- Arte moderna e especificidade do medium segundo Clement Greenberg.

- Segundas vanguardas dos anos 60 e 70 e a transformação das práticas artísticas.

- Recusa da forma como finalidade estética, desmaterialização objecto e “arte intermedia”.

- O “campo alargado” da criação artística segundo Rosalind Krauss.

- Modernismo, pós-modernismo e “o impulso alegórico” segundo Craig Owens.

- Arte Contemporânea, “Ruptura ontológica” e “condição pós-medium”.

[Voltar](#)

Desenho IV (VIS12761L)

Estudo aprofundado da linguagem do desenho:

- Os suportes e os instrumentos gráficos;

- Elementos estruturais.

- Modos operativos.

- Capacidade de registo gráfica da cabeça e mãos, auto-representação e entendimento dos cânones respeitantes à figura humana ao longo da história do desenho.

- Desenvolver a capacidade técnica e operativa de representação expressiva e rigorosa do corpo humano em poses estáticas e em movimento como base para a animação 2D e 3D.

- Poses rápidas; linhas de força de movimento; desenhos de atitude; model sheets (desenho das personagens a partir de ângulos diversos); criação de personagens – física e psicológica (cores).



[Voltar](#)

Multimédia IV (VIS12762L)

1. Contextualização histórica. O 3D na arte contemporânea, “new media” /digital art.
2. Conceitos e ferramentas básicos.
3. Principais métodos e técnicas de modelação 3D.
4. Câmara, iluminação, materiais.
5. NURBS, funções, deformadores.
6. Métodos e técnicas de animação. -armação e articulação de esqueletos de personagens para animação (rigging.)
7. Emissão de partículas, effectors, clonagem e aleatoriedade. -simulações dinâmicas, gravidade, colisão, tecido, soft bodies, c

[Voltar](#)

Artes Plásticas IV (VIS12763L)

Os conhecimentos, aptidões e competências a alcançar desenvolvem-se num nível de complexidade avançada e vão refletir o grau de aprendizagem, cuja estratégia pedagógica incide sobre as áreas da pintura e da escultura, com particular destaque para a sua interligação com base nas tendências plásticas contemporâneas.

Conteúdos programáticos orientados para as temáticas a desenvolver:

1. Investigação técnica, plástica e crítica em Artes Plásticas;
2. Novas abordagens e tendências estéticas;
3. Meios operativos da linguagem escultórica e pictórica;
4. Materiais, suportes e instrumentos;
5. Elementos estruturais da linguagem escultórica e pictórica
6. Instalação;
7. Site-specific.

[Voltar](#)

Comunicação e Estudos Visuais II (VIS12764L)

Comunicação e cultura visual - Um vasto campo de Teorias da Imagem.

O que é uma imagem?

Mensagens e contextos visuais: enquadramento histórico e cultural. Régis Debray e uma História do Olhar e da Imagem.

Conceitos de linguagem, signo, ícone, sinal e símbolo. A imagem como «signo selvagem»

Elementos básicos da Comunicação Visual. Wassily Kandinsky e uma «ciência» da arte abstrata

«Gramáticas» para pensar regimes de visibilidade: polissemias e poliformas da imagem, extensão e significado visual, e Níveis de Iconicidade.

Processos de reconhecimento visual, Teoria da Gestalt e interpretação compositiva.

A Cor - sistema e significado da Cor em Paul Klee.

Pensamento Visual, Construção Visual e Percepção Visual: «Modos de ver» de John Berg

Ferramentas de análise da imagem e sua significação: crítica das metodologias visuais segundo Gillian Rose.

Condições, efeitos e funcionamento social das imagens na contemporaneidade: intervisualidade, «regimes escópicos» e iconologia crítica.



[Voltar](#)

Estudos de Arte e dos Media II (VIS12765L)

- Media e media art - pluralidade e instabilidade de sentidos.
- Da “obra” ao “projeto” - Do IT at e-flux de Hans Ulrich Obrist.
- Cinema experimental - ensaios para uma definição.
- O “cinemático” - linguagens de criação plurais e transversalidades entre cinema, fotografia e vídeo.
- Cinema de Vanguarda, cinema underground, cinema estrutural, cinema conceptual, cinema expandido.
- Arte sonora ou arte que integra o som?
- Sound art, convergência de linguagens, som e imagem, instalações sonoras e esculturas sonoras.
- A condição híbrida e compósita da video art e a pluralidade da criação.
- Video art, performance, body art.
- Do monitor à instalação: estéticas do espaço e modalidades de recepção e percepção.

[Voltar](#)

Desenho V (VIS12766L)

Criação de uma metodologia que possibilite ao aluno a aquisição de competências para o desenvolvimento de uma prática artística contemporânea personalizada:

. Estudo da linguagem do desenho no contexto das práticas artísticas contemporâneas caracterizadas pela interpenetração das fronteiras disciplinares, tendo em consideração e as referências utilizadas num projeto. Destaca-se, ainda, a importância da interdisciplinaridade e da transdisciplinaridade de temas, bem como a confluência de diversas áreas do saber que possam, eventualmente, informar um projeto.

[Voltar](#)

Projetos de Artes Plásticas e Multimédia I (VIS12767L)

1. Conceptualização, planificação e calendarização do projecto.
 - Desenvolvimento de um projeto artístico pessoal através da selecção de um tema (conceito, imagem, autor, entre outros). Apresentação, por cada aluno, de um texto justificando a razão da sua escolha. Esta fase do processo criativo permitirá ao aluno uma maior compreensão do trabalho que pretende desenvolver e a sua planificação e calendarização.
2. Desenvolvimento e aprofundamento de práticas laboratoriais artísticas no âmbito do projecto.
 - Realização de estudos e de experiências técnicas, elaborados por meio de modos operativos próprios de cada tecnologia, de modo a descobrir as melhores soluções para os seus trabalhos finais.
3. Selecção, instalação e apresentação do trabalho artístico.
 - Finalização do projecto. Selecção, com o auxílio do professor, dos seus trabalhos mais relevantes bem como planeamento e realização da instalação dos mesmos para a avaliação final semestral.



[Voltar](#)

Metodologia da Prática Profissional I (VIS12768L)

Instrumentos para formalização de intenções ou ideias

- Métodos de trabalho e planeamento.
- Normas.
- Programação, planificação e calendarização dos objectivos a atingir e das acções para os alcançar.
- Informação e sua organização.

Método de projecto

- Problema.
- Contextualização.
- Ficção/Validação.
- Comunicação.
- Construção.
- Usufruição.
- Análise de Resultados

Funcionamento de uma organização

- Organização funcional:
 - a) Produção;
 - b) Transacção;
 - c) Financeira;
 - d) Operacional.
- Funcionamento de equipa – treino da eficácia na organização.
- Valor do trabalho:
 - a) Empreendedorismo;
 - b) Plano de negócio.
 - c) Clientes;
 - d) Público-alvo;
 - e) Promoção.

Suportes de comunicação e implementação

- Identidade.
- Imagem.
- Marketing:
 - a) Exposições;
 - b) Acções de media.

Mapeamento do mercado da cultura em Portugal e internacionalmente

- Reconhecimento de instituições.
- Programas de financiamento.
- Acções artísticas.
- Bolsas.



[Voltar](#)

Estudos de Arte e dos Media III (VIS12769L)

1. Onde ver? Onde expor? Museologia e alternativas.

1.1. Distinções. Quando surgem os conceitos? Atelier, Museu, Galeria, Espaço Alternativo, Bienais, Trienais, WWW.

1.2. Museu labirinto: tipologias de Museus: do Gabinete de Curiosidades pré-museológico aos Museus de Arte Contemporânea como marketing de um lugar.

1.3. Uma abordagem ao panorama internacional: MoMA; Império Guggenheim; Tate Britain, Tate Modern et alli.

1.4. O Movimento da Nova Museologia.

1.5. Os Centros de Arte Moderna: Centre Georges Pompidou et alli.

1.6. Museus de Arte em Portugal: o caso do Museu Nacional de Arte Antiga.

1.7. Os Museus transfigurados por outras expressões artísticas: O Museu da Inocência de Orhan Pamuk; o Museu no Cinema e outros.

1.8. Galerias e leiloeiras: questões sobre o mercado de arte e seus agentes: estudos de caso.

2. Como expor? Museografia e alternativas.

2.1. Técnicas expositivas: opções de intervenção, critérios e recursos na organização expositiva.

3. Quem compra?

3.1. Colecionadores – o público e o privado.

[Voltar](#)

Desenho VI (VIS12770L)

Aprofundamento da criação de uma metodologia que possibilite ao aluno a aquisição de competências para o desenvolvimento de uma prática artística contemporânea personalizada:

Continuação do estudo da linguagem do desenho no contexto das práticas artísticas contemporâneas caracterizadas pela interpenetração das fronteiras disciplinares, tendo em consideração as referências utilizadas num projeto. Destaca-se, ainda, a importância da interdisciplinaridade e da transdisciplinaridade de temas, bem como a confluência de diversas áreas do saber que possam, eventualmente, informar um projeto.

[Voltar](#)

Projectos de Artes Plásticas e Multimédia II (VIS12771L)

1. Conceptualização, planificação e calendarização do projecto.

- Desenvolvimento de um projeto artístico pessoal através da selecção de um tema (conceito, imagem, autor, entre outros). Apresentação, por cada aluno, de um texto justificando a razão da sua escolha. Esta fase do processo criativo permitirá ao aluno uma maior compreensão do trabalho que pretende desenvolver e a sua planificação e calendarização.

2. Desenvolvimento e aprofundamento de práticas laboratoriais artísticas no âmbito do projecto.

- Realização de estudos e de experiências técnicas, elaborados por meio de modos operativos próprios de cada tecnologia, de modo a descobrir as melhores soluções para os seus trabalhos finais.

3. Selecção, instalação e apresentação do trabalho artístico.

- Finalização do projecto. Selecção, com o auxílio do professor, dos seus trabalhos mais relevantes bem como planeamento e realização da instalação dos mesmos para a avaliação final semestral.



[Voltar](#)

Metodologia da Prática Profissional II (VIS12772L)

Concepção e apresentação de projectos

- Estudo de casos paradigmáticos.
- Métodos de projecto:
Identificação e análise;
Planear, projectar e testar;
Construir e executar;
Transaccionar;
Análise de resultados.
- Gestão e produção de baixos e médios orçamentos.
- Coordenação de equipas de trabalho.

Suportes de comunicação

- Curriculum.
- Portefólio.
- Sítio.

Recurso à simulação de casos concretos

- Enquadramento geral das problemáticas definidas.
- Diagnóstico estratégico SWOT.
- Produção:
Pré-Produção;
Produção;
Pós-Produção

Desenvolvimento orientado de projectos de raiz com sustentação organizacional (empresa fictícia)

- Adequação organizacional de suporte ao projecto:
Individuais.
Colectivas.
- Aspectos e implicações legais:
Societários;
Fiscais;
Contratações.
- Plano de Negócios.
- Implementação.

Titularidade do direito de autor

- Carácter pessoal.
- Carácter patrimonial.
- Transmissão e oneração.



[Voltar](#)

Estudos de Arte e dos Media IV (VIS12773L)

1. Introdução: o "Mundo da Arte" visto como um tabuleiro de xadrez.
2. Os múltiplos caminhos da Crítica de Arte.
 - 2.1. Três Percursos Primeiros:
 - 2.1.1. Salon e opinião emancipada. Diderot e a projeção da doxa.
 - 2.1.2. Baudelaire - A estetização da modernidade e o moderno.
 - 2.1.3. O caso Émile Zola.
 - 2.2. Valor judicativo e os diversos discursos da crítica - Para que serve o juízo?
3. Singularidade soberana e condição crítica.
 - 3.1. Singularidade-Singularidade: Aby Warburg.
 - 3.2. A Crítica como um monstro - a Hidra de James Elkins.
4. A imagem-crítica: os artistas e a crítica.
 - 4.1. Caricatura, Ilustração e outras imagens ao serviço da crítica: uma visão nacional e internacional.
5. Praxis e crítica epistemológica: poder e criadores de opinião.
 - 5.1. Alguns criadores de opinião do passado e do presente: de Arthur C. Danto a Thierry de Duve.
 - 5.2. Alguns criadores de opinião do passado e do presente em Portugal: de Ramalho Ortigão a Alexandre Melo et alli.
6. Públicos.