



Plano de Estudos

Escola: Escola de Artes
Grau: Licenciatura
Curso: Artes Visuais - Multimédia (cód. 142)

Especialidade Variante em Escultura

1.º Ano - 1.º Semestre
Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01166L	Desenho I	Artes Visuais	5	Semestral	130
HIS00839L	História Geral da Arte I	História	5	Semestral	130
VIS01165L	Comunicação Visual I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01385L	Multimédia I	Multimédia	5	Semestral	130
VIS01176L	Escultura I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01192L	Pintura I	Artes Visuais	5	Semestral	130

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC00170L	Sociologia da Arte	Sociologia	2.5	Semestral	135
VIS01175L	Escultura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
LLT01696L	Inglês (Artes)	Linguística e Literatura	2.5	Semestral	78

1.º Ano - 2.º Semestre
Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
HIS00840L	História Geral da Arte II	História	5	Semestral	130
VIS01167L	Desenho II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01386L	Multimédia II	Multimédia	5	Semestral	130
VIS01177L	Escultura II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01191L	Pintura II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01209L	Comunicação Visual II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65



1.º Ano - 2.º Semestre
Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
PSI01406L	Psicologia da Arte	Psicologia	2.5	Semestral	65
VIS01186L	Escultura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
LLT01696L	Inglês (Artes)	Linguística e Literatura	2.5	Semestral	78

2.º Ano - 3.º Semestre
Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01184L	Artes Visuais I	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS01168L	Desenho III	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL00643L	Estética I	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS01187L	Estúdio e Workshops I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01172L	Estudos de Arte I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01204L	Introdução ao Projecto I	Design	2.5	Semestral	65
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
ARQ01162L	Geometria Descritiva I	Arquitectura	5	Semestral	130
VIS01189L	Pintura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01379L	Fotografia Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01383L	Multimédia Complementar I	Multimédia	2.5	Semestral	65

2.º Ano - 4.º Semestre
Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01185L	Artes Visuais II	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS01169L	Desenho IV	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL00644L	Estética II	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS01180L	Estúdio e Workshops II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01205L	Introdução ao Projecto II	Design	2.5	Semestral	65
VIS10988L	Estudos de Arte II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65



2.º Ano - 4.º Semestre
Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
ARQ01163L	Geometria Descritiva II	Arquitectura	5	Semestral	130
VIS01190L	Pintura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01384L	Multimédia Complementar II	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS01380L	Fotografia Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65

3.º Ano - 5.º Semestre
Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01170L	Desenho V	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS01188L	Estúdio e Workshops III	Artes Visuais	4.5	Semestral	117
VIS01173L	Estudos de Arte III	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
HIS00800L	História da Arte em Portugal I	História da Arte	2.5	Semestral	65
VIS01206L	Metodologia da Prática Profissional I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01181L	Projectos de Artes Visuais I - Escultura	Artes Visuais	7	Semestral	182
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC00015L	Antropologia da Arte	Antropologia	5	Semestral	135
VIS01195L	Técnicas de Impressão I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01178L	Estúdio e Workshops Complementar I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01202L	Introdução ao Design I	Design	2.5	Semestral	65

3.º Ano - 6.º Semestre
Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01171L	Desenho VI	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS01183L	Estúdio e Workshops IV	Artes Visuais	4.5	Semestral	117
VIS01174L	Estudos de Arte IV	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
HIS00801L	História da Arte em Portugal II	História da Arte	2.5	Semestral	65
VIS01207L	Metodologia da Prática Profissional II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65



3.º Ano - 6.º Semestre
Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01182L	Projectos de Artes Visuais II - Escultura	Artes Visuais	7	Semestral	182
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01203L	Introdução ao Design II	Design	2.5	Semestral	65
VIS01201L	Design de Cena	Design	5	Semestral	130
VIS01164L	Anatomia	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01196L	Técnicas de Impressão II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01179L	Estúdio e Workshops Complementar II	Artes Visuais	5	Semestral	130

Especialidade Variante em Pintura

1.º Ano - 1.º Semestre
Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01385L	Multimédia I	Multimédia	5	Semestral	130
VIS01165L	Comunicação Visual I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
HIS00839L	História Geral da Arte I	História	5	Semestral	130
VIS01166L	Desenho I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01176L	Escultura I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01192L	Pintura I	Artes Visuais	5	Semestral	130
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC00170L	Sociologia da Arte	Sociologia	2.5	Semestral	135
VIS01189L	Pintura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
LLT01696L	Inglês (Artes)	Linguística e Literatura	2.5	Semestral	78

1.º Ano - 2.º Semestre
Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
HIS00840L	História Geral da Arte II	História	5	Semestral	130
VIS01167L	Desenho II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01386L	Multimédia II	Multimédia	5	Semestral	130



1.º Ano - 2.º Semestre
Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01177L	Escultura II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01191L	Pintura II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01209L	Comunicação Visual II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
PSI01406L	Psicologia da Arte	Psicologia	2.5	Semestral	65
VIS01190L	Pintura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
LLT01696L	Inglês (Artes)	Linguística e Literatura	2.5	Semestral	78

2.º Ano - 3.º Semestre
Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01184L	Artes Visuais I	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS01168L	Desenho III	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL00643L	Estética I	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS01187L	Estúdio e Workshops I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01172L	Estudos de Arte I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01204L	Introdução ao Projecto I	Design	2.5	Semestral	65

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
ARQ01162L	Geometria Descritiva I	Arquitectura	5	Semestral	130
VIS01175L	Escultura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01379L	Fotografia Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01383L	Multimédia Complementar I	Multimédia	2.5	Semestral	65

2.º Ano - 4.º Semestre
Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01185L	Artes Visuais II	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS01169L	Desenho IV	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL00644L	Estética II	Filosofia	2.5	Semestral	65



2.º Ano - 4.º Semestre
Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01180L	Estúdio e Workshops II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01205L	Introdução ao Projecto II	Design	2.5	Semestral	65
VIS10988L	Estudos de Arte II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
ARQ01163L	Geometria Descritiva II	Arquitectura	5	Semestral	130
VIS01186L	Escultura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01384L	Multimédia Complementar II	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS01380L	Fotografia Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65

3.º Ano - 5.º Semestre
Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01170L	Desenho V	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS01188L	Estúdio e Workshops III	Artes Visuais	4.5	Semestral	117
VIS01173L	Estudos de Arte III	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
HIS00800L	História da Arte em Portugal I	História da Arte	2.5	Semestral	65
VIS01206L	Metodologia da Prática Profissional I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01193L	Projectos de Artes Visuais I - Pintura	Artes Visuais	7	Semestral	182

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC00015L	Antropologia da Arte	Antropologia	5	Semestral	135
VIS01195L	Técnicas de Impressão I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01178L	Estúdio e Workshops Complementar I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01202L	Introdução ao Design I	Design	2.5	Semestral	65

3.º Ano - 6.º Semestre
Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01171L	Desenho VI	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS01183L	Estúdio e Workshops IV	Artes Visuais	4.5	Semestral	117



3.º Ano - 6.º Semestre
Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01174L	Estudos de Arte IV	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
HIS00801L	História da Arte em Portugal II	História da Arte	2.5	Semestral	65
VIS01207L	Metodologia da Prática Profissional II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01194L	Projectos de Artes Visuais II - Pintura	Artes Visuais	7	Semestral	182

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01164L	Anatomia	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01196L	Técnicas de Impressão II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01179L	Estúdio e Workshops Complementar II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01203L	Introdução ao Design II	Design	2.5	Semestral	65
VIS01201L	Design de Cena	Design	5	Semestral	130

Especialidade Variante em Multimédia

1.º Ano - 1.º Semestre
Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
HIS00839L	História Geral da Arte I	História	5	Semestral	130
VIS01166L	Desenho I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01385L	Multimédia I	Multimédia	5	Semestral	130
VIS01211L	Estudos do Cinema e do Audiovisual I	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS01393L	Som	Multimédia	5	Semestral	130

Obrigatórias Alternativas I

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01176L	Escultura I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01192L	Pintura I	Artes Visuais	5	Semestral	130

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC00170L	Sociologia da Arte	Sociologia	2.5	Semestral	135
VIS01383L	Multimédia Complementar I	Multimédia	2.5	Semestral	65
LLT01696L	Inglês (Artes)	Linguística e Literatura	2.5	Semestral	78



1.º Ano - 2.º Semestre

Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01167L	Desenho II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01374L	Argumento	Multimédia	5	Semestral	130
HIS00840L	História Geral da Arte II	História	5	Semestral	130
VIS01386L	Multimédia II	Multimédia	5	Semestral	130
VIS01212L	Estudos do Cinema e do Audiovisual II	Multimédia	2.5	Semestral	65

Obrigatórias Alternativas II

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01177L	Escultura II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS01191L	Pintura II	Artes Visuais	5	Semestral	130

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
PSI01406L	Psicologia da Arte	Psicologia	2.5	Semestral	65
VIS01384L	Multimédia Complementar II	Multimédia	2.5	Semestral	65
LLT01696L	Inglês (Artes)	Linguística e Literatura	2.5	Semestral	78

2.º Ano - 3.º Semestre

Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01168L	Desenho III	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL00643L	Estética I	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS01375L	Estúdio e Workshops e Multimédia I	Multimédia	5	Semestral	130
VIS01213L	Estudos dos Media I	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS01206L	Metodologia da Prática Profissional I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01387L	Multimédia III	Multimédia	6	Semestral	156



2.º Ano - 3.º Semestre
Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01175L	Escultura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
ARQ01162L	Geometria Descritiva I	Arquitectura	5	Semestral	130
VIS01189L	Pintura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01208L	Webdesign	Multimédia	5	Semestral	130

2.º Ano - 4.º Semestre
Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01169L	Desenho IV	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL00644L	Estética II	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS01376L	Estúdio e Workshops e Multimédia II	Multimédia	5	Semestral	130
VIS01214L	Estudos dos Media II	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS01207L	Metodologia da Prática Profissional II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01388L	Multimédia IV	Multimédia	6	Semestral	156
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01186L	Escultura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01190L	Pintura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
ARQ01163L	Geometria Descritiva II	Arquitectura	5	Semestral	130
INF00876L	Produção de Conteúdos Multimédia	Informática	6	Semestral	158

3.º Ano - 5.º Semestre
Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01165L	Comunicação Visual I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01377L	Estúdio e Workshops e multimédia III	Multimédia	4.5	Semestral	117
VIS01215L	Estudos dos Media III	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS01381L	Fotografia I	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS01389L	Produção I	Multimédia	2.5	Semestral	65



3.º Ano - 5.º Semestre
Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01391L	Projectos de Multimédia I	Multimédia	7	Semestral	182
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC00015L	Antropologia da Arte	Antropologia	5	Semestral	135
VIS01202L	Introdução ao Design I	Design	2.5	Semestral	65
VIS01199L	Design Complementar I	Design	2.5	Semestral	65
VIS01195L	Técnicas de Impressão I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01178L	Estúdio e Workshops Complementar I	Artes Visuais	5	Semestral	130

3.º Ano - 6.º Semestre
Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS01378L	Estúdio e Workshops e multimédia IV	Multimédia	4.5	Semestral	117
VIS01216L	Estudos dos Media IV	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS01382L	Fotografia II	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS01390L	Produção II	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS01392L	Projectos de Multimédia II	Multimédia	7	Semestral	182
VIS01209L	Comunicação Visual II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
GES00787L	Empreendedorismo e Gestão Empresarial	Gestão	5	Semestral	130
VIS01203L	Introdução ao Design II	Design	2.5	Semestral	65
VIS01200L	Design Complementar II	Design	2.5	Semestral	65
VIS01196L	Técnicas de Impressão II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS01179L	Estúdio e Workshops Complementar II	Artes Visuais	5	Semestral	130



Condições para obtenção do Grau:

Artes Visuais - Multimédia

Para obtenção do grau de licenciado em Artes Visuais - Multimédia, Variante Escultura; Artes Visuais - Multimédia, Variante Pintura e Artes Visuais - Multimédia, Variante Multimédia é necessário obter aprovação a 150 ECTS em unidades curriculares obrigatórias e 30 ECTS em unidades curriculares optativas, distribuídas da seguinte forma:

1º Ano

1º Semestre:

6 UC Obrigatórias num total de 27.5 ECTS

UCs Optativas num total de 2.5 ECTS

2º Semestre

6 UC Obrigatórias num total de 27.5 ECTS

UCs Optativas num total de 2.5 ECTS

2º Ano

3º Semestre

6 UC Obrigatórias num total de 22.5 ECTS

UCs Optativas num total de 7.5 ECTS

4º Semestre

6 UC Obrigatórias num total de 22.5 ECTS

UCs Optativas num total de 7.5 ECTS

3º Ano

5º Semestre

6 UC Obrigatórias num total de 25 ECTS

UCs Optativas num total de 5 ECTS

6º Semestre

6 UC Obrigatórias num total de 25 ECTS

UCs Optativas num total de 5 ECTS

Conteúdos Programáticos

[Voltar](#)

Desenho I (VIS01166L)

Meios operativos da linguagem gráfica:

- Materiais Suportes e instrumentos (convencionais e não convencionais).
- Conceptuais Os sentidos, a memória e a imaginação.

Elementos estruturais da linguagem gráfica:

- ponto, linha, plano, textura, cor e valores de claro-escuro; forma, espaço positivo/negativo, superfície, tempo; traçados ordenadores do suporte, linhas estruturais básicas, eixos primários e secundários, linhas implícitas e explícitas.

Modos operativos:

- escala, colocação/significação, função, direcção; coesão e estabilidade, flutuação, instabilidade, peso e tensão dinâmica de uma composição; relações de proximidade, afastamento, adjacência, sobreposição; transparência, opacidade, contaminação e atracção entre as formas; mobilidade visual, perspectiva, simplificação por nivelamento e por acentuação, afastamento, aproximação e restantes pontos de vista do observador, construção, desconstrução, transparência, sobreposição, inversão, rotação, movimento, ritmo, alternância, simultaneidade, colagem e outras vertentes expressivas.

· Representação registos rápidos e lentos de objectos portáteis através do tacto, da observação (sem olhar para a folha de papel) e olhando para o modelo e para a folha.

· Representação registos rápidos da palma da mão sem olhar para o suporte de registo.

· Representação registos rápidos e lentos de um modelo mole; de um conjunto de cadeiras; de um panejamento; do corpo humano.

Todos os exercícios são realizados através da linha (explorando a sua diversidade anatómica) e da mancha, tendo em consideração as proporções e a escala dos modelos.



[Voltar](#)

História Geral da Arte I (HIS00839L)

1. Comunicação visual e linguagem pictórica

1.1. Como ler diferentes tipos de imagens.

2. Dialogar com uma obra de Arte:

2.1.1. A identificação do objecto artístico: a obra, os títulos, a oficina, a assinatura e os autores: o quê é, por quem, onde, quando, porquê, para quem, como.

2.1.2. Principais Géneros e temáticas: narrativo (histórico, religioso, mitológico, paisagem e de quotidiano), e de imitação (figura humana e retrato); o não figurativo e o abstraccionismo.

2.1.3. A unidade da obra, baseada na harmonia da sua Composição: onde está o centro do quadro? Qual a sua estrutura, as diferentes partes do quadro e como se organizam/integram os seus elementos? Que elementos podem fazer de agregadores?

2.1.4. A perspectiva como construção simbólica de ilusão espacial: linear, aérea, trompe l'oeil, de distorção, e de ruptura.

2.1.5. O Desenho na obra: idealização, debuxo e composição. O Ver como sinónimo de realidade verdadeira. A figuração e o desenho objectivado, 'imitação do real'. A noção de beleza natural e de beleza pictórica: diferentes formas de expressão. O que desperta em nós a emoção, e desenvolve a sensibilidade estética? O feio.

2.1.6. A Plasticidade pictórica: como sentimos as formas e os volumes no espaço? A importância do traço, da cor, do tom e do claro/escuro, da luz, das sombras e do brilho.

2.1.7. A Cor como ruptura a partir do século XIX.

2.1.8. A Fotografia no século XIX: o novo, através do olhar mecânico.

2.2. Materiais, suportes e técnicas: fresco, tempera, óleo, aguarela, colagem, acrílico, aguada, etc.

2.3. Estilo: o que caracteriza o estilo de uma obra, de um autor ou de uma época?

2.4. Os actuais guardiões da obra de Arte: Museus, Galerias e espaços patrimoniais. A importância do Olhar Directo.

3. Principais Etapas da História de Arte Ocidental: Arquitectura, Pintura, Escultura:

400AC-400DC Antiguidade (Clássico e proto-cristão)

400-1400 Medieval (Arte muçulmana e Bizantina, Românica e Gótico)

1400-1600 Renascentista (Escola flamenga tardia, Escolas italianas e Maneirismo)

1600-1750 Barroco e Classicismo

1750-1900 Modernidade (Neoclassicismo, Romantismo, Realismo e Impressionismo)

1900-1970 Revivalismos e Arte Moderna (Expressionismo, Abstraccionismo, Surrealismo, Figurativismo Geométrico, Expressionismo Abstracto)

1970- Pós-Moderno.



[Voltar](#)

Comunicação Visual I (VIS01165L)

PROGRAMA

1. O conceito de imagem:
 - 1.1. Eikone e mimesis em Platão e Aristóteles;
 - 1.2. Imagem e mitologia;
 - 1.3. O ícone;
 - 1.4. Natureza dos géneros artísticos academia, retrato, paisagem, natureza-morta, pintura de história.
2. Percepção:
 - 2.1. Os processos receptor, simbólico, afectivo;
 - 2.2. Leis da percepção;
 - 2.3. Ilusões, perturbações e distorções.
3. Perspectiva:
 - 3.1- Dispositivo epistemológico;
 - 3.2. Tipos de perspectiva.
4. Câmara escura e fotografia:
 - 4.1. A reprodutibilidade;
 - 4.2. Câmara escura e fotografia documentalismo;
 - 4.3. Câmara escura e fotografia arte;
 - 4.4. Fotografia: panorama internacional e nacional.
5. Noções de semiótica:
 - 5.1. Pragmática, semântica, sintáctica;
 - 5.2. Tipos de signos.

[Voltar](#)

Multimédia I (VIS01385L)

1. Linguagem básica da fotografia: câmaras digitais; lentes; distância focal; ISO; exposição; medição de luz; equilíbrio de brancos; focagem; tripés, enquadramentos; HDR (high dynamic range); sensores; formatos; tamanho das imagens.
2. Linguagem básica da 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 Criação e edição de imagem: organização (coleções, favoritos, filtros e palavras-chave) e importação de imagem (de câmara ou da www); metadata; correcção de problemas comuns (sub-exposição, sobre-exposição, perspectiva, entre outros); cortar e transformar; trabalhar com layers; selecções e layer masks; cores e valores de claro-escuro e sua correcção com layers de ajuste; combinação de múltiplas imagens; filtros; modos blend; tipografia; layers e styles.
4. Divulgação na world wide web, impressão - offset e doméstica - e projecção de imagens: exportação, resolução, dimensão e formato de ficheiros (DNG, JPEG, TIFF, PNG, PDF, etc.) para fins diversos.



[Voltar](#)

Escultura I (VIS01176L)

Meios operativos da linguagem escultórica:

Materiais Suportes e instrumentos.

Conceptuais Os sentidos, a memória e a imaginação.

Elementos estruturais da linguagem escultórica:

- Forma;
- Superfície;
- Volume;
- Cheios/vazios;
- Côncavos/convexos;
- Luz/sombra;
- Contorno;
- Tensão/deformação;
- Proporção;
- Partes/todo;
- Peso;
- Escala;
- Estabilidade;
- Função;
- Direcção

[Voltar](#)

Pintura I (VIS01192L)

Exercícios em vários suportes e tecnologias utilizando uma natureza morta colocada dentro da sala.

Exercício demonstrativo da diferença entre o Desenho e a Pintura.

Exercícios de representação utilizando aglutinantes aquosos e oleosos.

Exercício monocromático.

Exercício monocromático utilizando uma diferenciação textural.

Exercícios de contraste entre neutros e cores puras.

Impastes e colagens.

Acabamento brilhante e mate da superfície pictórica.

Formas híbridas entre pintura e escultura.

Formas híbridas ente pintura e multimédia.



[Voltar](#)

Escultura Complementar I (VIS01175L)

'RETRATO' - A modelação de um retrato em barro (escolhendo um colega de turma como modelo) pretende ser um exercício com um valor pedagógico incontornável no desenvolvimento de aptidões perceptivas e tecnológicas, que são fundamentais ao discente na aquisição e domínio dos processos operativos da escultura e na sua formação superior.

O exercício proposto fornece aos discentes uma primeira abordagem à linguagem escultórica, em particular ao processo aditivo, dando-lhes conhecimentos e experiência no domínio da representação tridimensional.

1º Fase do exercício

Construção da estrutura em arame.

Materiais e ferramentas:

- Estrutura de ferro;
- Arame zincado de 4mm Ø estrutura;
- Arame zincado de 1mm Ø união das partes ao ferro de suporte;
- Pregos para madeira com 10 cm de comprimento;
- Uma base de madeira de 50x50x3cm;
- Três cruzetas de madeira;
- Dois grampos;
- Alicates universal e de corte;

Martelo de orelhas;

Dimensões:

Um pouco maior que o tamanho real;

2º Fase do exercício

Aplicação do barro sobre a estrutura e modelação do retrato.

Materiais e ferramentas:

- Maço de madeira;
- Teques;
- Garrote;
- Borrifador;
- Sacos de plásticos para acondicionar o barro e tapar a peça;

Panos;

3º Fase do exercício

Acabamentos.

Nesta fase não é necessário borrifar o barro excessivamente. Para um acabamento mais depurado o barro tem de se manter com muito pouca humidade, mas sempre bem resguardado com panos e sacos de plásticos.

Conteúdos:

- Estudo estrutural;
- Estudo formal;
- Estudo do cânon e da proporção;
- Estudo da anatomia da cabeça humana;
- Paradigma formal da figura: género (masculino/feminino);
- Tecnologia da modelação;
- Processo aditivo;

Nota:

A área de trabalho deste exercício organiza-se em grupos de 2 alunos, cada um com o seu respectivo cavalete, de modo a que possam observar com atenção o modelo. Este deve permanecer imóvel trocando de posição com o colega por períodos que variam entre os 10 a 15 minutos.

DOSSIER/ARQUIVO

O Dossier/Arquivo consiste numa apresentação reflexiva e demonstrativa de todo o processo de trabalho realizado pelo aluno durante o presente ano lectivo. Tem como objectivo estimular o desenvolvimento do espírito de reflexão, crítica e síntese do aluno



[Voltar](#)

História Geral da Arte II (HIS00840L)

1. A Arte nos Sécs. XV-XVI. O enquadramento do Humanismo e a sequência fundadora do Renascimento. Arte e criação visual na formulação moderna. O fomento monumental e decorativo na arte italiana. Escolas e realizações do Cinquecento e Maneirismo. O fomento artístico nas cortes imperiais europeias (Alemanha, França, Espanha) e a instauração do sentido de regra e modelo na tratadística. A influência da Contra-Reforma.
2. A Arte nos Sécs. XVII-XVIII. A arte no enquadramento do Barroco. Exuberância, arrebatamento imaginativo, propósito cenográfico e retorno idealista na realização dos pintores, decoradores, arquitetos e urbanistas. O realismo da escola holandesa, o clássico na escola francesa, as Academias e a emergência do culto da Arte.
3. A Arte entre 1750-1800. O confronto entre a obediência ao primado do passado e a intenção de novos modos de representação da Natureza e da Razão nos pintores paisagistas e nas especulações neoclássicas, utópicas e pré-românticas. O desenvolvimento de aspetos de pitoresco, emoção e da competência teórica.
4. A Arte no séc. XIX. A emergência de Museus, Exposições e Escolas de Belas-Artes. Do Romantismo aos revivals formais e transformação dos modos de representação do Naturalismo, Realismo e Impressionismo. O progresso tecnológico, a intervenção urbanista, e as novas arquiteturas. As primeiras vanguardas.
5. Ocidente vs. Oriente: os auges da arte asiática e a sua influência na arte europeia.
6. A Arte entre 1900-1945. A instauração contemporânea e a intencionalidade vanguardista. O Modernismo e a rutura com a tradição visual e linear nas correntes pós impressionistas. A emergência do Abstracionismo e Expressionismo. O Modernismo na Arquitetura ocidental e nos programas nas sociedades totalitárias.
7. A Arte entre 1945-2000. Sequências do Modernismo, International Style e a arte como intervenção (Neo-Realismo e Hiper-Realismo) e como comunicação, performance e evento (Arte Pop, Arte Op). A arte pós-1970 e o enquadramento da cultura pós moderna e dos referentes multi-estéticos e multi-mediáticos. As artes digitais.

[Voltar](#)

Desenho II (VIS01167L)

- . Meios materiais: os suportes e os instrumentos (convencionais e não convencionais).
- . Elementos estruturais 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, simultaneidade, transparência, sobreposição, rotação, inversão, simplificação por nivelamento e por acentuação, ritmo, deslocação, perspectiva, claro/escuro..
- . Representação registos rápidos e lentos, recorrendo a diversas técnicas, de fragmentos de objectos com o intuito de criar composições com os modos operativos anteriormente referidos
- Representação registos rápidos e lentos de um panejamento e do corpo humano.



[Voltar](#)

Multimédia II (VIS01386L)

- A pré-produção em vídeo: guião, planificação e calendarização; tipificação de planos (enquadramento, angulação, ponto de vista e movimentos de câmara); plano, cena e sequência; vectores de força do campo; tempo, espaço e ritmo;
- A produção em vídeo: câmaras (câmaras web, DVCAM, D-9 HD, DSLR, etc.) e respectivas resoluções das imagem; sensores CCD e CMOS; suportes de registo; formatos de imagem vídeo de baixa a alta resolução) SD (SD PAL/NTSC), HD (HDV, AVCHD), cinema digital; padrões de resolução de imagem televisiva PAL, SECAM, NTSC, TV Digital/HDTV e fotogramas por segundo (fps); modos de varredura progressiva e entrelaçada; pixel aspect ratio (par) rectangular e quadrado; proporção da imagem (4:3, 16:9, etc); lentes (distância focal, profundidade de campo, anel de focagem, abertura); tripés e apoios móveis; iluminação (mistura e temperatura da cor, equilíbrio de brancos, zebras) e equipamento (projectores, reflectores, flashes); gravação áudio (microfones de lapela, de mão, girafa) e locução.
- A pós-produção em vídeo: ferramentas de montagem de vídeo em software básico; formatos comuns de ficheiros de som, de imagens fixas e de imagens em movimento. A distribuição e a exibição de peças vídeo em diferentes contextos comerciais e artísticos - CD/DVD, internet destinado a grandes audiências, projectos educativos, instalações vídeo experimentais, entre outros.

[Voltar](#)

Escultura II (VIS01177L)

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

Meios operativos da linguagem escultórica:

- Materiais - os suportes e os instrumentos (convencionais e não convencionais).
- Conceptuais - os sentidos, a memória e a imaginação.

Elementos estruturais da linguagem escultórica:

- Forma; superfície; volume; cheios/vazios; côncavos/convexos; luz/sombra; textura; contorno; tensão/deformação; proporções; parte/todo; peso; escala; estabilidade; função; direcção; composição.



[Voltar](#)

Pintura II (VIS01191L)

1.

Forças Espaciais.

Representação do espaço / Composição e espaço.

Representação de espaços arquitectónicos urbanos.

Representação em perspectiva de diversos espaços.

Ritmo e repetição.

Dinâmica espacial, espaços cheios e vazios.

Interior / Exterior.

Profundidade / Superficialidade.

2.

Composição: Importância do formato da superfície pictórica e criação do espaço pictórico. Volume.

Enquadramento. Escolha do Ponto de vista.

Espaço Negativo / Positivo. Claro / Escuro.

Contraste e Alto Contraste. Valor. Peso / Leveza.

3.

Exercício de Cópia a partir de uma Pintura (em colaboração com o Museu de Évora)

4.

Retrato / Auto-Retrato

Cores Complementares.

Relação Fundo/Figura.



[Voltar](#)

Comunicação Visual II (VIS01209L)

1. Conclusão do ponto: Câmara escura e fotografia.

2. Percepção:
 - 2.1. Os processos receptor, simbólico, afectivo;
 - 2.2. Leis da percepção;

 - 2.3. Ilusões, perturbações e distorções.

3. Entre o dizer e o mostrar:
 - 3.1. O domínio estético em Wittgenstein.

4. Iconografia de uma cidade:
 - 4.1. Iconografia da cidade de Évora;
 - 4.2. Leituras iconográficas de objectos artísticos;

 - 4.3. Leituras do discurso publicitário - noções de semiótica.

[Voltar](#)

Psicologia da Arte (PSI01406L)

1. Introdução
2. Cognição e percepção
3. Percepção de arte
4. Percepção e os limites do conhecimento humano



Voltar

Escultura Complementar II (VIS01186L)

O exercício proposto fornece aos discentes uma primeira abordagem à linguagem tridimensional, dando-lhes conhecimentos, experiência e uma maior prática profissional no domínio da escultura.

Módulo, s.m. (lat. modulus). Unidade convencional, para regular as proporções das colunas ou das partes de um edifício. Por ext. Quantidade, que se toma como unidade de qualquer medida.

- Com base na pesquisa de um referente à sua escolha, desenvolva/crie um módulo. A partir da multiplicação/cominação do módulo construa uma escultura em que pelo menos uma das dimensões (altura, largura ou profundidade) tenha um mínimo aproximado de 150 cm.

1ª Fase do exercício Pesquisa, desenhos e esboços que traduzam de forma clara os objectivos propostos.

Materiais: Riscadores vários; Cartão; Papel; K-line; Arames de várias espessuras; Barro; Plasticina; Sabão; Madeira; Gesso; Poliuretano; Poliestireno expandido (esferovite); Etc.

Dimensões:

Pequenos formatos, que não excedam os 20 cm³

Nº de registos mínimos:

10 desenhos e 7 esboços;

2ª Fase do exercício Construção da maquete.

Materiais: Arames de várias espessuras; Metais; Tecido; Papel; Sisal; Madeira; Poliuretano; Poliestireno expandido (esferovite); Cimento; Plásticos; Materiais reciclados; Gesso; Etc.

Dimensões:

- Que não excedam os 40 cm³

3ª Fase do exercício Ampliação.

Materiais: Diversos materiais (depende do projecto).

Dimensões:

-Altura mínima de 150 cm.

Conteúdos: Estudo estrutural; Estudo formal; Estudo espacial; Escalas; Relacionamento das diversas tecnologias; Processo substractivo, construtivo e aditivo.

DOSSIER/ARQUIVO

O Dossier/Arquivo consiste numa apresentação reflexiva e demonstrativa de todo o processo de trabalho realizado pelo aluno durante o presente ano lectivo. Tem como objectivo estimular o desenvolvimento do espírito de reflexão, crítica e síntese do aluno em relação ao seu processo criativo, assim como, desenvolver a capacidade de apresentação do seu trabalho artístico de uma forma clara e sintética.

A informação nele contida deverá incidir sobre cada fase de trabalho e consistirá:

numa pequena memória descritiva - exposição das intenções, objectivos e metodologia de todo o processo inerente à concepção e materialização do trabalho executado.

num desenvolvimento prático - documentação visual do processo acima referido (desenhos, fotografias, diapositivos, notas, vídeos, entre outros).

O Dossier Arquivo será apresentado nas avaliações periódicas com o objectivo de ser analisado e classificado.

MATERIAIS E MANUTENÇÃO

Para que o trabalho desenvolvido na disciplina de Escultura Complementar II decorra num ambiente de qualidade é imprescindível que todos contribuam para a manutenção das condições necessárias e para isso é fundamental ter em consideração os seguintes factores:

Os alunos após cada sessão de trabalho devem deixar a sala de aula arrumada para a sessão seguinte, tal como devem ter especial preocupação com a arrumação dos materiais, das ferramentas e dos desperdícios de trabalho. Solicita-se a limpeza das bancadas e lavatórios assim como a manutenção, salvaguarda e protecção dos equipamentos de utilização colectiva. A má administração dos materiais, o uso incorrecto ou o desleixo, serão penalizados. Como tal, os alunos devem ter especial atenção a estes aspectos.

O barro e o gesso não devem ficar mal acondicionados ou destapados para não secarem. O aluno poderá usar a quantidade necessária de material mediante a autorização do Docente.



Voltar

Artes Visuais I (VIS01184L)

CONTEÚDOS

Meios operativos da linguagem plástica:

Materiais Suportes e instrumentos.

Conceptuais Os sentidos, a memória e a imaginação.

Elementos estruturais da linguagem visual:

Forma;
Proporção;
Superfície;
Perspectiva;
Volume;
Partes/todo;
Cheios/vazios;
Peso;
Côncavos/convexos;

Escala;
Luz/sombra;
Estabilidade;
Textura;
Função;
Contorno;
Direcção;
Tensão/deformação;
Composição;

DESENVOLVIMENTO DO PROGRAMA

O desenvolvimento e qualidade dos resultados decorre de um conjunto de factores, nomeadamente:

O desenvolvimento da capacidade de análise e síntese do aluno, perante as situações a surgir no desenrolar dos exercícios propostos;

O enriquecimento das capacidades de materialização das ideias e do espírito crítico;

A atitude experimental e de investigação inerentes a todo o processo criativo;

A capacidade do fazer através da exploração dos comportamentos e potencialidades dos diferentes suportes e instrumentos;

A progressiva autonomia reflexiva, técnica e criativa do aluno.

1ª Unidade de Trabalho - Tema:"

Tempo de realização: de ?? de Setembro a 14 de Outubro

2ª Unidade de Trabalho - Tema:

Tempo de realização: de 14 de Outubro a 11 de Novembro

3ª Unidade de Trabalho - Tema: "

Tempo de realização: de 11 de Novembro a 16 de Dezembro



Voltar

Desenho III (VIS01168L)

Estudo aprofundado da linguagem do desenho:

- Meios materiais: os suportes e os instrumentos (os tradicionais e os não convencionais);
- Elementos estruturais: ponto, linha, plano, valor, cor, textura, campo, traçados ordenadores, eixos direccionais, fundo, forma e estrutura.
- Modos operativos: simplificação por nivelamento/acentuação, rotação, inversão, colocação, sobreposição, transparência, modelação lumínica, série, simultaneidade, mobilidade do observador, perspectiva e distorção, deslocação e ritmo.
- Instrumentos conceptuais: os sentidos, a imaginação e as memórias que informam as acções e as escolhas do artista.
- Auto-representações: estudos lentos rigorosos e registos rápidos expressivos das proporções do rosto, expressões faciais, mãos e corpo dos próprios alunos.
- Representações da identidade pessoal ou social, como uma entidade fluida, através de desenhos do próprio corpo dos discentes que exprimam as características físicas e psicológicas essenciais e distintivas da pessoa.

Voltar

Estética I (FIL00643L)

1. Introdução à Estética

1.1. Percepção trivial e percepção estética

1.2. Um estudo de caso (Kurosawa: 'Crows'): a obra de arte como acontecimento de vida ou de morte

1.3. O 'espaço de imagem': Merleau-Ponty, Deleuze, José Gil

1.4. Generalização da noção de espaço de obra: literatura, música, cinema, pintura chinesa clássica

1.5. Experiência estética e juízo estético: Kant e os domínios clássicos da Estética

1.6. Espaço, objecto e sujeito: de Alberti e Descartes a Auschwitz (para uma história filosófico-artística da modernidade)

2. Será a arte uma linguagem?

2.1. Inefabilidade da obra e discurso estético

2.2. A arte como para-linguagem



[Voltar](#)

Estúdio e Workshops I (VIS01187L)

Workshop de Criatividade Integral

Introdução à Teoria Integral AQAL (Ken Wilber) AQAL MATRIX

Os Quadrantes

Estados de Desenvolvimento do Ego

Instinctive Self

Animistic Self

Impulsive Self

Rule/ Role Self

Achiever Self

Sensitive Self

Integral Self

Holistic Self

Unitive Self

Dinâmica da Espiral

Processos de Evolução dos Estados de Consciência da Humanidade

Processos de Evolução da Consciência Individual

Interior / Exterior - Individual

Interior / Exterior Colectivo

Exercícios de Aplicação Prática Projecto VISIONARIUM Projecto Arte e Comunidade 'Quinta dos Sonhos'.

[Voltar](#)

Estudos de Arte I (VIS01172L)

- O Que é a Arte? E «se não é arte, o que é?» Da «transcendência da arte» à desidealização.
- Os diversos sentidos e «usos» da arte. Quadros histórico-sociais das práticas artísticas.
- «O Bebedor de Absinto» de Manet e a emergência de uma «estética pura».
- Modernismo(s) e percepção estética.
- A Exposição do Vazio (1958) e as «zonas imateriais de sensibilidade pictural» de Yves Klein.
- Pop Art: o cruzamento «alta-cultura» e «cultura de massas».
- Conceptualismos o programa anti-estético e anti-institucional e a condição intermedia.



[Voltar](#)

Introdução ao Projecto I (VIS01204L)

1. Desenho do Espaço Arquitetónico{\}

O desenho narrativo de espaços e ambientes e o processo de análise e recolha de elementos inerentes. A representação do objeto arquitetónico na sua relação com a envolvente. A representação do espaço urbano: exercícios de representação sequencial e conceptual ao longo de percursos/conceitos urbanos.{\}

{\}

2. Desenho e Projeto de Arquitetura{\}

O desenho como elemento fundamental na conceção do projeto de arquitetura. As relações complementares entre desenho e projeto. A importância fundamental do esboço. A verificação bidimensional para resolução de problemas tridimensionais. O desenho do imaginado. Representação de imagens não diretamente provenientes da percepção do mundo real.{\}

{\}

3. Exposição e Análise de Desenhos{\}

Desenhos de Arquitetos e imagens do mundo da Arte. Análise crítica e interpretação dos aspetos técnicos e de representação gráfica, tendo em conta o contexto em que foram realizados.

[Voltar](#)

Geometria Descritiva I (ARQ01162L)

2.1. GEOMETRIA GRAMÁTICA DAS FORMAS GEOMÉTRICAS (introdução às formas arquitectónicas)

2.2 MÉTODOS RIGOROSOS DE REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL

2.2.1. Axonometrias: isometria, Dimetria, Trimetria, cavaleira e militar.

2.2.2. Representação de círculos em axonometria.

2.3. SISTEMA DIÉDRICO DE REPRESENTAÇÃO

2.3.1. INTERSECÇÃO DE SÓLIDOS

2.3.1.1. Intersecção de rectas com sólidos.

2.3.1.2. Intersecção de sólidos Com bases assentes no mesmo plano.

2.3.1.3. Intersecção de sólidos Com bases assentes em planos diferentes.

2.4. TEORIA DAS SOMBRAS NO SISTEMA DIÉDRICO

2.4.1. Ponto, recta, figuras planas, sólidos, sólidos sobrepostos

2.4.2. Sombra projectada por figuras geométricas em planos frontais

[Voltar](#)

Pintura Complementar I (VIS01189L)

Com forte cariz prático e teórico de investigação, recolha de dados, autores, técnicas, materiais, práticas artísticas, o exercício proposto consiste na meta-falsificação de três obras pictóricas bi-dimensionais de artistas do século XX.

O aluno deve coligir informação sobre o(s) artista(s) escolhido(s) e com base nos conhecimentos técnicos adquiridos executar três obras que não apenas copiem o estilo e aspecto de determinadas obras, mas possam ser tomados como uma entre os "originais" executados pelo(s) artista(s) objecto de estudo.

O exercício tem como objectivo central proporcionar um conhecimento detalhado e objectivo das técnicas, motivações e implicações teóricas, práticas e sociais do que é copiar um mestre. As obras, movimentos, estilos e artistas analisados, terão como resultado um conjunto de obras pseudo-originais de artistas celebrados mundialmente.



Voltar

Fotografia Complementar I (VIS01379L)

O curso consiste em sessões teórico-práticas em torno da plasticidade na fotografia.

1. a. Noções básicas da imagem fotográfica (câmara obscura/pinhole)
- b. Linguagens e técnicas fotográficas: retrato, arquitectura, auto-representação.
2. A fotografia: (des)encontros entre analógico e digital
3. Técnica da fotografia digital:
 - a. câmaras e objectivas
 - b. a imagem ‘electrónica'
 - c. suporte, formatos e a sua conversão / calibração
 - d. sensibilidade e ruído
 - e. movimento /exposição /obturador/ diafragma /campo de profundidade no digital
 - f. ajustes de exposição

Voltar

Multimédia Complementar I (VIS01383L)

- Os mecanismos ópticos pré-fotográficos e pré-cinemáticos. O fenómeno da persistência retiniana; taumatrópio; fenaquitiscópio; zootrópio; praxinoscópio; mutoscópio; caleidoscópio; câmara escura; câmara lúcida; caixa óptica; anamorfose; teatro de sombras; imagens ambíguas; arlequinadas; mirioramas; dioramas pintados; caixas ópticas; daguerreótipos, cronofotografias; livros animados; lanterna mágica; projectores cinematográficos.
- Montagem digital no programa Adobe Illustrator de imagens inspiradas nos processos pré-fotográficos e pré-cinemáticos.
- Introdução a metodologias críticas indispensáveis para a interpretação da cultura visual e para a criação de objectos artísticos.

Voltar

Artes Visuais II (VIS01185L)

O desenvolvimento e qualidade dos resultados decorre de um conjunto de factores, nomeadamente:

- O desenvolvimento da capacidade de análise e síntese do aluno, perante as situações a surgir no desenrolar dos exercícios propostos;
- O enriquecimento das capacidades de materialização das ideias e do espírito crítico;
- A atitude experimental e de investigação inerentes a todo o processo criativo;
- A capacidade do fazer através da exploração dos comportamentos e potencialidades dos diferentes suportes e instrumentos;
- A progressiva autonomia reflexiva, técnica e criativa do aluno.

Voltar

Desenho IV (VIS01169L)

Estudo aprofundado da linguagem do desenho:

- Meios materiais: os suportes e os instrumentos (os tradicionais e os não convencionais);
- Elementos estruturais: ponto, linha, plano, valor, cor, textura, campo, traçados ordenadores, eixos direccionais, fundo, forma e estrutura.
- Modos operativos: simplificação por nivelamento/acentuação, rotação, inversão, colocação, sobreposição, transparência, modelação lumínica, série, simultaneidade, mobilidade do observador, perspectiva e distorção, deslocação e ritmo.
- Instrumentos conceptuais: os sentidos, a imaginação e as memórias que informam as acções e as escolhas do artista.
- Representações de figura humana: estudos lentos rigorosos e registos rápidos expressivos das proporções do corpo humano.
- Representações da identidade pessoal ou social, como uma entidade fluida, através de desenhos do corpo.



Voltar

Estética II (FIL00644L)

1. A pintura segundo F. Bacon e G. Deleuze
 - 1.1. Auto-retrato do artista enquanto teórico
 - 1.1.1. Autoconceptualização do artista
 - 1.1.2. Uma teoria histórica da Pintura
 - 1.1.3. Uma filosofia involuntariamente 'deleuziana' da arte
 - 1.2. A pintura de F. Bacon segundo G. Deleuze
 - 1.2.1. Um Deleuze baconiano
 - 1.2.2. Tráficos entre a filosofia e a arte
 - 1.2.3. O humano como devir
2. Eduardo Kac, ou a arte depois da 'Arte'
 - 2.1. O princípio network
 - 2.2. Tecnologia e arte
- 2.3. o Pós-humano

Voltar

Estúdio e Workshops II (VIS01180L)

Prática semanal de técnicas e tecnologias para as quais existe acompanhamento docente.

. Apresentação do programa. Definição do calendário.

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:
 - área bidimensional: azulejo, serigrafia, linogravura, xilogravura, técnicas aditivas.
 - área tridimensional: modelação em barro, molde e contra-molde, madeira e metais.

Teoria:

- . Conhecimento introdutório da origem e desenvolvimento das técnicas e sistemas de impressão.
- . Conhecimento introdutório da origem e realização das técnicas de azulejo.
- . Conhecimento dos fundamentos básicos das técnicas experimentadas como uma premissa chave para posteriores desenvolvimentos práticos.

Obs.: Fará parte da avaliação final a apresentação de um Relatório, contendo o trabalho desenvolvido ao longo do semestre e 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

Introdução ao Projecto II (VIS01205L)

Conteúdos Programáticos

Resumidamente pode dizer-se que se pretende um método que visa a criação dum conjunto de competências e de elementos que podem ser directamente aplicados, ao longo da vida profissional, na concretização de projectos e de vantagens competitivas.

1. Resumo

- 1.1. O espaço:
 - 1.1.1. A estrutura urbana e a sua compreensão;
 - 1.1.2. Organização espacial do edificado;
 - 1.1.3. Valores que caracterizam a qualificação do urbano e do edificado.
- 1.2. O espaço e a sua representação.
- 1.3. Introdução ao projecto (arquitectónico).

2. O espaço

- 2.1. O espaço natural e a sua compreensão:
 - 2.1.1. Organização e estrutura espacial.
- 2.2. O espaço rural e a sua compreensão:
 - 2.2.1. Organização e estrutura espacial e sua evolução;
 - 2.2.2. O rural como estrutura espacial e sócio económica.
- 2.3. Valores que caracterizam a qualificação do natural e do rural:
 - 2.3.1. Sua identificação;
 - 2.3.2. Sua representação.

3. Introdução ao projecto de execução (arquitectónico)

- 3.1. Detalhe.
- 3.2. Representação para comunicação da proposta.

4. Noções de Custos.

- 4.1. Estimativas.
- 4.2. Medições e orçamentos.
- 4.3. O controlo de custos na execução.

5. Obra e sua planificação.

- 5.1. Fases da obra.
- 5.2. Coordenação de diversas especialidades.
- 5.3. Fiscalização e assistência técnica.

6. Conservação e manutenção.

- 6.1. Custos associados.

7. Ética e direitos de autor.

- 7.1. Convenção de Berna relativa à protecção das obras literárias e artísticas (Decreto n.º 73/78 de 26 de Julho).
Página 27 de 56 Última atualização em 03/03/2025
- 7.2. Convenção Universal sobre o Direito de Autor (Decreto n.º 140-A/79 de 26 de Dezembro).
- 7.3. Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos (Decreto - Lei n.º 63/85 de 14 de Março alterado pela Lei n.º 45/85 de 17 de Setembro e Lei n.º 114/91 de 3 de Setembro).



[Voltar](#)

Estudos de Arte II (VIS10988L)

Segundas vanguardas e transformação das práticas artísticas. Recusa da forma como finalidade estética
Desmaterialização do objecto. Condição intermédia, instalações e site specific: a «condição pós-medium» e o «campo alargado» da criação artística

«Para acabar com a polémica da arte contemporânea»

O Museu, a exposição como dispositivo e a crítica institucional

Regime da singularidade e inquietação da «interioridade» e da «autenticidade»: Nathalie Heinich sobre a criação artística nas fronteiras do «inautêntico»

Modernismo, pós-modernismo e criação artística: Craig Owens e «o impulso alegórico»

Criação artística pós-moderna: simultaneidade, ecletismo, pluralismo, apropriação, crítica da originalidade e proliferação de propostas artísticas e estéticas.

[Voltar](#)

Geometria Descritiva II (ARQ01163L)

2. PROGRAMA

2.1. Métodos rigorosos de representação triortogonal

2.1.1. Axonometrias: isometria, Dimetria, Trimetria, cavaleira e militar.

2.1.2. Representação de círculos em axonometria.

2.2. Perspectiva Cónica Linear

2.2.1. Fundamentos do sistema

2.2.2. Sistema de planos, ponto de observação e ângulo visual

2.2.3. Representação dos diferentes planos

2.2.4. Representação de figuras geométricas elementares

2.2.5. Representação de sólidos e sólidos truncados

2.2.6. Métodos de traçado

2.2.7. Teoria das Sombras Algumas generalidades

2.2.8. Sombras de pontos, retas e figuras planas

2.2.9. Sombras de sólidos poliédricos e de revolução

2.2.10. Montagem de perspectivas

2.2.11. Aplicações práticas

2.3. Estudo e representação de superfícies

2.3.1. Estudo desuperfícies breve enquadramento

2.3.2. Esfera

2.3.3. Elipsóide

2.3.4. Toro Escócia

2.3.5. Parabolóide hiperbólico

2.3.6. Hiperbolóide de revolução

2.3.7. Conóide

2.3.8. Helicóide

2.3.9. Representação nos sistemas de Monge e Axonométricos, dos sólidos referidos

[Voltar](#)

Pintura Complementar II (VIS01190L)

A representação e apresentação do artístico é uma presença permanente em todas as formas de arte. A presença da arte na arte como arte é desde o princípio do século XX é matéria para a produção artística. Para os artistas a matéria do artístico é a própria arte. Para os espectadores a matéria do artístico é o artista mais a obra. O que o artista faz como obra é para o artista uma unidade, mas a obra do artista para o espectador não é o artista nem a obra. A obra só é o artista quando o artista "supercede" a obra.



Voltar

Multimédia Complementar II (VIS01384L)

- Pré-produção, produção e pós-produção de peças vídeo.
- Argumento e roteiro desenhado - storyboard - (texto, planos, imagens, e diagramas esquemáticos); a câmara (técnicas de filmagem com diferentes tipos de câmaras, lentes, tripés e flashes); a linguagem da imagem em movimento (plano, cena, sequência, ângulos e movimentos da câmara, campo, tempo, espaço e ritmo); Iluminação e conceitos de óptica (mistura e temperatura da cor, projectores, reflectores, manipulação da luz); o registo sonoro e conceitos de acústica (microfones, misturadores, locução, voz e interpretação); edição digital.
- Utilização de câmaras DSLR na realização de projectos vídeo.
- Desenvolvimento dos factores de índole expressiva e significativa no âmbito da edição de vídeo digital. Efeitos cinemáticos, tintagem e métodos de ajustamento do vídeo, isolamento de objectos do fundo através de técnicas rotoscoping, estabilizadores de imagem e técnicas de animação de vídeo.

Voltar

Fotografia Complementar II (VIS01380L)

O curso consiste em sessões teórico-práticas em torno da plasticidade na Fotografia, através de uma leitura de imagens na obra de diversos autores - abordando temáticas tais como o emprego da luz, a composição, tempo de disposição e diafragma, escala, relação entre positivo e negativo e a sua relevância na historia da Fotografia.

Teoria: {\}

- . Sensibilização à Fotografia e à experimentação fotográfica {\}
- . Conhecimento dos fundamentos básicos como uma premissa chave para posteriores desenvolvimentos práticos. {\}
- . A máquina fotográfica. {\}
- . Exposição e focagem; profundidade de campo; enquadramento e composição; captação do movimento; congelamento do movimento; iluminação; a cor na fotografia. {\}

{\}

Prática: {\}

- . Exercícios práticos de experimentação temática e livre. {\}
- . Análise e critica de imagens realizadas.

Voltar

Desenho V (VIS01170L)

Na disciplina de Desenho V é desenvolvido um Trabalho de Projecto através de um método de trabalho que se centra na investigação, análise e resolução de problemas com um determinado sentido e finalidade. O termo 'projecto', vindo do latim pro+jectare, significa 'lançar para a frente, atirar'. Desta forma, o aluno deverá investigar um tema, um problema, uma situação com o objectivo de a conhecer e, se possível, apresentar interpretações e/ou soluções novas.

Uma característica importante é o papel do aluno no processo de aprendizagem através do trabalho construído e do tema. Investigando os problemas estes vão-se desenvolvendo, até ser apresentado o produto final.

Conteúdos:

Meios operativos da linguagem gráfica:

Materiais: suportes e instrumentos

Conceptuais: sentido, imaginação e memória



Voltar

Estúdio e Workshops III (VIS01188L)

Esta unidade curricular combina uma prática semanal de técnicas e tecnologias com um acompanhamento importante do docente.

- Apresentação do programa. Definição do calendário.

Prática:

. Dependendo de cada tecnologia a desenvolver são fornecidas referências e normas de trabalho relativos ao espaço, produtos e/ou equipamentos a utilizar.

São contextualizados de forma muito específica os materiais e a sua manipulação.

Exercícios práticos: são transmitidos conhecimentos nas diferentes técnicas propostas e adequadas ao interesse e percurso do aluno, tais como: - área bidimensional: monotipia, linogravura, xilogravura, técnicas aditivas, serigrafia, aguarela, azulejo.

- área tridimensional: modelação em barro, molde e contra-molde, madeira e metais.

Teoria:

. Conhecimento básico da origem e desenvolvimento das técnicas e sistemas de impressão.

. Conhecimento dos fundamentos básicos das diferentes técnicas experimentadas como uma premissa chave para posteriores desenvolvimentos práticos

Obs.: Fará parte da avaliação final a apresentação de um Relatório, contendo o trabalho desenvolvido ao longo do semestre e 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

Estudos de Arte III (VIS01173L)

PROGRAMA

I. Temas de Arte Contemporânea:

1.1. Câmara Escura e Fotografia:

1.1.1. A Reprodutibilidade;

1.1.2. Pioneiros da Fotografia;

1.1.3. Panorama internacional: percursos de alguns Fotógrafos.

1.1.4. Panorama nacional: percursos de alguns Fotógrafos.

1.2. Ser actual é realizar vídeos, fazer instalações e performances?

II. 'Museu labirinto':

2.1. Uma abordagem ao panorama internacional: MoMA, Tate Modern et alli;

2.2. Técnicas expositivas;

2.3. Opções de intervenção, critérios e recursos na organização expositiva;

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



Voltar

História da Arte em Portugal I (HIS00800L)

Renascimento

1. A influencia da tradição medieval

- 1.1. A pintura mural
- 1.2. A miniatura e o livro iluminado: as Bíblias e os Livros de Horas.
- 1.3. O livro de 'desenhos' manuscrito.
- 1.4. A hagiografia e o fabuloso na simbólica cristã: As tentações de S. Antão.

O gótico internacional e o manuelino

A influencia da Flandres.

- Pintores de quatrocentos:
- Álvaro Pires
- Nuno Gonçalves
- A oficina de Évora (Francisco Henriques, Frei Carlos)
- Oficina de Lisboa (Jorge Afonso e Gregório Lopes, Cristovão Figueiredo).
- A Oficina de Vasco Fernandes
- Mestre do Sardoal.
- Outras Oficinas de Província.
- A ourivesaria portuguesa

3. A tardia influencia clássica e italianizante: Maneirismo.

- 3.1. A Pintura como 'Desenho' e Ideia: Francisco de Holanda.
- 3.2. As 'Antiguidades' como Tema e Modelo.
- 3.3. A Cidade Ideal.
- 3.3. A importância do Desenho: Diogo Contreiras, Fernão Gomes, Campelo, Francisco Venegas.
- 3.4. A oficinas de Diogo Contreiras.
- 3.5. O Retrato: De Nuno Gonçalves a Ecce Homo.
Cristovão Lopes, Cristovão de Moraes, Fernão Gomes.
4. A Pintura no seu espaço: marcos da Arquitectura e da escultura quinhentistas.

Barroco

1. O Barroco na Europa: Países do Norte, Itália e Espanha

2 Antecedentes

- A permanência de temáticas religiosas: Domingos Vieira, Pedro Nunes, Rebelo de Avelar, José Reinoso, Josefa de Óbitos, Bento Coelho da Silveira.
- 3. D. João V e Pombal
- Pierre Quilhard e Domenico Duprà, Michel Van Loo e Vernet, Vieira Lusitano, André Gonçalves; Pedro Alexandrino.
- As teorizações de Cyrillo Machado e de José Cunha Taborda
- A Urbanização de Lisboa. O Palácio e o jardim. O azulejo.
- Convento dos Cardais, do barroco aos nossos dias: Arquitectura religiosa; pintura e escultura, talha e azulejo. Alfaias religiosas.

Proliferação de Escolas

1. A institucionalização da Academia de Belas Artes. A pintura Académica e a pintura ao ar livre. O movimento impressionista.
2. A pintura mitológica e de narrativa histórica: Vieira Portuense, Domingues Sequeira, Francisco Metrass, Joaquim Braga e Veloso Salgado, Roque Gameiro.
3. O Retrato: Domingues Sequeira, Visconde de Meneses, Miguel Ângelo Lupi, Columbano e Rafael Bordalo Pinheiro
4. Paisagem e Naturalismo: Silva Porto, Henrique Pousão, Marques de Oliveira, Alfredo Keil.
5. O Grupo de Leão, Columbano, Bordalo Pinheiro e Malhoa.
- O simbolismo naturalista de António Carneiro.

O Movimento Moderno

1. Influencias do modernismo francês: Paris.
2. Orfeu: Sousa Cardoso, Santa Rita Pintor, Eduardo Viana, Almada Negreiros.
- 2.1 Pintura de Guerra: Adriano Sousa Lopes e Amadeu de Souza Cardo
3. Abel Manta, Dórdio Gomes, Mário Eloy, Almada.
4. Os Anos 60, neo-realismo e surrealismo: Pomar, Vespeira, Abel Manta, António Pedro, Cesariny, Fernando Azevedo, Fernando Dacosta, Fernando Lemos, Júlio Resende, Noronha da Costa, etc,etc.



Voltar

Metodologia da Prática Profissional I (VIS01206L)

1. Organização de um dossier pessoal com toda a informação que circula nas aulas e onde constam: Sinopse do trabalho, planeamento, documentação, projeto e portfolio.
2. Planificação do número de aulas e calendarização dos passos e objetivos a atingir + Normalização de toda a comunicação entre professor-alunos e alunos-alunos normas do instrumento para qualquer objecto de informação ou formalização de intenções ou ideias - One Page Memo
3. Standard para todas as peças pertencentes ao grupo de alunos: dossier, tipo de letra (Verdana, corpo 12. Maiúsculas para títulos, alinhamento à esquerda dispensa de tabs, bolds ou sublinhados)
4. Portfolio (impresso e em ficheiro), curriculum, redacção de cartas, stationary (papel de carta, envelope, cartão pessoal), regras de apresentação.
5. Experimentação de funcionamento de uma estrutura dedicada ao fornecimento comercial de design: direcção, secretariado, logística, produção executiva Treino da eficácia na organização de uma apresentação (Pitch Design, press release, mailing, convite, cartaz, montagem (ex. Produção da exposição dos alunos finalistas de Design)
6. Who is who no mundo do Design em Portugal mapeamento compreensivo (reconhecimento de instituições, programas de financiamento, acções e bolsas)
7. Para o trabalho prático, a produzir paralelamente à instrução das tarefas das alíneas precedentes para inclusão no dossier pessoal, são sugeridos 2 tipos de abordagem: a) desenvolvimento de uma peça construída com componentes acessíveis comercialmente ao público (IKEA, POLUX, etc); b) renderings e desenvolvimento ficcionado de um protótipo de uma nave de carga interestrelar.

Voltar

Projectos de Artes Visuais I - Escultura (VIS01181L)

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

- . Estudo da linguagem expandida da escultura no contexto das práticas artísticas contemporâneas caracterizadas pela interpenetração das fronteiras disciplinares, tendo em consideração a diversidade de meios de expressão e as referências utilizadas num projecto. Destaca-se, ainda, a importância da interdisciplinaridade e da transdisciplinaridade de temas, bem como a confluência de diversas áreas do saber e meios de expressão que informam um projecto.
- . Realização de um exercício preparatório para o desenvolvimento do projecto pessoal.



[Voltar](#)

Técnicas de Impressão I (VIS01195L)

Conteúdo Programático

. Apresentação do programa. Definição do calendário.

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; monotipia, Calcogravura e serigrafia.

. Os alunos que estão em iniciação experimentam e realizam nas técnicas de linogravura e xilogravura. Na segunda parte do semestre experimentam e realizam técnicas relacionadas com a monotipia e as técnicas aditivas ou com a serigrafia (alunos do curso de Design).

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. Matrizes fotográficas.

. Sistemas de impressão.

. Sistemas industriais gráficos. Sua aplicação artística.

. Edição e impressão electrónica.

. Tintas.

. Papéis/suportes.

. Formas de acabamento e apresentação.

Obs.: Fará parte da avaliação final a apresentação de um Relatório, contendo o trabalho desenvolvido ao longo do semestre e 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](#)

Estúdio e Workshops Complementar I (VIS01178L)

A natureza da unidade curricular não contempla conteúdos programáticos pré-definidos. Estes, sendo os mais diversos possíveis, são convocados ao longo das sessões em função da realização prática de trabalhos e exercícios conducentes à concretização dos projectos individuais. O acompanhamento dos discentes é personalizado e os conteúdos programáticos adequados à finalidade de promover a aprendizagem activa, permitindo aos alunos construir métodos individualizados de trabalho e estudo. A razão maior de implementar as capacidades criativas e expressivas dos alunos evolui com a discussão e o debate com os alunos e apresentação de técnicas, procedimentos, referências, autores, utilizando os mais diversos materiais e suportes de apoio nas sessões.



[Voltar](#)

Introdução ao Design I (VIS01202L)

Metodologia para o desenvolvimento de um projecto de design:

Breve introdução às metodologias do design nos processos contemporâneos de desenvolvimento de um produto.

Definição de fases necessárias para a criação de um projecto sólido.

Compreensão do target e das relações sociais, políticas e económicas.

Estrutura de uma empresa de design.

Evolução do design no século passado:

Breve história do design desde dos finais do século XIX até ao final do século XX.

Execução de exercício prático:

Definição e desenvolvimento conceptual de um projecto híbrido entre a área de estudo do aluno e o design industrial e a realização do objecto cross-over entre as duas áreas

Objectivos: Neste programa ser-lhe-ão apresentados os conhecimentos necessários para criar objectos vectoriais, incluindo como criar logoss, efeitos de texto profissionais, efeitos complexos de aerógrafo e controlo de cor.

Pré-requisitos: É recomendado que o aluno possua conhecimentos básicos do sistema operativo do computador que irá utilizar.

Conteúdo Programático:

Compreender a área de trabalho

Usar as ferramentas do Illustrator

Alterar a visualização de um documento

Trabalhar com paletas

Usar menus de contexto

Criar formas básicas

Definir o documento

Usar ferramentas de formas básicas

Desenhar com o lápis

Dicas para desenhar polígonos, espirais, e estrelas

Copiar e redimensionar formas

Pintar

Preencher com cor

Contornar com cor

Construir uma paleta personalizada

Copiar atributos de pintura

Copiar atributos de aparência

Pintar com padrões e degradés

Pintar com a Pattern brush

Desenhar com a Pen Tool

Desenhar linhas rectas

Desenhar curvas

Editar curvas

Blends de formas e cores

Criar um preenchimento Gradient

Ajustar a direcção de um degradé

Adicionar cores ao degradé

Modificar o blend

Combinar blends com degradés



Voltar

Desenho VI (VIS01171L)

O programa é constituído pelo projecto de trabalho apresentado individualmente e compreendendo a realização de experimentação prática necessária e relativa à investigação conducente à concretização do projecto.

Introduz-se os alunos na metodologia necessária para a criação de um projecto individual com um tema auto-proposto e que compreende a sua apresentação/exposição final em local adequado.

Voltar

Estúdio e Workshops IV (VIS01183L)

Prática semanal de técnicas e tecnologias para as quais existe acompanhamento docente.

. Apresentação do programa. Definição do calendário.

Prática:

. O atelier e referência a normas de trabalho.

. Os materiais e a sua manipulação.

. Exercícios práticos: eleição de diferentes técnicas propostas e adequadas ao interesse e percurso do aluno, tais como:

- área bidimensional: serigrafia, gravura - técnicas de impressão em geral.

- área tridimensional: moldes e positivos em diversos materiais.

Teoria:

. Conhecimento da origem e desenvolvimento das técnicas e sistemas de impressão.

. Conhecimento dos fundamentos básicos das técnicas experimentadas como uma premissa chave para posteriores desenvolvimentos práticos.

Obs.: Fará parte da avaliação final a apresentação de um Relatório, contendo o trabalho desenvolvido ao longo do semestre e 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

Estudos de Arte IV (VIS01174L)

Conclusão e balanço do tema Museologia.

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 (1713-1784) e a projecção da doxa.
 - 2.1.2. Baudelaire (1821-1867) - A estetização da modernidade e o moderno.
 - 2.1.3. Émile Zola (1840-1902).
 - 2.1.4. Valor judicativo e os diversos discursos da crítica Para que serve o juízo?

3. Singularidade soberana e condição crítica.

4. A Crítica como um monstro a Hidra de James Elkins.

5. Teoria e Crítica de Arte em Portugal a partir do século XIX: temas e protagonistas.
 - 5.1. Os artistas e a crítica.

6. Mercado de arte e seus agentes.

7. Praxis e crítica epistemológica: poder e criadores de opinião.
 - 7.1. Alguns criadores de opinião do passado e do presente: Arthur C. Danto, Benjamin H. D. Buchloh, Hal Foster, Hans-Ulrich Obrist, Howard S. Becker, Kathy Acker, Lucy R. Lippard, Thierry de Duve.

8. Públicos.



[Voltar](#)

Metodologia da Prática Profissional II (VIS01207L)

Conteúdos Programáticos

Resumidamente pode dizer-se que se pretende um método que visa a criação dum conjunto de competências e de elementos que podem ser directamente aplicados, ao longo da vida profissional, na concretização de vantagens competitivas.

1. Resumo
 - 1.1. Instrumentos para qualquer objecto de informação formalização de intenções ou ideias.
 - 1.2. Suportes de comunicação (impresa, informatizada, filmada, etc.).

2. Funcionamento de uma estrutura artística
 - 2.1. Organização funcional.
 - 2.1.1. Produção.
 - 2.1.2. Comercial.
 - 2.1.3. Financeira.
 - 2.1.4. Operacional.
 - 2.2. Funcionamento de equipa treino da eficácia na organização de uma exposição ou na resposta a um concurso.
 - 2.3. Valor do trabalho
 - 2.3.1. Empreendedorismo de projectos.
 - 2.3.2. Plano de negócio em cultura.
 - 2.3.3. Programa e plano de trabalhos.
 - 2.3.4. Orçamentação.
 - 2.3.5. Honorários.
 - 2.4. Clientes
 - 2.4.1. Público-alvo.
 - 2.4.2. Promoção.

3. Suportes de comunicação
 - 3.1. Curriculum.
 - 3.2. Portefólio.
 - 3.3. Sitio.

4. Mapeamento compreensivo do mundo da arte em Portugal
 - 4.1. Reconhecimento de instituições.
 - 4.2. Programas de financiamento.
 - 4.2.1. Acções artísticas.
 - 4.2.2. Bolsas.



[Voltar](#)

Projectos de Artes Visuais II - Escultura (VIS01182L)

Desenvolvimento de uma metodologia que possibilite ao aluno a consolidação de competências para a materialização de uma prática artística contemporânea personalizada:

. Continuação do estudo da linguagem expandida da escultura no contexto das práticas artísticas contemporâneas caracterizadas pela interpenetração das fronteiras disciplinares, tendo em consideração a diversidade de meios de expressão e as referências utilizadas num projecto. Enfatiza-se-se, também, a importância da interdisciplinaridade e da transdisciplinaridade de temas, bem como a confluência de diversas áreas do saber e meios de expressão que informam um projecto.

.Realização do projecto.



[Voltar](#)

Introdução ao Design II (VIS01203L)

Conteúdos programáticos

Metodologia para o desenvolvimento de um projecto de design:

Breve introdução às metodologias do design nos processos contemporâneos de desenvolvimento de um produto.

Definição de fases necessárias para a criação de um projecto sólido.

Compreensão do target e das relações sociais, políticas e económicas.

Estrutura de uma empresa de design.

2 . Execução de exercício prático:

Definição e desenvolvimento conceptual de um projecto híbrido entre a área de estudo do aluno e o design industrial e a realização do objecto cross-over entre as duas áreas

Objectivos: Neste programa ser-lhe-ão apresentados os conhecimentos necessários para criar objectos vectoriais, incluindo como criar logoss, efeitos de texto profissionais, efeitos complexos de aerógrafo e controlo de cor.

Pré-requisitos: É recomendado que o aluno possua conhecimentos básicos do sistema operativo do computador que irá utilizar.

Conteúdo Programático:

Compreender a área de trabalho

Usar as ferramentas do Illustrator

Alterar a visualização de um documento

Trabalhar com paletas

Usar menus de contexto

Criar formas básicas

Definir o documento

Usar ferramentas de formas básicas

Desenhar com o lápis

Dicas para desenhar poligonos, espirais, e estrelas

Copiar e redimensionar formas

Pintar

Preencher com cor

Contornar com cor

Construir uma paleta personalizada

Copiar atributos de pintura

Copiar atributos de aparência

Pintar com padrões e degradés

Pintar com a Pattern brush

Desenhar com a Pen Tool

Desenhar linhas rectas

Desenhar curvas

Editar curvas

Blends de formas e cores

Criar um preenchimento Gradient

Ajustar a direcção de um degradé

Adicionar cores ao degradé

Modificar o blend

Combinar blends com degradés



Voltar

Design de Cena (VIS01201L)

1. Espaço 1.1 A cenografia como escrita de cena 1.2 A cenografia e o design de cena no espaço contemporâneo 1.3 O poder performativo do espaço a. expressões de espacialidade b. o imaginário visível c. teatro / instalação / espaços transdisciplinares d. design de espaços híbridos 2. Técnica 2.1 O processo do design para a cena a. pesquisa / análise b. reflexão / criação / selecção c. estratégias de comunicação d. implementação / realização 2.2 Noções básicas de arquitectura teatral 2.3 O léxico da maquinaria de cena 2.4 Elementos da cenografia a. composição b. cor c. luz 2.5 Equipamento / materiais / técnicas de construção 2.6 Dimensões plásticas da cena a. lugar / cenário b. corpo / figurino c. ambiente / luz 3. Experimentação 3.1 Projecto teórico-prático de criação cenográfica: a. do conceito à concretização plástica b. material de comunicação c. material de documentação

Voltar

Anatomia (VIS01164L)

Primeiras noções base do estudo da Anatomia Humana, em particular da Anatomia Artística. Introdução à morfologia geral do corpo humano, aos planos anatómicos de referência e às nomenclaturas anatómicas. O estudo dos cânones de proporção usados na Antiguidade Clássica e a sua evolução até ao cânone científico. A alteração das proporções do corpo humano desde o nascimento até à fase adulta.

Uma estrutura natural: estudo do esqueleto humano, axial e apendicular.

O entendimento da estrutura muscular: tecido muscular, constituição dos músculos, formas e funções.

A composição do tronco: coluna vertebral, caixa torácica, articulações e movimentos.

Os membros superiores: análise dos ossos, protuberâncias ósseas, músculos, articulações e movimentos do membro superior. A morfologia da mão e as suas articulações e movimentos.

Os membros inferiores: análise dos ossos, protuberâncias ósseas, músculos, articulações e movimentos do membro inferior. A morfologia da pé e as suas articulações e movimentos.

A cabeça: análise dos ossos do crânio e face, os músculos da cabeça e face com particular incidência para a anatomia de superfície. Análise dos músculos e expressões faciais.

Introdução ao estudo das estruturas homólogas, análogas e vestigiais.



[Voltar](#)

Técnicas de Impressão II (VIS01196L)

Conteúdo Programático

. Apresentação do programa. Apresentação e definição do calendário.

Prática:

- . O atelier e referência a normas de trabalho.
- . Os materiais e a sua manipulação.
- . Exercícios práticos:

Técnicas directas: Ponta-seca; buril

Técnicas indirectas: água-forte; água-tinta; verniz-mole; maneira negra/mezotinta

Impressão.

Monotipia e impressão.

Criação mista.

Serigrafia e processos serigráficos.

. Apresentação final de um relatório do trabalho desenvolvido.

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. Matrizes fotográficas.
- . Sistemas de impressão.
- . Sistemas industriais gráficos. Sua aplicação artística.
- . Edição e impressão electrónica.
- . Tintas.
- . Papéis/suportes.
- . Numeração e edição.
- . Formas de acabamento e apresentação.

Obs.: Fará parte da avaliação final a apresentação de um Relatório, contendo o trabalho desenvolvido ao longo do semestre e 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

Estúdio e Workshops Complementar II (VIS01179L)

Programa:

PARADIGM SHIFT –

Mudanças de Paradigma

PARADIGM SHIFT

- Mind Mapping – O que está a mudar no Planeta...?

Explorar Exemplos de Mudança de Paradigma em curso no planeta

- Arte Urbana
- Novas Práticas Pedagógicas
- Movimentos de Transição
- Permacultura
- Eco-aldeias
- Festivais...

Desenvolver um Projecto Criativo que represente uma Proposta Pró-Activa para a Mudança de Paradigma.

Possibilidade de articulação de alguns Projectos com o evento Leões Art Fest'17 a realizar em Maio no Pólo dos Leões.

Voltar

Projectos de Artes Visuais I - Pintura (VIS01193L)

Identificar um Pré - Projeto que se refira às tendências pessoais e individuais do estudante.

Saber rodear-se dos elementos necessários para o desenvolvimento dessa investigação.

Cumprir os prazos das fases intermédias de execução do projeto.

Saber incorporar as críticas realizadas nas aulas e as referências fornecidas no corpo de trabalho.

Executar o projeto, materializá-lo e expô-lo convenientemente no espaço físico dos Leões.

Contribuir para a criação de uma dinâmica de grupo no conjunto dos alunos que frequentam esta disciplina.

Voltar

Projectos de Artes Visuais II - Pintura (VIS01194L)

1. Apreciação e balanço sobre o processo de elaboração e execução do projeto no 1º semestre.
2. Decisão a tomar sobre a sua continuidade ou o início de um novo projeto.
3. Conforme os casos continuidade ou execução de um novo projeto.

Voltar

Estudos do Cinema e do Audiovisual I (VIS01211L)

- Contexto social, tecnológico e artístico nas vésperas de invenção do cinema.
- Conceito de filme: forma e estilo. A primado da fotografia.
- Pioneiros: de Lumière a Griffith.
- A Escola soviética: de Pudovkin a Eisenstein.
- O cinema avant-garde: de Clair a Dalí.
- A metamorfose da imagem no cinema de animação: de McCay a Reiniger.
- Expressionismo alemão: de Wiene a Murnau.

- O cinema ao serviço da propaganda: Irmãos Vasiliev e Reifentahl.



Voltar

Som (VIS01393L)

Enquadramento:

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

Argumento (VIS01374L)

- O vocabulário narrativo da imagem audiovisual; A causalidade narrativa. {\}
- O filme documental: estética e género; {\}
- Aspectos práticos do guião documental; {\}
- O filme de ficção; {\}
- Estrutura dramática e o monomito; {\}
- Aspectos práticos do guião de ficção; {\}
- Linguagem e Novos Media, Narrativa e Base de dados; {\}
- O ciberdrama: imersão, agência e transformação; {\}
- Aspectos práticos do guião multisequencial e multiforme; {\}
- Análise de estudos de casos de narrativas multisequenciais e multiformes;



Voltar

Estudos do Cinema e do Audiovisual II (VIS01212L)

1. «A Regra do Jogo» de Jean Renoir;
2. «Citizen Kane» / Orson Welles;
3. Alfred Hitchcock d'«A janela indiscreta»;
4. «They live by night»: todos os dias de Nicholas Ray;
5. «Dolce vita» e «Le notti bianche»: cinema italiano Federico Fellini e Luchino Visconti.
6. Hollywood (1952-1965): reacções à Televisão: widescreen, scope, Todd AO cinerama e conversão à cor (three stripes technicolor).
7. Boas ondas? A «Nova Vaga» francesa e o 'fabuloso destino';
 - 7.1. A «Política dos Autores»: Astruc, Bazin e os Cahiers du Cinema;
8. 'Non, ou a vanglória de mandar': o cinema em Portugal;
 - 8.1. De Aurélio da Paz dos Reis a Pedro Costa.
9. 'Para além da mancha': o cinema britânico;
 - 9.1. Os 'Clássicos' - Michael Powell e Emeric Pressburger - e o Free Cinema Richardson e Reisz.
10. «Morangos silvestres»: cinema nórdico e escandinavo;
 - 5.1. Persona: Ingmar Bergman.
11. «As asas do desejo»: o cinema alemão;
 - 11.1. O último dos 'cinemas novos': o manifesto de Oberhausen; Schlöndorff, Kluge, Herzog, Fassbinder;
 - 11.2. Win Wenders: Land of plenty;
12. 'Oriente-se': cinema da Índia, China e Japão;
 - 12.1. O fenómeno Bollywood e os 'outros' cinemas indianos: o cinema bengali de Satyajit Ray.
 - 12.2. A China por ela própria e a China vista pelos outros;
 - 12.3. Kenji Mizoguchi e Os amantes crucificados; Ozu; Kurosawa e Naruse e 'Nuberu Bagu': Oshima, Imamura, Teshigahara.
13. Outros: John Cassavetes, Quentin Tarantino, Almodovar; Kubrick, Abbas Kiarostami, & etc.
14. Hollywood sob o domínio digital.

Voltar

Estúdio e Workshops e Multimédia I (VIS01375L)

PROCESSING

Introdução ao Processing, linguagem de programação artística open-source para a criação de programas criativos.

Princípios elementares de programação criativa: variáveis, fluxos, decisões.

Processamento de sinais visuais e sonoros em tempo-real.

Construção de programas que manipulem e processem os fluxos de imagens e de sons. Análise de peças de artes digitais criadas com programas.

STOPMOTION

1 Exercícios de aceleração, desaceleração, pausa

2 Exercícios de inercia, pesos, forças



[Voltar](#)

Estudos dos Media I (VIS01213L)

- Media e media art pluralidade e instabilidade de sentidos.
- Da «obra» ao «projecto» - Do IT at e-flux de Hans Ulrich Obrist.
- Vanguardas e novos media na primeira metade do século XX: estratégias de criação.
- A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica de Walter Benjamin (1936).
- A especificidade do medium segundo Clement Greenberg.
- «Objectos específicos», arte pós-modernista e «intermedia».
- A «condição pós-medium» A Voyage on the North Sea de Rosalind Krauss.

- Segundas vanguardas, arte conceptual, vídeo, som, instalação, imersão, virtual e digital.

[Voltar](#)

Multimédia III (VIS01387L)

Montagem

O corte final: Final cut

Resolução de problemas de continuidade: Pick-ups

O elo perdido: planos de corte.

Fotografia

Aspectos da Composição no objecto audiovisual.

criação de ambientes através de Luz

Formatos de suporte, Espaços de cor

Temperatura de cor

Pós-produção

Rotoscopia

Correcção de Cor

Genéricos e Motion Graphics/Animação

Automatização de processamento de imagem (Python)

[Voltar](#)

Webdesign (VIS01208L)

Introdução à prática de construção de Interfaces para aplicações com programação hipertexto para a web. 2.1) Criação de conceito visual hipertexto: Narrativa visual. Apresentação de conceito. 2.2) Ferramentas de prototipagem hipertexto. Edição bitmap. Edição vectorial. Manipulação de conteúdos e de programação. 2.3) Adequação de conteúdos hipertexto. Cor. Tipografia. Grafismos. Imagens. 2.4) Estruturação de conteúdos hipertexto. Estrutura tipo. Hierarquia da informação. Grelhas de construção. Layers de informação. Alinhamentos. 2.5) Tipos de Aplicação hipertexto. Estática e dinâmica. intranet e internet.

Programação hipertexto; design de Interfaces para aplicações tendo em conta: os programas de visualização e interacção da aplicação; os dispositivos de hardware.



[Voltar](#)

Estúdio e Workshops e Multimédia II (VIS01376L)

1. LEÕES FUTUROSCOPE FORUM & LOCUS

1.1. FORUM FUTUROSCOPE

Experienciar Visões Futuristas Sonhar o Futuro Pós-Crise
Pesquisa sobre Projectos Futuristas em Curso no Planeta

Damanhur
Findhorn
Tamera
Rede Convergir
Transição Portugal
Gaia Education

Sonhar o Futuro dos Leões (Dragon Dreaming inspired)

1.2. LOCUS FUTUROSCOPE

Mapeamento local Pólo dos Leões.
Seleção fotográfica de Cenários de Interesse no Pólo dos Leões
Seleção de Temáticas Futuristas a abordar
Eventual Visita de Estudo a um Projecto Futurista em Portugal. (Facultativo)

2. LEÕES FUTUROSCOPE

2.1. Laboratório de Curtas Metragens Futuristas (VISÕES FUTURISTAS CURTAS MESTRAGENS)

Desenvolvimento de Curta Metragem de Expressão Futurista & Visionária de aproximadamente 3 minutos em cenário previamente escolhido que tenha o seu ponto de partida no Campus da Escola de Artes no Pólo dos Leões.

PROCESSING

Aprofundamento ao Processing, linguagem de programação artística open-source para a criação de programas criativos.
Princípios intermédios de programação criativa: classes, matrizes, objectos, polimorfismo.
Processamento de sinais visuais e sonoros em tempo-real.
Construção de programas que manipulem e processem os fluxos de imagens e de sons.
Uso de bibliotecas de código físicas que estendem o Processing. Criação de um projecto final em linha.

VISUALIZAÇÃO DE DADOS NO CONTEXTO ARTÍSTICO

Frameworks de Visualização de dados em Processing
Formatos e estruturas de dados:

Comma Separated Values
Fixed Width Columns
XML
JSON
SQL



Voltar

Estudos dos Media II (VIS01214L)

Uma história do olhar no ocidente Diferentes estudos e abordagens teóricas sobre a fotografia. Leituras contemporâneas do fotográfico.

O Fotográfico como grande território da criação.

Uma «arte média»: função e significação dos usos colectivos e individuais da fotografia.

Primórdios Invenção da fotografia: dispositivos do olhar, nova percepção visual e «figuras de espanto».

A fotografia como arte: a incomodidade face à técnica, a questão da «autoria», a experimentação dos artistas e a visão das primeiras vanguardas.

Fotografia e perda da «aura» da arte segundo Walter Benjamin: «Pequena História da Fotografia».

A straight photography e o «instante decisivo» do paradigma modernista: autonomia estética da imagem fotográfica.

Convergência entre arte e fotografia e a fotografia apropriada pela arte na década de 60 a «reinvenção do medium».

«Des-realização do fotográfico» nas segundas vanguardas: a dimensão objectivadora e arquivística do real e a mudança dos dispositivos de apresentação das obras.

Voltar

Multimédia IV (VIS01388L)

1. Conhecer a origem das linguagens em ambiente de programação gráfica para áudio e vídeo usado como ambiente de composição interactiva e como estação de síntese e processamento de áudio e vídeo em tempo real.

2. Apreensão dos conceitos e estruturas fundamentais das linguagens de programação interactiva para sistemas de autor:

2.1. Introdução à Musica por computador

2.2. Sintaxe básica: objectos, numeros, mensagens e símbolos.

2.3. Patching

2.4. Síntese Sonora

2.5. Bibliotecas de objectos para gerar e processar objects 3D em tempo real

2.6. Bibliotecas de objectos para geração e processamento de vídeo em tempo real .

2.7. Utilização de interfaces físicos para a manipulação áudio e vídeo em tempo real (MIDI e OSC)



[Voltar](#)

Produção de Conteúdos Multimédia (INF00876L)

Tipos de dados multimédia

Edição de dados multimédia

Ferramentas de construção de aplicações multimédia

HTML 5

Storyboards

Perspectivas de desenvolvimento futuro (mobilidade, contextualização)

[Voltar](#)

Estúdio e Workshops e multimédia III (VIS01377L)

PROCESSING

Criação de programas com Processing. Elementos de código: variáveis, condições, ciclos, matrizes, funções, arraylists, vectors. Sistemas de coordenadas, sistemas de cores. Primitivas gráficas 2d e 3d. Criação de programas interactivos. Análise de movimentos para animação por código. Introdução a simulações físicas. Programação orientada por objectos. Programas com interações de dados de entrada: rato, teclado, som, vídeo, sensores. Visão por computador, análise de som, leitura de sensores, introdução à computação física. Uso do Processing para criação de programas no computador, em páginas HTML, em dispositivos móveis.

STOPMOTION

1 Exercícios de aceleração, desaceleração, pausa

2 Exercícios de inercia, pesos, forças

3 desenvolvimento de projecto (trabalho de grupo)

3.1 idea

3.2 argumento

3.3 storyboard

3.4 estudos de personagens, cenários e adereços

3.5 animatic

3.6 fazer um dossier onde compile todos estes objecto de estudo



Voltar

Estudos dos Media III (VIS01215L)

Cinema experimental ensaios para uma definição.

Cinema e mutabilidade da obra processos e dispositivos fílmicos não representativos, não narrativos, não figurativos. Imagem-tempo e Imagem-movimento.

Primeiras vanguardas cinematográficas.

Cinema underground, cinema estrutural, cinema conceptual, cinema expandido.

Intersecções e transitoriedades entre a video art e o cinema experimental.

Cineastas e artistas implicações estéticas e de recepção.

Cruzamentos, intercepções e contaminações entre cinema e artes visuais: tendências contemporâneas da sessão à exposição.



[Voltar](#)

Fotografia I (VIS01381L)

O curso consiste em sessões teórico-práticas em torno da plasticidade na fotografia analógica. Através de análise crítica de imagens-exemplo, o curso abordará os aspectos técnicos utilizadas, a linguagem fotográfica em que estas imagens se enquadram, e a sua relevância na história da Fotografia.

Programa (fotografia analógica)

1. Temáticas: retrato, arquitetura, auto-representação, paisagem, fotografia de viagem, fotografia documental

2. A máquina e o acto de fotografar
 - a. da câmara obscura à fotografia estenopéica
 - b. tipos de câmara e objectivas, e o seu manuseamento

3. Fotografia analógica
 - a. tipos de película
 - b. sensibilidade
 - c. ajustes de disposição
 - d. registos de movimento / tempo de exposição / obturador
 - e. nitidez / diafragma / campo de profundidade
 - f. fotómetro / modos de exposição
 - g. princípios de composição: a paisagem, o retrato, fotografia de estúdio

4. Prática de câmara escura
 - a. propriedades fotossensíveis da película
 - b. objectos, produtos, e instrumentos para a revelação básica
 - c. revelação de películas
 - d. contraste
 - e. tipos de papel fotográfico e impressão
 - f. aspectos especiais nas provas positivas
 - g. segurança na câmara escura

[Voltar](#)

Produção I (VIS01389L)

- estética da imagem tridimensional: obras de David Em, Yoichiro Kawaguchi e as ilustrações de Pepe Moreno;
- ontologia do espaço tridimensional; objectos no espaço tridimensional: modelos, shaders, texturas, luzes, cameras;
- técnicas de modelação de objectos: escultura, caixas/extrusão/subdivisões, patches;
- configuração de shaders e texturas;
- luz, posicionamento de cameras
- passagens, composição e render;
- formatos de armazenamento 3d e formatos de output de imagem para digital e impressão:

OpenEXR e Tiff



[Voltar](#)

Projectos de Multimédia I (VIS01391L)

Exemplos de obras pioneiras e actuais de Artes Digitais.

Análise de obras e de trabalhos de artistas na área digital.

Discussões sobre trabalhos de artistas.

Indicações de referências bibliográficas, filmicas, artísticas e digitais relacionadas com os projectos dos alunos.

Concepção dos projectos por parte dos alunos com entregas de esquemas, storyboards, textos, imagens e demais materiais necessários à compreensão da concepção do projecto.

Espaço laboratorial de criação de obras artísticas digitais.

Concretização dos 2 projectos finais, apresentação e documentação das obras.

[Voltar](#)

Design Complementar I (VIS01199L)

1. Contextualização teórica do tema1.1. Design de Espaços1.2. Food Design1.3. Apresentação de investigação intermédia 2. Lançamento de Brief2.1. Apresentação e contextualização do projecto2.2. Debate e esclarecimento de dúvidas3. Desenvolvimento de ferramentas estratégicas de apoio ao projecto3.1. Análise de Mercado3.2. Análise do Consumidor3.3. Análise de contextos e recursos3.4. Análise funcional 4. Desenvolvimento de Metodologias Expositivas4.1. Métodos de apresentação de projecto4.2. Meios e ferramentas4.3. Casos de estudo 5. Projecto de Design5.1. Acompanhamento e orientação de projectos5.2. Maquetagem/prototipagem5.3. Desenvolvimento de suporte(s) gráfico(s) de apresentação de projecto(s)

[Voltar](#)

Estúdio e Workshops e multimédia IV (VIS01378L)

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 2. Pitching Apresentação oral com recurso à projecção vídeo dos dossiers finalizados. 3.Produção do projeto definido no ponto 1. 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 3.6. Edição digital e Pós-produção 3.7. Passagem a suporte DVD



[Voltar](#)

Estudos dos Media IV (VIS01216L)

Sound art

Arte sonora ou arte que integra o som?

Precursos e impulsionadores: quando a música «ouviu» os barulhos e os sons inventados.

Som e imagens: Convergências e sinestésias de linguagens

Sound art, instalações sonoras e esculturas sonoras

Video art

Video art - a condição híbrida e compósita do medium e a pluralidade da criação.

A condição «pós-medium» e a especificidade da tecnologia digital do vídeo novos horizontes da imagem e da representação; constituição de uma «estética vídeo».

Crítica social da linguagem televisiva e da cultura de massas; auto-referencialidade electrónica e formalista; e «vídeo artístico».

Video art, performance, body art: «a estética narcisista» segundo Rosalind Krauss.

Video art e cinema experimental: continuidades, contaminações, singularidades, distinções.

Do monitor à instalação: estética do espaço e expressividade física.

Vídeo e modalidades de recepção e percepção: multiplicação dos pontos de vista e «rotação» do papel atribuído ao espectador.

Arte vídeo em Portugal uma abordagem.



[Voltar](#)

Fotografia II (VIS01382L)

O curso consiste em sessões teórico-práticas em torno da plasticidade na Fotografia na obra de diversos autores, abordando as diversas linguagens fotográficas e a sua relevância na história da Fotografia, bem como aspectos técnicos na sua obra, tais como o emprego da luz, a composição, tempo de exposição e diafragma, escala, relação entre positivo e negativo.

Através de análise e leitura crítica de imagens-exemplo na obra dos autores escolhidos, o curso abordará a relação entre a fotografia analógica e a fotografia digital, (eventualmente apoiado por visitas guiadas a algumas exposições).

O componente prático do curso abordará: os vários tipos de máquinas fotográficas e o seu manuseamento; suportes analógicos e digitais (filme vs. cartões de memória); distâncias focais e função zoom (em relação às diferentes objectivas); diafragma; tempos de exposição e seus ajustes; luz natural e artificial, e técnicas de iluminação; utilização de filtros; enquadramento e composição; profundidade de campo; diferentes tipos de focus; medição e compensações; tratamento analógico e digital (Photoshop CC / Lightroom 5.3) e impressão da imagem (câmara escura / câmara clara); apresentação do trabalho.

Ao longo do curso, os estudantes irão executar trabalhos fotográficos, e de investigação teórica, que visam a consolidação do conhecimento teórico e prático adquirido.

Oficina sobre Photoshop CC e Lightroom.

[Voltar](#)

Produção II (VIS01390L)

conceitos fundamentais de animação: timing, leis do movimento, distorção, keyframes e interpolações, animações primárias e secundárias, sincronização com som, ciclos, interpretação dramática.

rotoscoping, pose-a-pose e interpolações.

conceitos fundamentais de animação tridimensional: deformação de objectos por esqueletos animados; simulações físicas; mocap modelação para a acção (retopologia).

rigging e skinning

noção de pipeline em animação

animações de camera, luz.

montagem.

render para animação



[Voltar](#)

Projectos de Multimédia II (VIS01392L)

1. A CONCEPTUALIZAÇÃO E PLANIFICAÇÃO DO TRABALHO. REFLEXÃO E DIÁLOGO SOBRE UM TEMA.

· Apresentação, por cada aluno, de um tema (qualquer coisa, conceito, forma bidimensional ou tridimensional, um artista, um movimento artístico, uma obra literária, entre outros) para trabalhar ao longo do semestre lectivo. Os alunos devem desenvolver um projecto que que consista na elaboração de variações sobre uma mesma ideia ou imagem, e dos conceitos. O desenvolver de um conjunto de obras em torno de um mesmo assunto permite um maior envolvimento e concentração no trabalho pessoal, nas ideias de cada aluno e, conseqüentemente, uma relação profissional com a actividade artística. Este entendimento maior do processo criativo vai permitir ao aluno uma maior compreensão do trabalho de outros artistas. Entrega ao professor de um pequeno texto e de imagens, sobre as razões que presidiram à selecção de um determinado tema.

2. DIMENSÕES E ESPECIFICIDADES DOS MEIOS TÉCNICOS: DESENVOLVIMENTO E APROFUNDAMENTO DE PRÁTICAS LABORATORIAIS ARTÍSTICAS

· Realização de estudos e trabalhos finais elaborados por meio de modos operativos próprios de cada tecnologia.

· Com o auxílio do professor e dos técnicos das diferentes oficinas, o aluno deve experimentar as diferentes técnicas que pretende desenvolver de modo a descobrir as melhores soluções para os seus trabalhos finais. As pesquisas tecnológicas devem ser fotografadas e incluídas no dossier de trabalho.

· Criação de um Dossier digital constituído por imagens e documentos descritivos do trabalho em evolução produzidos pelo aluno descrevendo a metodologia de investigação laboratorial utilizada no projecto que o aluno se encontra a desenvolver. Este dossier deverá ainda incluir toda a conceptualização do projecto, devendo as diferentes etapas de execução ser devidamente identificadas e calendarizadas ao longo do semestre lectivo e indicados os diferentes ateliers e workshops ou tecnologias que o aluno frequentou para concretizar o seu projecto.

3. SELECÇÃO, INSTALAÇÃO E APRESENTAÇÃO DO TRABALHO ARTÍSTICO

· Nesta última fase deve o aluno finalizar o seu projecto. O aluno deverá ainda seleccionar, com o auxílio do professor, os seus trabalhos mais relevantes bem como planear e realizar a instalação do mesmo para a avaliação final.

[Voltar](#)

Empreendedorismo e Gestão Empresarial (GES00787L)

1. CONCEITOS FUNDAMENTAIS

1.1. Definições e conceitos de empreendedorismo.

1.2. Formas de empreendedorismo.

1.3. Perfis e características dos empreendedores

1.4. Cultura Empreendedora

2. CONCEÇÃO E AVALIAÇÃO DE IDEIAS DE NEGÓCIO

2.1. O método 'Design Thinking'

2.2. Processos e técnicas de geração de ideias

2.3. Avaliação de ideias

2.4. O processo da ideia de negócio à criação de empresas.

2.5. Simulação do desenvolvimento de uma ideia de negócio

3. INOVAÇÃO E EMPREENDEDORISMO

3.1. As dinâmicas da inovação

3.2. Como manter a sustentabilidade da inovação?

3.3. O conhecimento e a propriedade intelectual



[Voltar](#)

Design Complementar II (VIS01200L)

Conceitos inovadores: O desenvolvimento do design Português contemporâneo e a sua relação com a Experimenta design: Breve história da Experimenta Design. A participação portuguesa no evento. Definição de conceito para um evento deste tipo: A compreensão dos temas que encabeçam as várias edições e os vários caminhos que cada criador seguiu. Perceber que o tema só serve de motivo e que pode ser observado por vários ângulos, permitindo uma diversidade de interpretações e resultados. Organizar uma participação na Experimenta Design com coerência e pertinência para o design contemporâneo. Como estruturar o programa de actividades segundo um prazo pré-definido. Vários caminhos a seguir para a definição de conceito com base no tema da Experimenta Design. Pensar no projecto segundo as limitações pessoais e produtivas. Desenvolvimento de comunicação: Compreender a variedade de objectos de comunicação que estão inerentes a uma participação num evento deste tipo. Perceber as características dos objectos de comunicação. Desenvolvimento de espaço comercial: Encontrar um espaço para realização do evento e com base no conceito desenvolver um projecto de ambientes coerente. Orçamentar o custo do projecto.