



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
VIS1166	Desenho I	Artes Visuais	5	Semestral	130
HIS0839	História Geral da Arte I	História	5	Semestral	130
VIS1165	Comunicação Visual I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1385	Multimédia I	Multimédia	5	Semestral	130
VIS1176	Escultura I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1192	Pintura I	Artes Visuais	5	Semestral	130

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC0170	Sociologia da Arte	Sociologia	2.5	Semestral	135
VIS1175	Escultura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
LLT1696	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
HIS0840	História Geral da Arte II	História	5	Semestral	130
VIS1167	Desenho II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1386	Multimédia II	Multimédia	5	Semestral	130
VIS1177	Escultura II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1191	Pintura II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1209	Comunicação Visual II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
PSI1406	Psicologia da Arte	Psicologia	2.5	Semestral	65
VIS1186	Escultura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
LLT1696	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
VIS1184	Artes Visuais I	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS1168	Desenho III	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL0643	Estética I	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS1187	Estúdio e Workshops I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1172	Estudos de Arte I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1204	Introdução ao Projecto I	Design	2.5	Semestral	65



2.º Ano - 3.º Semestre

Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
ARQ1162	Geometria Descritiva I	Arquitectura	5	Semestral	130
VIS1189	Pintura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1379	Fotografia Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1383	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
VIS1185	Artes Visuais II	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS1169	Desenho IV	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL0644	Estética II	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS1180	Estúdio e Workshops II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1205	Introdução ao Projecto II	Design	2.5	Semestral	65
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
ARQ1163	Geometria Descritiva II	Arquitectura	5	Semestral	130
VIS1190	Pintura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1384	Multimédia Complementar II	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS1380	Fotografia Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS10988	Estudos de Arte II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65

3.º Ano - 5.º Semestre

Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1170	Desenho V	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS1188	Estúdio e Workshops III	Artes Visuais	4.5	Semestral	117
VIS1173	Estudos de Arte III	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
HIS0800	História da Arte em Portugal I	História da Arte	2.5	Semestral	65
VIS1206	Metodologia da Prática Profissional I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1181	Projectos de Artes Visuais I - Escultura	Artes Visuais	7	Semestral	182
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC0015	Antropologia da Arte	Antropologia	5	Semestral	135
VIS1195	Técnicas de Impressão I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1178	Estúdio e Workshops Complementar I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1202	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
VIS1171	Desenho VI	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS1183	Estúdio e Workshops IV	Artes Visuais	4.5	Semestral	117
VIS1174	Estudos de Arte IV	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
HIS0801	História da Arte em Portugal II	História da Arte	2.5	Semestral	65
VIS1207	Metodologia da Prática Profissional II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1182	Projectos de Artes Visuais II - Escultura	Artes Visuais	7	Semestral	182



3.º Ano - 6.º Semestre

Especialidade Variante em Escultura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1203	Introdução ao Design II	Design	2.5	Semestral	65
VIS1201	Design de Cena	Design	5	Semestral	130
VIS1164	Anatomia	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1196	Técnicas de Impressão II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1179	Estúdio e Workshops Complementar II	Artes Visuais	5	Semestral	130

Especialidade Variante em Pintura

3.º Ano - 5.º Semestre

Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1170	Desenho V	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS1188	Estúdio e Workshops III	Artes Visuais	4.5	Semestral	117
VIS1173	Estudos de Arte III	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
HIS0800	História da Arte em Portugal I	História da Arte	2.5	Semestral	65
VIS1206	Metodologia da Prática Profissional I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1193	Projectos de Artes Visuais I - Pintura	Artes Visuais	7	Semestral	182
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC0015	Antropologia da Arte	Antropologia	5	Semestral	135
VIS1195	Técnicas de Impressão I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1178	Estúdio e Workshops Complementar I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1202	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
VIS1171	Desenho VI	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS1183	Estúdio e Workshops IV	Artes Visuais	4.5	Semestral	117
VIS1174	Estudos de Arte IV	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
HIS0801	História da Arte em Portugal II	História da Arte	2.5	Semestral	65
VIS1207	Metodologia da Prática Profissional II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1194	Projectos de Artes Visuais II - Pintura	Artes Visuais	7	Semestral	182
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1164	Anatomia	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1196	Técnicas de Impressão II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1179	Estúdio e Workshops Complementar II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1203	Introdução ao Design II	Design	2.5	Semestral	65
VIS1201	Design de Cena	Design	5	Semestral	130

2.º Ano - 3.º Semestre

Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1184	Artes Visuais I	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS1168	Desenho III	Artes Visuais	4	Semestral	104



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

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
FIL0643	Estética I	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS1187	Estúdio e Workshops I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1172	Estudos de Arte I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1204	Introdução ao Projecto I	Design	2.5	Semestral	65

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
ARQ1162	Geometria Descritiva I	Arquitectura	5	Semestral	130
VIS1175	Escultura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1379	Fotografia Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1383	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
VIS1185	Artes Visuais II	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS1169	Desenho IV	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL0644	Estética II	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS1180	Estúdio e Workshops II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1205	Introdução ao Projecto II	Design	2.5	Semestral	65

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
ARQ1163	Geometria Descritiva II	Arquitectura	5	Semestral	130
VIS1186	Escultura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1384	Multimédia Complementar II	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS1380	Fotografia Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65

VIS10988	Estudos de Arte II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
----------	--------------------	---------------	-----	-----------	----

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

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1385	Multimédia I	Multimédia	5	Semestral	130
VIS1165	Comunicação Visual I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
HIS0839	História Geral da Arte I	História	5	Semestral	130
VIS1166	Desenho I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1176	Escultura I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1192	Pintura I	Artes Visuais	5	Semestral	130

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC0170	Sociologia da Arte	Sociologia	2.5	Semestral	135
VIS1189	Pintura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
LLT1696	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
HIS0840	História Geral da Arte II	História	5	Semestral	130
VIS1167	Desenho II	Artes Visuais	5	Semestral	130



1.º Ano - 2.º Semestre

Especialidade Variante em Pintura

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1386	Multimédia II	Multimédia	5	Semestral	130
VIS1177	Escultura II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1191	Pintura II	Artes Visuais	5	Semestral	130

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
PSI1406	Psicologia da Arte	Psicologia	2.5	Semestral	65
VIS1190	Pintura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
LLT1696	Inglês (Artes)	Linguística e Literatura	2.5	Semestral	78

VIS1209	Comunicação Visual II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
---------	-----------------------	---------------	-----	-----------	----

Especialidade Variante em Multimédia

1.º Ano - 1.º Semestre

Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
HIS0839	História Geral da Arte I	História	5	Semestral	130
VIS1166	Desenho I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1385	Multimédia I	Multimédia	5	Semestral	130
VIS1211	Estudos do Cinema e do Audiovisual I	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS1393	Som	Multimédia	5	Semestral	130

Obrigatórias Alternativas I

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1176	Escultura I	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1192	Pintura I	Artes Visuais	5	Semestral	130

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC0170	Sociologia da Arte	Sociologia	2.5	Semestral	135
VIS1383	Multimédia Complementar I	Multimédia	2.5	Semestral	65
LLT1696	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
VIS1167	Desenho II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1374	Argumento	Multimédia	5	Semestral	130
HIS0840	História Geral da Arte II	História	5	Semestral	130
VIS1386	Multimédia II	Multimédia	5	Semestral	130
VIS1212	Estudos do Cinema e do Audiovisual II	Multimédia	2.5	Semestral	65

Obrigatórias Alternativas II

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1177	Escultura II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1191	Pintura II	Artes Visuais	5	Semestral	130



1.º Ano - 2.º Semestre

Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
PSI1406	Psicologia da Arte	Psicologia	2.5	Semestral	65
VIS1384	Multimédia Complementar II	Multimédia	2.5	Semestral	65
LLT1696	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
VIS1168	Desenho III	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL0643	Estética I	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS1375	Estúdio e Workshops e Multimédia I	Multimédia	5	Semestral	130
VIS1213	Estudos dos Media I	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS1206	Metodologia da Prática Profissional I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1387	Multimédia III	Multimédia	6	Semestral	156
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1175	Escultura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
ARQ1162	Geometria Descritiva I	Arquitectura	5	Semestral	130
VIS1189	Pintura Complementar I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1208	Webdesign	Multimédia	5	Semestral	130

2.º Ano - 4.º Semestre

Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1169	Desenho IV	Artes Visuais	4	Semestral	104
FIL0644	Estética II	Filosofia	2.5	Semestral	65
VIS1376	Estúdio e Workshops e Multimédia II	Multimédia	5	Semestral	130
VIS1214	Estudos dos Media II	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS1207	Metodologia da Prática Profissional II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1388	Multimédia IV	Multimédia	6	Semestral	156
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS1186	Escultura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1190	Pintura Complementar II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
ARQ1163	Geometria Descritiva II	Arquitectura	5	Semestral	130
INF0876	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
VIS1165	Comunicação Visual I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1377	Estúdio e Workshops e multimédia III	Multimédia	4.5	Semestral	117
VIS1215	Estudos dos Media III	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS1381	Fotografia I	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS1389	Produção I	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS1391	Projectos de Multimédia I	Multimédia	7	Semestral	182



3.º Ano - 5.º Semestre

Especialidade Variante em Multimédia

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
SOC0015	Antropologia da Arte	Antropologia	5	Semestral	135
VIS1202	Introdução ao Design I	Design	2.5	Semestral	65
VIS1199	Design Complementar I	Design	2.5	Semestral	65
VIS1195	Técnicas de Impressão I	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1178	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
VIS1378	Estúdio e Workshops e multimédia IV	Multimédia	4.5	Semestral	117
VIS1216	Estudos dos Media IV	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS1382	Fotografia II	Artes Visuais	6	Semestral	156
VIS1390	Produção II	Multimédia	2.5	Semestral	65
VIS1392	Projectos de Multimédia II	Multimédia	7	Semestral	182
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
GES0787	Empreendedorismo e Gestão Empresarial	Gestão	5	Semestral	130
VIS1203	Introdução ao Design II	Design	2.5	Semestral	65
VIS1200	Design Complementar II	Design	2.5	Semestral	65
VIS1196	Técnicas de Impressão II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65
VIS1179	Estúdio e Workshops Complementar II	Artes Visuais	5	Semestral	130
VIS1209	Comunicação Visual II	Artes Visuais	2.5	Semestral	65



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 (VIS1166)

. Meios: os suportes e os instrumentos.

. Elementos da linguagem gráfica: ponto, linha, plano, textura, valores cromáticos e lumínicos, espaço positivo/espaço negativo, estrutura, forma, traçados ordenadores, linhas estruturais básicas, eixos principais e secundários, linhas implícitas e explícitas.

. Meios conceptuais: os sentidos, a memória e a imaginação.

. Modos operativos: colocação, transparência, sobreposição, rotação, simplificação por nivelamento e por acentuação, ritmo, deslocação, perspectiva, claro/escuro..

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

. Representação - registos 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.



Voltar

História Geral da Arte I (HIS0839)

1. Introdução ao estudo da emergência da cultura e da arte. Percepção e representação visual; os modos de interpretação simbólica.
2. A evolução artística da Pré-História à Antiguidade. A intervenção no espaço e o desenvolvimento da competência imagética, figurativa e construtiva no enquadramento dos sistemas de complexidade social. Do legado helenístico à formulação do Classicismo e a teorização das proporções e do sistema de ordens.
3. A arte nos períodos medievais (sécs. VIII-XV). Génese da tradição do desenho, cor e composição formal nas primeiras afirmações da arte europeia. Da iluminura ao decorativismo arquitectónico e às fases construtivas do Românico, Gótico e Tardo-Gótico.
4. Origens da arte do Renascimento e Modernidade (sécs. XV-XVI). O desenho moderno, a perspectiva e o acto criativo; a norma e o modelo.
5. Do Quattrocento ao Cinquecento: correntes e oficinas do Norte, e o protagonismo dos círculos italianos (Florença, Roma, Veneza) na Pintura e Arquitectura.

Voltar

Comunicação Visual I (VIS1165)

1. Cultura Visual. Arte, imagem e política.
2. Semiótica.
 - Introdução à Semiótica.
 - Noção de Informação.
 - A noção de Signo.
 - Classificações de Signos.
 - Signos de códigos.
 - Informação e abertura na comunicação.
 - Comunicação e Arte.
3. Umberto Eco, Mitologias e a Obra Aberta.
4. . Semiótica Visual.
 - Informação/Suporte.
 - "Uma língua composta por imagens" (Bruno Munari).
 - Imagem/Linguagem.
 - A natureza dos objectos.
 - Conceito de entropia.
5. Mukarovsky e a classificação das artes.
- 6.. Percepção e Construção Visual.
 - Percepção e Pensamento Visual.
 - Arte e Percepção Visual.
 - A construção das Imagens e dos Volumes - Composição, observação relacional, elementos estruturais e forças dinâmicas nas Artes Visuais e no Design.
 - A composição na Pintura e na Fotografia.
 - O sistema dos objectos.
 - O significado da cor.
 - A Teoria Gestalt nas Artes Visuais e no Design – "O todo não é a soma das partes".



[Voltar](#)

Multimédia I (VIS1385)

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 (VIS1176)

1. Enquadramento teórico
 - 1.1. Noções elementares sobre a tecnologias da escultura; métodos e processos tecnológicos.
 - 1.2. Materiais; Suportes e instrumentos.
 - 1.3. Elementos estruturais da linguagem escultórica:
2. Componente Técnica
 - 2.1. Tecnologia.
3. Componente Prática
 - 3.1. 1ª Unidade de trabalho
 - 3.1.1. Inventário / pesquisa de objectos e situações visuais que exprimam um conceito dicotómico escolhido.
 - 3.1.2. Construção de um Baixo relevo composto por duas partes: positivo/ negativo, Côncavo/convexo.
 - 3.2. 2ª Unidade de trabalho
 - 3.2.1 Escolha / selecção de um referente para o seu desenvolvimento conceptual e formal.
 - 3.2.2. Inventário / pesquisa de objectos e situações visuais que exprimam o conceito escolhido.
 - 3.2.3. Selecção de um esboço tridimensional como ponto de partida para ampliação.

[Voltar](#)

Pintura I (VIS1192)

Os discentes são instados a trabalhar a matéria e a utilizar técnicas diversas para a obtenção de objectos de pintura expandida (pan-pintura) - a pintura acrescentada a coisas e que produz um efeito maior que a pintura dessas coisas. Zoom criativo sobre textos, ideias e imagens.

1. Superfície - técnicas e uso de suportes de pintura
2. Volumétrica - volumetria e cenografia da representação
3. Cor inteligente (smart colour) - utilização da cor como proto-linguagem e ativo de comunicação
4. Cinética - movimento cromático aplicado a 1, 2 e 3
5. Efeito - efeito secundário conceptual da utilização da pintura sobre objectos considerando a sucessão 1, 2, 3 e 4
6. Registo - documentação do processo de produção dos objectos realizados
7. Apresentação - preparação da apresentação dos objetos produzidos.



Voltar

Escultura Complementar I (VIS1175)

Partindo da observação/análise/estudo da anatomia e proporções da cabeça humana, os conteúdos programáticos serão estruturados e apenas uma unidade de trabalho, que se divide em três fases distintas de execução. A unidade de trabalho consiste na modelação a cabeça humana em barro, tendo um modelo vivo como referente. O entendimento do espaço e da forma com base num referente natural tem valor pedagógico incontornável no desenvolvimento de aptidões perceptivas e tecnológicas, que são fundamentais ao aluno na aquisição e domínio dos processos operativos da escultura e na sua formação superior.

Conteúdos

- Estudo estrutural;
- Estudo formal;
- Estudo do cânon e da proporção;
- Estudo da anatomia da cabeça humana;
- Tecnologia da modelação;
- Processo aditivo;

Voltar

História Geral da Arte II (HIS0840)

1. A Arte entre os sécs. XVI -XVII: Maneirismo e Barroco. Do arrebatamento imaginativo e cenográfico à exuberância realista nas Artes. O Culto da Arte e o enquadramento académico.
2. A Arte entre 1750-1800. O confronto entre o primado do passado e os novos modos de representação da Natureza; dos paisagistas às ideias neo-clássicas, utópicas e racionais.
3. A Arte no séc. XIX. Romantismo, Naturalismo e Realismo. A emergência da cultura museológica e as Escolas de Arte, os revivalismos formais e o progresso tecnológico. A fotografia, a arquitectura do ferro; pioneirismo do Chicago style e das vanguardas fin-de-siècle.
4. A Arte entre 1900-1960. Instauração das estéticas contemporâneas e a transformação dos modos de representação visual (os Modernismos, o International Style, o Neo-Realismo).
5. Depois de 1960: a Arte e sentido de intervenção (Arte Pop, Arte Op, o design). Arte como performance e como evento. Os modelos multi-estéticos e multi-mediáticos e a globalização comunicativa.

Voltar

Desenho II (VIS1167)

- . 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 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.



[Voltar](#)

Multimédia II (VIS1386)

Linguagem da fotografia: câmaras digitais; lentes; distância focal; ISO; exposição; medição de luz; equilíbrio de brancos; focagem; tripés, enquadramentos; HDR; sensores; formatos; tamanho das imagens.

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.

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; 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.

World wide web, impressão - offset e doméstica - e projecção de imagens: exportação, resolução, dimensão e formato de ficheiros.

[Voltar](#)

Escultura II (VIS1177)

1. Enquadramento teórico

1.1. Noções elementares sobre os métodos e processos tecnológicos.

1.2. Materiais; Suportes e instrumentos.

1.3. Elementos estruturais da linguagem escultórica:

2. Componente Técnica

2.1. Tecnologia da Modelação.

2.2. Construção de moldes de gesso.

2.3. Passagem a positivo em gesso, cimento, poliuretano entre outros materiais.

3. Componente Prática

3.1. Forma orgânica/ forma industrial.

3.1.1. Inventário / pesquisa de objectos e formas industriais ou orgânicas; recolha e selecção.

3.1.2. Esboços tridimensionais. Invenção de novas situações, onde a transfiguração servirá para aprofundar, em primeiro lugar, as possibilidades das formas e dos objectos.

3.1.3. Selecção de um esboço como ponto de partida, ampliação e modelação em barro.

[Voltar](#)

Pintura II (VIS1191)

Os discentes trabalham a matéria e utilizam técnicas diversas para a obtenção de objectos de pintura útil (u-pintura) - a pintura executada sobre componentes de uma estrutura composta pelas próprias pinturas que utilizada para a fabricação de uma máquina significante.

1. Superfície - técnicas e uso modular dos suportes de pintura

2. Composição 3D - volumetria, posição e encenação da representação

3. Formalização - estruturação e combinatória

4. Argumento - o que acontece e como acontece

5. Registo - documentação do processo de produção dos objectos realizados

6. Apresentação - preparação e encenação dos objetos produzidos.



[Voltar](#)

Comunicação Visual II (VIS1209)

1 Percepção e Construção Visual.

-Percepção e Pensamento Visual.

-Arte e Percepção Visual.

-A construção das Imagens e dos Volumes - Composição, observação relacional, elementos estruturais e forças dinâmicas nas Artes Visuais e no Design.

- A composição na Pintura e na Fotografia.

- O sistema dos objectos.

- O significado da cor.

- A Teoria Gestalt nas Artes Visuais e no Design - "O todo não é a soma das partes".

2. A verdade e a natureza da fotografia.

3. A Teoria da Imagem em Movimento. Edição e montagem como aplicação dos princípios aprendidos para a imagem estática.

[Voltar](#)

Escultura Complementar II (VIS1186)

A unidade de trabalho proposta permite executar uma escultura de grande formato, com base na multiplicação de um módulo. Assim, com base na pesquisa, o aluno desenvolverá a capacidade de reflexão, análise e de elaboração de um conjunto de conteúdos elementares e estruturais da linguagem escultórica, tais como: forma; volume; escala; proporção; peso; harmonia; balanço; ritmo; composição; equilíbrio/desequilíbrio; direcção; contorno; textura; luz/sombra; vazio/cheio; côncavo/convexo; tensão/deformação; partes/todo; estrutural/amorfo; mecânico/orgânico.

Meios operativos da linguagem escultórica:

Materiais - suportes e instrumentos.

Conceptuais - sentidos, memória e imaginação.

A unidade de trabalho encontra-se dividida em três fases:

- Pesquisa, desenhos e esboços tridimensionais em diversos materiais que traduzam de forma clara os objectivos propostos.

- Execução de uma maquete numa escala intermédia da escultura final.

-Construção da escultura a partir da ampliação da maquete.



Voltar

Artes Visuais I (VIS1184)

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 (VIS1168)

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: 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, 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 distintivas da pessoa.

[Voltar](#)

Estética I (FIL0643)

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 (VIS1187)

Normas de trabalho e regras de segurança nos ateliers e laboratórios.

Os materiais e a sua manipulação nas diferentes técnicas propostas ao longo do semestre nas múltiplas vertentes.

Bidimensional

Monotipia;

Aquarela;

Ensaio de pigmentos naturais;

Desenho sobre diversos suportes com diversos materiais;

Tridimensional

Composições volumétricas em diversos tecidos com base na construção de:

- estruturas em metal de diversas tipologias - técnicas de corte e soldadura;

- estruturas em madeira, aglomerados e compostos de madeira - técnicas de corte, encaixe e colagem;

- revestimento e acabamentos com gesso, cola e/ou resina de poliéster com pigmentos - técnicas de preparação e aplicação;

Ensaio de manipulação/torção de um tronco de madeira;

Workshops:

- Workshop de Criatividade Integral: introdução à Teoria Integral AQAL MATRIX (Ken Wilber).



Voltar

Estudos de Arte I (VIS1172)

Delimitações e lógicas de pertença dos objectos à categoria de arte: «o que é isto?» e «se não é arte, o que é?»

Delimitações e lógicas de pertença dos objectos à categoria de arte: «o que é isto?» e «se não é arte, o que é?»

Da «transcendência da arte» à pergunta «mas quem criou os criadores?»

Leituras da estética, leituras da sociologia, divergências e complementaridades

Quadros histórico-sociais das práticas artísticas. Os diversos sentidos e «usos» da arte

«O Bebedor de Absinto» de Manet e a emergência de uma estética pura

Transformação das práticas artísticas e recusa da forma como finalidade estética: «a verdadeira arte do nosso tempo é uma catedral de artes diversas»

Evolução do estatuto dos criadores: «o verdadeiro artista ajuda o mundo revelando verdades místicas»

Voltar

Introdução ao Projecto I (VIS1204)

Representação

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

- O desenho e as suas potencialidades de inteligência e gráficas.
- Noções de medida, proporção e escala.
- Como comunicar simulações bi e tridimensionalmente.

Representação Técnica

- Normas e convenções.
- Grafismos.
- Projecções ortogonais.
- Vistas
- Cortes e secções
- Cotagem
- Perspectiva rápida.
- Perspectiva rigorosa.
- Sombras.
- Desenho à mão livre.

• Maquetas

Representação de Figura Humana

- Estrutura.
- Proporções.
- Movimento.



Voltar

Geometria Descritiva I (ARQ1162)

1. Bases geométricas.
2. Método Europeu e Americano (Projeções ortogonais múltiplas)
 1. Método Europeu e Americano
 2. Orientação do objeto
 3. Escolha das vistas
 4. Tipos de linhas e suas precedências
 5. Cortes e secções (Execução, tipos e referenciação)
 6. Escalas
 7. Cotagem
3. Projeções Axonométricas
 1. Fundamentos do método
 2. Coeficientes de redução e escalas
 3. Representação de figuras geométricas elementares
 4. Axonometria por projeções paralelas
 5. Axonometria por projeções oblíquas
 6. Representação do círculo em axonometria

Voltar

Pintura Complementar I (VIS1189)

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 (VIS1379)

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 (VIS1383)

- Os mecanismos ópticos pré-fotográficos e pré-cinemáticos. O fenómeno da persistência retiniana; taumatrópio; fenaquitiscópio; zootrópio; praxinoscópio; mutoscópio; caleidoscópio; câmara escura; câmara lucida; caixa óptica; anamorfose; teatro de sombras; imagens ambíguas; arlequinadas; mirioramas; dioramas pintados; caixas ópticas; daguerreótipos, cronofotografias; livros animados; lanterna mágica; projectores cinematográficos.
- Montagem digital 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 (VIS1185)

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 (VIS1169)

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.
- Estudo dos diversos cânones concebidos ao longo da história da arte para representar a figura humana.
- Regras para a representação de figuras por meio da perspectiva linear e do seu vocabulário.
- Estudo do corpo em repouso e em movimento.
- Técnicas de modelação do corpo, da representação do seu volume, peso e massa por meio da mancha ou da linha.

Voltar

Estética II (FIL0644)

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 (VIS1180)

Investigação de diversos materiais. As suas propriedades físicas, comportamento e manipulação nas diferentes técnicas abordadas.

Bidimensional

Acrílicos;

Desenho sobre diversos suportes com diversos materiais;

Tridimensional

Processo construtivo - alto e baixo relevo:

- Composições em chapa de metal: técnicas de corte e gravação por plasma;

- Composições em termoplástico.

- Composições em chapa de espuma de poliestireno: técnicas de corte e gravação por plasma;

Workshops:

Processo substractivo: workshop de talha.

[Voltar](#)

Introdução ao Projecto II (VIS1205)

Espaço

- A estrutura urbana e a sua compreensão.

- Organização espacial do edificado.

- Valores que caracterizam a qualificação do urbano e do edificado.

Projecto

- Método.

- Problema

- Contexto

- Ficção/Validação

- Comunicação

- Construção

- Usufruição

- Análise de Resultados

- Etapas.

- Coordenação geral.

- Gestão.

- Enquadramento legal básico.

- Elementos e fases do projecto.

- Os projectos de especialidades.

Desenho procedimental

Este tipo de desenho é um meio para a acção.

- Intermediação da representação física na invenção.

- Representação que comporta em si tensão geradora de invenção.

- Representação e conformação de 'coisas' indutoras de experiência estética.

- Representação virtual e física como conceitos procedimentais:

- Discursiva.

- Formal:

- Escala.

- Tamanho Natural.

- Expressão:

- Bidimensional;

- Tridimensional;

- Digital.



[Voltar](#)

Geometria Descritiva II (ARQ1163)

1. ESTUDO E REPRESENTAÇÃO DE SUPERFÍCIES

- 1.1. Estudo de superfícies - breve enquadramento
- 1.2. Esfera
- 1.3. Elipsoide
- 1.4. Toro - Escócia
- 1.5. Parabolóide hiperbólico
- 1.6. Hiperbolóide de revolução
- 1.7. Conoide
- 1.8. Helicóide
- 1.9. Representação nos sistemas de Monge e Axonométricos, dos sólidos referidos

2. PERSPECTIVA CÓNICA LINEAR

- 2.1. Fundamentos do sistema
- 2.2. Sistema de planos, ponto de observação e ângulo visual
- 2.3. Representação dos diferentes planos
- 2.4. Representação de figuras geométricas elementares
- 2.5. Representação de sólidos e sólidos truncados
- 2.6. Métodos de traçado
- 2.7. Teoria das Sombras - Algumas generalidades
- 2.8. Sombras de pontos, retas e figuras planas
- 2.9. Sombras de sólidos polidédricos e de revolução
- 2.10. Montagem de perspetivas
- 2.11. Aplicações práticas

[Voltar](#)

Pintura Complementar II (VIS1190)

1. A interação das cores. Exercícios práticos e laboratoriais a partir dos estudos de Josef Albers, Johannes Itten e Paul Klee: Subtração da Cor; After-image; Contraste Simultâneo; Transparência; Ilusão Espacial; Interseção; Justaposição; Harmonia; Efeitos Naturais; Volume; Instrumentação da Cor; Contraste; Estudos Livres. Disco de Cores (J. Itten, P. Klee, J.W. Goethe). 2. Dinâmica da Forma. Exercícios práticos e laboratoriais: Exercícios de ativação da superfície pictórica. Elementos primários e forças de tensão. Unidade, ponto. Energia potencial: expansão / contração. Posição, direção, ritmo.

[Voltar](#)

Multimédia Complementar II (VIS1384)

- 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 (VIS1380)

Teoria:

Consolidação dos conhecimentos adquiridos anteriormente:

- . Sensibilização à Fotografia, história e processos 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.
- . Trabalho de estúdio: retrato, elementos diversos.

Prática:

- . Exercícios práticos de experimentação temática.
- . Análise de trabalho de fotógrafos apresentados na aula.
- . Workshop sobre os programas informáticos Photoshop e Lightroom.

[Voltar](#)

Estudos de Arte II (VIS10988)

Segundas vanguardas e transformação das práticas artísticas. Recusa da forma como finalidade estética
Desmaterialização do objecto. Condição intermedia, 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](#)

Desenho V (VIS1170)

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 (VIS1188)

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 (VIS1173)

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 (HIS0800)

A arte no território português antes do séc. XII. Do legado antigo à expressão da primeira arte cristã. A influência da arte islamo-árabe e a emergência da visualidade moçárabe.

2. Primeiros Reis e monumentos (1150-1350). Do Românico à introdução das formas góticas no fomento da Dinastia de Borgonha. A fortificação e a consolidação urbana; geografias arquitectónicas e figurativas; da iluminura à decoração escultórica.
3. Programas e apogeu do Gótico (1350-1450). Fases estilísticas, formais e o privilégio de escala; a promoção régia e os ciclos particulares.
4. Protagonismos artísticos entre 1450-1500. Oficinas e ciclos da pintura até ao Manuelino. Da arte do fresco a Álvaro Pires e ao protagonismo dos pintores luso-flamengos. Os arquitectos de D. Manuel I.
5. A Arte Portuguesa e o Mundo (ca. 1500). A Expansão Portuguesa e a promoção da arquitetura militar e urbanística no Império. Os modelos de representação visual e a percepção do exótico e do místico.

Voltar

Metodologia da Prática Profissional I (VIS1206)

Instrumentos para formalização de intenções ou ideias.

- Métodos de Planeamento.
- Normas e aspectos jurídicos.
- Planificação e calendarização dos passos e objectivos a atingir.
- Informação e sua organização.

Funcionamento de uma organização.

- Organização funcional:
- Produção;
- Comercial;
- Financeira;
- Operacional.
- Funcionamento de equipa - treino da eficácia na organização.
- Valor do trabalho:
- Empreendedorismo;
- Plano de negócio.
- Clientes:
- Público-alvo;
- Promoção.

Suportes de comunicação e implementação.

- Identidade.
- Imagem.
- Marketing.

Titularidade do direito de autor.

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

Mapeamento do mercado da cultura em Portugal.

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



[Voltar](#)

Projectos de Artes Visuais I - Escultura (VIS1181)

- . 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, a realizar no segundo semestre, tendo em consideração as dimensões físicas e sociais do espaço seleccionado pelo aluno - um trabalho de site-specific ou place-specific.

[Voltar](#)

Técnicas de Impressão I (VIS1195)

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 (VIS1178)

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 (VIS1202)

1. 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. Evolução do design no século passado:

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

Voltar

Desenho VI (VIS1171)

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 (VIS1183)

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

As propriedades físicas dos materiais e a sua manipulação. Normas de trabalho e regras de segurança.

Realização de exercícios práticos para aplicação das diferentes técnicas propostas e adequadas ao interesse e percurso do aluno, nas áreas laboratoriais existentes na Escola. propondo-se nesta disciplina:

- Na área bidimensional

- Serigrafia (técnicas directas); monotipia; e/ou

- Fotografia - técnicas laboratoriais criativas; e/ou

- Animação stop-motion.

Na área tridimensional

- Modelação em esponja e latéx; e/ou

- Positivos em fibra de vidro; e/ou

- Workshop de escultura em pedra.

Nesta disciplina os alunos podem ainda aprofundar outras técnicas ou tecnologias já estudadas.

A aprendizagem prática semanal das técnicas e tecnologias é executada com acompanhamento docente.



Voltar

Estudos de Arte IV (VIS1174)

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.
 - 3.1. Singularidade-Singularidade: Aby Warburg (1866-1905).
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.

Voltar

História da Arte em Portugal II (HIS0801)

1. A Arte em Portugal ca. 1550. Renascimento, Maneirismo, Contra-Reforma; os tratados e a fixação da arte-programa. A afirmação do Estilo-Chão e os ciclos henriquino e filipino.
2. A Arte em Portugal nos sécs. XVII-XVIII. Da Restauração ao Barroco e Iluminismo. Da edificação do Palácio-Convento de Mafra à Reconstrução de Lisboa. Os ciclos da decoração portuguesa (artes escultóricas e decorativas); a emergência da literatura de reflexão estética. A arte luso-brasileira.
3. A Arte do séc. XIX. Do Academismo Liberal às correntes revivalistas de recomposição romântica e gosto eclético. Os Museus e os ensinamentos artísticos. Persistências do Naturalismo.
4. A Arte entre 1900-1960. Resistências à Contemporaneidade e o advento modernista; o ciclo de programas do Estado Novo e o confronto renovador (Surrealismo, Abstraccionismo, Neo-realismo).
5. A Arte em Portugal depois de 1960. Os decursos pós-modernos e a abertura multi-estética. As Arte e a sua exibição (participações, crítica, exposições).



[Voltar](#)

Metodologia da Prática Profissional II (VIS1207)

Concepção e apresentação de projectos.

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

Recurso à simulação de casos concretos.

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

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

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

Implementação.

[Voltar](#)

Projectos de Artes Visuais II - Escultura (VIS1182)

A continuação do estudo aprofundado da linguagem expandida da escultura contemporânea, através do seu enquadramento teórico - história, crítica, estética, técnicas específicas - meios materiais, elementos estruturais, modos de operar – e meios conceptuais, bem como a aprendizagem de metodologias de investigação através do pensar e do fazer da escultura, reforçam as capacidades do aluno para a materialização de projectos com uma linguagem escultórica personalizada no contexto abrangente das práticas artísticas contemporâneas.

[Voltar](#)

Introdução ao Design II (VIS1203)

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.



Voltar

Anatomia (VIS1164)

Noções base da anatomia humana, em particular da anatomia artística. Introdução à morfologia geral do corpo humano, aos planos de referência e às nomenclaturas anatómicas. O estudo da evolução dos cânones. As proporções do corpo nas várias fases etárias.

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. A morfologia da mão: articulações e movimentos.

Voltar

Técnicas de Impressão II (VIS1196)

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 (VIS1179)

Prática semanal de tecnologias para as quais existe acompanhamento docente.

Workshops tecnológicos específicos da área de Artes Visuais ou da área de Multimédia.

Enquadramento específico de cada área abordada tendo como objectivo o direccionamento para o interesse específico do trabalho do aluno e área do aluno.

Voltar

Projectos de Artes Visuais I - Pintura (VIS1193)

É solicitado ao aluno o desenvolvimento de uma pesquisa e um trabalho plástico com um grau de autonomia e coerência razoável. Nesse sentido o aluno (ou aluna) encontrará a melhor forma de combinar os objectivos teóricos que achar mais motivadores com a prática artística que lhe pareça mais eficiente.

No entanto quisemos neste Programa divulgar através da identificação de Letmotifs uma série de assuntos que estão no primeiro plano da arte contemporânea e que apareceram de formas muito diversas e individualizadas em artistas do século XX -XXI, bem como artistas anteriores mas que continuam muito presentes.

Voltar

Projectos de Artes Visuais II - Pintura (VIS1194)

1 . Reflexão sobre o projecto desenvolvido ao longo de Projectos I e ilações a retirar, com influência sobre os Projectos a desenvolver neste Semestre. Duas opções:

- a. O Prosseguimento e conclusão do Projecto iniciado no 5º Semestre.
- b. O arranque para um novo Projecto.

2 . Elaboração de um Projecto de trabalho para o Segundo Semestre e contratualização deste Projecto entre o aluno e o docente.

3 . Realização de pesquisas plásticas e bibliográficas acerca do Projecto elaborado.

4 . Desenvolvimento do projecto acordado com o Professor.

5 . Apresentações periódicas do Projecto ao grupo.

6. Visitas ao grupo, por parte de dois profissionais.

7 . Análise e avaliação do Projecto levado a cabo.



[Voltar](#)

Estudos do Cinema e do Audiovisual I (VIS1211)

Cinema e Evolução da Expressão da Consciência. Do Cinematógrafo aos anos 60
Ante-Câmara . O Nascimento do Cinematógrafo.
Mapeamentos Temporais e Culturais em Cinema
AS PRIMEIRAS EXPRESSÕES DO CINEMA
Impressionismo Francês (Vanguarda)
Expressionismo Alemão
Cinema Russo - Montagem
O SURGIMENTO DO SOM
Cinema nos Anos 30
Cinema nos Anos 40
Itália - Neo-Realismo
Cinema anos Anos 50
Cinema Japonês. Akira Kurosawa. Yasujiro Ozu
Nouvelle Vague. Jean-Luc Godard. François Truffaut
Cinema Americano
Cinema Indiano
Cinema Sueco - Ingmar Bergman
Cinema nos Anos 60
Cinema Americano Independente. John Cassevetes
Federico Fellini
François Truffaut
Inglaterra . Início da série de filmes 007
Argentina - Fernando Solanas
Grupos de Pesquisa . Projecto CINEMATOGRAFIAS
Evolução da captação de imagens em Cinema
*recriação de 'stills' (p.ex. cinema mudo)
Evolução do Som em Cinema
*experimentações a partir de bandas sonoras.
Cinema e Evolução da Expressão da Consciência

[Voltar](#)

Som (VIS1393)

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 (VIS1374)

Narrativas Audiovisuais Lineares

- Conceitos fundamentais da linguagem audiovisual: cena, sequência, plano, escala de planos, eixo, enquadramento, movimento de câmara, campo, fora-de-campo, contra-campo, raccord;
- Convenções e estética dos géneros: Ficção e Não-Ficção; Imagem Real e Animação
- Estruturas narrativas: a acção no drama e na tragédia em Aristóteles e o monomito de Campbell

- Narrativas Audiovisuais Não Lineares

- Linguagem e Novos Media segundo Manovich
- EVE de Peter Gabriel
- O ciberdrama de Janet Murray: imersão, agência e transformação;

Voltar

Estudos do Cinema e do Audiovisual II (VIS1212)

«A Regra do Jogo»;
«Citizen Kane» / Welles;
Hitchcock d'«A janela indiscreta»;
«They live by night»: todos os dias de Ray;
«Dolce vita» e «Le notti bianche»: cinema italiano - Fellini e Visconti.
Hollywood (1952-1965): reacções à Televisão.
Boas ondas? A «Nova Vaga» francesa e o "fabuloso destino";
A «Política dos Autores» e os Cahiers du Cinema;
"Non, ou a vanglória de mandar": o cinema em Portugal;
De Paz dos Reis a P. Costa.
"Para além da mancha": o cinema britânico;
Os "Clássicos- Powell e Pressburger - e o Free Cinema - Richardson e Reisz.
«Morangos silvestres»:
Persona: Bergman.
«As asas do desejo»:
O último dos "cinemas novos": o manifesto de Oberhausen; Schlöndorff, Kluge, Herzog, Fassbinder;
Wenders: Land of plenty;
"Oriente-se":
Bollywood e o cinema bengali de S. Ray.
A China e a China vista pelos outros;
Mizoguchi e Os amantes crucificados; Ozu; Kurosawa e Naruse e "Nuberu Bagu".
Outros: Cassavetes, Tarantino, Almodovar; Kubrick, Kiarostami, & etc.
Hollywood digital.



[Voltar](#)

Estúdio e Workshops e Multimédia I (VIS1375)

1. MULTIDIMENSIONAL SHORT FILM LAB

- Mapeamento Local

AQAL MATRIX - All Quadrants All Levels - Mapeamento da Consciência

MULTIDIMENSIONAL SHORT FILM LAB

Desenvolvimento de Curta Metragem de Expressão Multidimensional de aproximadamente 3 minutos em cenário previamente escolhido no Centro Histórico de Évora.

2)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.

3)STOPMOTION

1 Exercícios de aceleração, desaceleração, pausa

2 Exercícios de inercia, pesos, forças

[Voltar](#)

Estudos dos Media I (VIS1213)

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 (VIS1387)

Fornecer aos alunos uma introdução às linguagens de programação visual interactiva e aplicá-los em exercícios práticos de arte digital.

Conhecer a origem das linguagens de programação visual: Variáveis, Condições, Ciclos, Arrays, Funções. Perceber e aplicar os conceitos de programação orientada a objectos: Classes e Objectos, Encapsulamento, Construtores e Destrutores, matemática e condicionais.

Sínteses sonoras: Por Forma de Onda Fixa, Aditiva, Subtrativa, por Modulação, Modulação em Anel, de Amplitude, de Frequência, Síntese por Modelagem Física e Granular. Programas dotados de entrada simples: rato, teclado, som, assim como uma introdução à visão por computador e Raspberry Pi como suporte da instalação multimédia. Configuração de periféricos de interacção. Reconhecimento de som e imagem - bibliotecas Sound Analyser e OpenCV;

Ferramentas básicas necessárias para entender os princípios que regem a realização e manipulação de instalações interactivas mais elementares.

[Voltar](#)

Webdesign (VIS1208)

Desenvolvimento e aperfeiçoamento de conceitos teóricos e práticos fundamentais sobre linguagens de programação para a Web, Estudos de Caso e infra-estrutura de web como: Planificação, Objectivos e Público-Alvo, Serviços, Arquitectura, Responsividade e Acessibilidade, Esboços, Cor, Texto, Grelha, Conteúdos Texto e Imagem, Interactividade, Marketing - Newsletters, Domínios e alojamento, E-Commerce, SEO, Produção, e linguagens de implementação: HTML, CSS, Javascript, FTP e SSH.



[Voltar](#)

Estúdio e Workshops e Multimédia II (VIS1376)

MULTIDIMENSIONAL SHORT FILM LAB II

Mapeamento Pólo dos Leões.

AQAL MATRIX - All Quadrants All Levels - Mapeamento da Consciência

MULTIDIMENSIONAL SHORT FILM LAB II

Desenvolvimento de Curta Metragem de Expressão Multidimensional de aproximadamente 3 minutos em cenário previamente escolhido 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. Criação de um projecto final em linha.

[Voltar](#)

Estudos dos Media II (VIS1214)

Leituras contemporâneas do «fotográfico». Diferentes estudos e abordagens teóricas sobre a fotografia.

Usos colectivos e individuais da fotografia - registo fotográfico, memória e identidades sociais.

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 modernista da autonomia estética do fotográfico.

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

Década de 60, a fotografia apropriada pela arte e a «des-realização do fotográfico».

Nova objectividade e linguagem fotográfica «formal»: os anos 90.

A influência conceptual: Larry Sultan e a crónica sub-urbana hiperrealista.

Narrativas encenadas: Jeff Wall e Philip-Lorca diCorcia.

Representação fotográfica, documental e ficcional: Collier Schorr. Annette Kelm, Lara Almarcegui.

[Voltar](#)

Multimédia IV (VIS1388)

Desenvolvimento e aperfeiçoamento de conceitos fundamentais sobre linguagens de programação áudio-visual interactiva com o objectivo de os aplicar em projectos práticos avançados relacionados com a arte digital contemporânea e o desenvolvimento de instalações e aplicações interactivas em tempo real .

1- Análise e criação de programas dotados de análise e interações de dados de entrada avançados através de sistemas de visão por computador por meio de tracking de cores e movimento,

2- Microcontrolador Arduino - Sensores e actuadores; sistemas MIDI: customização de sensores analógicos e digitais através de conceitos da electrónica e a sua relação com o software:

3- Projecções em multi-tela e sincronismo em rede e manipulação de objectos gráficos 3D em tempo real

4 - Reconhecimento de som e imagem e Video mapping.

Pretende-se que os alunos possuam as ferramentas necessárias para realizar e manipular instalações interactivas audiovisuais em multiplas dimensões e possibilidades.

[Voltar](#)

Produção de Conteúdos Multimédia (INF0876)

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 (VIS1377)

PROCESSING

Provide an intermediate platform in creating artistic programs, as well as the preparation of animations from generative programs. Broad introduction to core concepts in creating programs which they apply in individual exercises and a final project.

Solve artistic problems through computer programming. At the end of the course, it is intended that students have the necessary tools to create artistic programs on the computer, the internet and mobile platforms.

STOPMOTION

1 - The student should acquire:

1.1-the basics of animation acceleration / deceleration and break and how to apply them in assignments.

1.2-notions of weight / forces / inertia and how to apply them

2 - Group work students will be participating in the development of all the theoretical part of the film to make in the second semester:

2.1 idea

2.1 script

2.1 story board

2.1 Studies of characters, sets and props

2.1 make a file with all objects of this study

[Voltar](#)

Estudos dos Media III (VIS1215)

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.

«cinemático» - linguagens de criação plurais e transversalidades entre cinema, fotografia e vídeo.



[Voltar](#)

Fotografia I (VIS1381)

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 técnicas utilizadas, a linguagem fotográfica em que estas imagens se enquadram, e a sua relevância na história da Fotografia.

Programa (fotografia analógica)

1. Temáticas: retrato, arquitectura, 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 (VIS1389)

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 imagem para digital e impressão: OpenEXR, Tiff, Targa;

[Voltar](#)

Projectos de Multimédia I (VIS1391)

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](#)

Estúdio e Workshops e multimédia IV (VIS1378)

PROGRAMAÇÃO CRIATIVA

Criação de programas no Processing, Arduino e openFrameworks.

Elementos de código : variáveis, condições, ciclos , matrizes, funções, arraylists, vectors. Saber interligar os elementos de código na construção de um programa.

Domínio da programação orientada por objectos. Noções de classes, objectos, polimorfismo.

Uso de actuadores através do Arduino: LEDs, motores, botões, potenciómetros, joysticks.

Uso de sensores através do Arduino: acelerómetro, LDR, temperatura, humidade, infra-vermelhos.

Instalação e uso do openFrameworks. Programar em C++.

Criação de programas dotados de análise e interações de dados de entrada: rato, teclado, som, vídeo, sensores. Visão por computador, análise de som, computação física.

Uso do Processing, Arduino e openFrameworks para criação de programas gráficos, sonoros ou de computação física que se executam no computador como aplicações, em páginas HTML como javascript, apps em dispositivos móveis, instalações.

[Voltar](#)

Estudos dos Media IV (VIS1216)

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, expressividade física, modalidades de recepção e percepção.

Arte vídeo em Portugal - uma abordagem.

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.

[Voltar](#)

Fotografia II (VIS1382)

O curso consiste ter prática na câmara escura nas suas diversas vertentes para impressão e revelação de filmes. 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 disposição 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).



Voltar

Produção II (VIS1390)

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

- * Conceitos fundamentais de animação tridimensional: deformação de objectos por esqueletos animados; ferramentas de edição de animação não-linear em tempo real, simulações físicas.
- * Modelação para a acção - cuidados de retopologia.
- * Animação de camera, sistemas multicamera e montagem
- * Iluminação para animação;
- * Noções de filmagem para composição tridimensional;
- * Integração de animações em mocap e rotoscoping;
- * Composição avançada, com motion tracking;
- * Iluminação com probes High Dynamic Range;
- * noção de pipeline;
- * rendering
- * rendering estereoscópico
- * formatos de alta definição: IMAX e 4k

Voltar

Projectos de Multimédia II (VIS1392)

Exemplos de obras de Artes Digitais relacionadas com a área de investigação desenvolvida pelo discente.

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 do projecto final, assim como a apresentação e documentação das obras.

Voltar

Empreendedorismo e Gestão Empresarial (GES0787)

Módulo 1 -Introdução à Empreendedorismo e Inovação

- a. Determinantes do Empreendedorismo
- b. Análise e Comparação internacional do Empreendedorismo
- c. O que é a Inovação: Os tipos de inovação
- d. As Dinâmicas da Inovação
- e. Comparação internacional da Inovação e a situação de Portugal
- f. Empreendedorismo e Inovação
- g. Intraempreendedorismo

Módulo 2 - Das Ideias ao Negócio: Qual o Processo

- a. Análise de Mercados
- b. Análise de ideias de negócio
- c. Estruturar uma ideia de negócio
- d. Jogos de simulação duma ideia de negócio