

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Concept Art I
Docente responsável:	Henrique Costa
Respetiva carga letiva na UC:	3 horas
Outros Docentes:	
Respetiva carga letiva na UC:	
ECTS:	6

1 — Objetivos de Aprendizagem

- Desenvolver as capacidades de criação gráfica analógica e digital.
- Desenvolver o desenho de invenção.
- Dominar os conceitos básicos do processo criativo.
- Aplicar conhecimentos anatómicos na criação de personagens.
- Dominar valores cromáticos e composição.
- Desenvolver a capacidade de aplicação da perspetiva aliada ao desenho de invenção.
- Desenvolver a sensibilidade estética a partir do suporte analógico e digital.

2 — Conteúdos Programáticos

- I Conceção de personagens:
 - Métodos de conceção de personagens
 - Uso de silhueta como processo criativo
 - Proporções e características anatómicas
 - Expressão facial e corporal
 - Justaposição de formas

- II Conceção de estruturas:
 - Construção de objetos a partir de estruturas geométricas
 - Uso dos valores cromáticos e lumínicos
 - Aplicação de funcionalidade a objetos
 - Métodos de conceção de veículos

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

O programa é realizado segundo os exercícios feitos em tempo de aula podendo haver necessidade de trabalho complementar em casa. O programa é subdividido em quatro módulos sendo que em cada módulo se abordará questões pertinentes relativamente à Concept Art. Em cada módulo haverá um momento de avaliação a que corresponderá:

- **Exercício 1** - "Criação de personagens"
- **Exercício 2** - "Construção de criaturas"
- **Exercício 3** - "Construção de objectos"
- **Exercício 4** - "Conceção de veículos"

A apreciação global do percurso e o trabalho desenvolvido pelo aluno baseiam-se em três níveis de avaliação:

I — O primeiro nível de avaliação corresponde à **Avaliação Contínua**. Esta avaliação manifesta-se no percurso diário, no acompanhamento do processo ensino-aprendizagem, e pressupõe uma efectiva integração no trabalho lectivo proposto, apoiada na assiduidade e na pontualidade.

II — Durante o semestre são estabelecidos quatro momentos de **Avaliação Formal** a ocorrer cada um no final da aprendizagem de cada conteúdo programático. Para serem admitidos à Avaliação Final, os alunos terão de executar obrigatoriamente os quatro exercícios propostos na avaliação formal.

III — Na **Avaliação Final** estará presente um Júri expressamente designado para o efeito, do qual fará parte o Professor que acompanhou o aluno e o Regente da Cadeira. A Avaliação Final marcada pelo Conselho Pedagógico consiste na apreciação e discussão presencial dos trabalhos realizados pelos alunos.

4 — Bibliografia de Consulta

LE, Khang; YAMADA, Mike; YOON, Felix; *The Skillful Huntsman: Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design*, Design Studio Press; 3ª Edição, 2005. ISBN 978-0972667647

MEAD, Syd, *Syd Mead's Sentury*, Oblagon, 2001, ISBN 978-0929463094

SOLARSKI, Chris; *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*, Watson-Guptill, 2012. ISBN 978-0982098477

5 — Assistência aos alunos

Atendimento 1º Semestre 2015/16:

Segundas-feiras 14:00-15:30 sala 4.08

Email do docente: nrq978@gmail.com