

# **novos planos de estudo — licenciaturas**

**b**  

---

**a**

**belas-artes  
ulisboa**

# índice

faculdade	3
introdução aos princípios da reforma curricular	4
regras gerais	6
licenciaturas	7
minors	21
lista de unidades curriculares optativas	35
lista completa de unidades curriculares	40

# faculdade

## missão

Formar, investigar e disseminar os saberes da arte, do design, da cultura e da ciência, bem como nos domínios emergentes da criação contemporânea. Contribuindo, deste modo, para a inovação e para a qualificação dos recursos humanos competentes ao desenvolvimento social e cultural, numa perspectiva de preservar e de enriquecer o património artístico e de design, e o conhecimento científico e cultural.

## visão

Ser a referência de excelência do Ensino Superior de arte e do design, afirmando-se como escola laboratório de criação, inovação e investigação tanto a nível nacional como internacional, em particular na Europa e nos Países de Língua Oficial Portuguesa, do continente americano ao Extremo-Oriente, passando pela bacia do Mediterrâneo.

## áreas científicas

AM	Arte Multimédia
CAP	Ciências de Arte e Património
DES	Desenho
DC	Design de Comunicação
DE	Design de Equipamento
ESC	Escultura
PIN	Pintura

# introdução aos princípios da reforma curricular

A Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa implementa no ano letivo de 2018-2019 uma reforma integrada e global dos seus planos de estudo. Esta visa alcançar um conjunto de objetivos fundamentais de modo a tornar os nossos cursos de arte e design ainda melhores, mais competitivos e, sobretudo, mais próximos das necessidades e expectativas dos seus estudantes.

## estrutura

Os cursos de licenciatura organizam-se em estruturas curriculares flexíveis constituídas por três tipos de agrupamentos de unidades curriculares (UC, vulgarmente designadas por disciplinas), com esta ou outra denominação:

**Unidades curriculares comuns:** transversais a todas as licenciaturas, que representam uma matriz do ensino em Belas-Artes, e que são de frequência obrigatória.

**Unidades curriculares específicas:** representando a formação nuclear e essencial na área científica predominante do ciclo de estudos (licenciatura), consistindo em disciplinas de frequência obrigatória.

**Unidades curriculares optativas:** que permitam complementar e enriquecer a formação dada pelas unidades curriculares obrigatórias da licenciatura.

Em todas as licenciaturas, além das UC's obrigatórias, os estudantes poderão escolher, de forma organizada ou dispersa, UC's optativas que perfaçam 30 ECTS.

## organização minors

Todas as licenciaturas oferecem, aos alunos das restantes áreas, agrupamentos organizados de unidades curriculares optativas que permitem a formação complementar numa determinada especialidade (artística e/ou científica). Estes agrupamentos designam-se por *minors*.

Um Minor é um conjunto organizado de unidades curriculares correspondentes a uma formação complementar numa área científica distinta da formação predominante (licenciatura), correspondente a 30 créditos. Um Minor abará uma área de conhecimento através da realização de, pelo menos, 5 UC (em que cada UC, por norma, corresponde a 6 ECTS).

Os Minors constituem uma oferta de cada Área aos estudantes das outras Áreas da faculdade. Por outras palavras, cada estudante dos outros cursos tem a liberdade de selecionar o Minor que, combinado com a sua licenciatura, mais interessa à sua formação académica e ao seu futuro percurso profissional. Porque se trata de uma formação complementar, os estudantes não podem escolher um Minor oferecido pelo seu próprio curso.

Em alternativa, estes estudantes podem utilizar os seus 30 ECTS disponíveis para realizarem diferentes UC's à sua escolha (incluindo do leque de optativas da sua Área). Nestes casos de escolha de disciplinas optativas dispersas, embora todas juntas perfaçam os trinta créditos, não concedem uma especialização adicional (Minor).

### **organização**

#### **harmonização do número de horas e de UC's**

No sentido de se proceder a uma maior harmonização do volume de trabalho dos estudantes entre as diversas licenciaturas, os novos planos de estudo são predominantemente constituídos, em cada semestre, por 5 unidades curriculares.

### **calendário letivo**

#### **14 semanas de aulas por semestre**

De modo a permitir uma melhor organização e distribuição do calendário letivo, cada semestre passa a estar organizado em períodos de 14 semanas de aulas (em vez das anteriores 15).

### **unidades curriculares**

#### **harmonização da tipologia**

As disciplinas passam a organizar-se em três tipologias, consoante os objetivos e especificidades das mesmas:

T	Teóricas
TP	Teórico-Práticas
PL	Prático-Laboratoriais

### **créditos**

#### **harmonização da sua atribuição**

Em nome da clareza estrutural, da flexibilidade curricular e da mobilidade académica a cada unidade curricular correspondem, por norma, 6 ECTS.

## regras gerais

Cada estudante dispõe de 30 ECTS, de entre os 180 ECTS que compõem as licenciaturas da Faculdade (à exceção de Pintura que, com 4 anos, totaliza 240 ECTS), que poderá utilizar na construção de um percurso individual e numa formação académica adaptada às suas necessidades, expectativas e ambições, de acordo com as seguintes regras:

1. Através da realização de um Minor (agrupamento organizado de unidades curriculares que concedem formação numa determinada especialidade) escolhido de entre o conjunto disponibilizado pela Faculdade (à exceção dos que são da responsabilidade direta da Área do curso em que o aluno está matriculado) ou, em alternativa, de unidades curriculares optativas sem seleção de um Minor (específicas da Área do seu curso ou de qualquer outra área científica da Faculdade de Belas-Artes).
2. A conclusão de um Minor implica a realização de 30 ECTS, em unidades curriculares constantes da respetiva lista e permite a inscrição dessa especialidade no diploma final, em complemento à formação superior na licenciatura em que o aluno obtém aprovação.
3. Na realização de unidades curriculares optativas sem seleção de um Minor, é ainda admitida a frequência de unidades curriculares em funcionamento noutra Escola da ULisboa, após verificação da sua compatibilidade com o plano de estudos do curso.

# licenciaturas

## arte multimédia

A licenciatura em Arte Multimédia responde à necessidade de uma formação universitária capaz de integrar, de forma multidisciplinar, diferentes práticas de criação, experimentação e teorização artísticas e estéticas, preparando os estudantes para os novos desafios da criação, da produção visual e audiovisual e da interatividade, na sua dupla vertente conceptual e operativa. Proporciona a aquisição de competências de criação e reflexão autónomas e alargadas que, através de uma aprendizagem ancorada em diferentes abordagens às artes e à cultura contemporâneas, dotem os estudantes das ferramentas e dos saberes necessários às práticas artísticas multimédia.

## plano de estudos

### 1º ano / 1º semestre

código	unidade curricular	tipologia	horas de aulas	créditos
9904L001	Artes Digitais	TP	3	6
9904L002	Computação Multimédia	PL	4,5	6
9904L003	Experiência da Interação	TP	3	6
	Optativa I — (Condicionada CAP)			6
	Optativa II — (Condicionada DES)			6

### 1º ano / 2º semestre

código	unidade curricular	tipologia	horas de aulas	créditos
9904L004	Estudos dos Media	T	3	6
9904L005	Fotografia	PL	4,5	6
9904L006	Imagem em Movimento	PL	4,5	6
9904L007	Metodologia Projetual Multimédia	PL	4,5	6
8399L006	Desenho Digital I (Iniciação)	TP	3	6

### 2º ano / 1º semestre

código	unidade curricular	tipologia	horas de aulas	créditos
9904L008	Fotografia Experimental	TP	4,5	6
9904L009	Práticas do Som	TP	3	6
9904L010	Projeto I	TP	6	6
9904L011	Teoria da Imagem I	T	3	6
	Optativa III — (Minor ou Opção Livre)			6

2º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9904L012	Projeto II	TP	6	6
9790L026	Instalação I	TP	6	6
9070L003	Audiovisuais	TP	3	6
	Optativa IV — (Condicionada CAP)			6
	Optativa V — (Minor ou Opção Livre)			6

3º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9904L013	Oficina Multimédia	PL	4,5	6
9904L014	Projeto III	TP	6	12
	Optativa VI — (Minor ou Opção Livre)			6
	Optativa VII — (Minor ou Opção Livre)			6

3º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9904L015	Projeto IV	TP	6	12
9904L016	Sistemas Interativos	TP	3	6
	Optativa VIII — (Minor ou Opção Livre)			6
	Optativa IX — (Minor ou Opção Livre)			6



## ciências da arte e do património

A licenciatura em Ciências da Arte e do Património proporciona a formação geral dos estudantes numa sólida base humanística e científica e de complemento artístico, centrada nos temas e problemas do património, através das áreas da museologia e da curadoria, e das questões decisivas da conservação preventiva. Possibilita a obtenção de um perfil profissional inovador, habilitando os estudantes ao desempenho das múltiplas tarefas exigidas pelos estudos artísticos e pelo atual mercado da arte. Contributos: desenvolvimento reflexivo e metodológico; dimensão projetual alicerçada na História da Arte, Estética, Museologia, Museografia e Curadoria, bem como nos princípios de ação da Conservação e da preservação do Património; práticas laboratoriais em colaboração com a Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa (FCUL).

### plano de estudos

#### 1º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9903L003	História da Arte I	T	3	6
9903L004	História e Teoria da Museologia e da Curadoria	T	3	6
9903L018	Teorias da Arte	T	3	6
8399L002	Desenho I	TP	6	6
8399L014	Geometria: Projeções Ortogonais I	TP	3	6

#### 1º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9903L001	Artes e Humanidades	T	3	6
9903L008	História da Arte II	T	3	6
9903L009	Museologia e Conservação Preventiva	T	3	6
8399L035	Desenho de Património	TP	3	6
	Optativa I			6

#### 2º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9903L013	Estética I	T	3	6
9903L014	História da Arte III	T	3	6
9903L015	Museologia e Curadoria	T	3	6
8399L011	Anatomia Artística I	T	3	6
	Optativa II			6

2º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9903L020	Estética II	T	3	6
9903L021	Materiais, Técnicas e Diagnóstico de Bens Culturais	T	3	6
9903L024	Teoria da Crítica de Arte	T	3	6
9904L026	Práticas Multimédia	TP	6	6
	Optativa III			6

3º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9903L026	História da Arte Portuguesa I	T	3	6
9903L028	Práticas Laboratoriais de Diagnóstico I	PL	6	6
9903L016	Sistemas de Registo do Património	T	3	6
9072L020	Design Museográfico	T	3	6
	Optativa IV			6

3º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9903L031	História da Arte Portuguesa II	T	3	6
9903L027	Legislação e Modelos de Gestão do Património	T	3	6
9903L032	Práticas Laboratoriais de Diagnóstico II	PL	6	6
9903L034	Projeto de Museologia e Curadoria	TP	6	6
	Optativa V			6

## desenho

A licenciatura em Desenho oferece uma formação integral em diversos domínios do desenho, permitindo um desenvolvimento estruturado no âmbito da aprendizagem, investigação e criação artística que responda aos desafios da cultura contemporânea. O plano de estudos promove a aquisição de conhecimentos artísticos, científicos, técnicos e metodológicos em várias vertentes, que habilitam os estudantes com saberes e competências de diferentes perfis — sólida preparação de base em práticas analógicas e digitais, representação e expressão artística autónoma, concepção e produção gráfica, desenho integrado e aplicado — que os tornam aptos a enfrentar as solicitações de um mercado mais vasto e exigente, mas também a responder de forma transversal e qualificada a futuros percursos artísticos, profissionais e académicos.

### plano de estudos

#### 1º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
8399L001	Desenho Diagramático	TP	6	6
8399L002	Desenho I	TP	6	6
8399L003	Geometria: Perspetiva I	TP	3	6
8399L004	Infografia	TP	3	6
8399L005	Métodos e Técnicas do Desenho	TP	3	6

#### 1º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
8399L006	Desenho Digital I (Iniciação)	TP	3	6
8399L007	Desenho II	TP	6	6
8399L008	Expressão Gráfica Criativa	TP	6	6
8399L009	Geometria: Perspetiva II	TP	3	6
8399L010	Teoria e História do Desenho	T	3	6

#### 2º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
8399L011	Anatomia Artística I	T	3	6
8399L012	Desenho de Modelo I	TP	6	6
8399L013	Desenho Digital II (Desenvolvimento)	TP	3	6
8399L014	Geometria: Projeções Ortogonais I	TP	3	6
	Optativa I — (Minor ou Opção Livre)			6

## 2º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
8399L015	Anatomia Artística II	T	3	6
8399L016	Desenho de Modelo II	TP	6	6
8399L017	Desenho Digital III (Projeto)	TP	3	6
8399L018	Geometria: Projeções Ortogonais II	TP	3	6
	Optativa II — (Minor ou Opção Livre)			6

## 3º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
8399L019	Desenho: Projeto I	TP	9	12
	Optativa III — (Condicionada DES)			6
	Optativa IV — (Condicionada CAP)			6
	Optativa V — (Minor ou Opção Livre)			6

## 3º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
8399L019	Desenho: Projeto II	TP	9	12
	Optativa III — DES			6
	Optativa IV — (Condicionada CAP)			6
	Optativa V — (Minor ou Opção Livre)			6

## design de comunicação

A licenciatura em Design de Comunicação promove práticas inovadoras capazes de expandir os discursos da disciplina para novos territórios de ação social e política. O programa pretende formar futuros designers que se envolvam em práticas críticas, responsáveis e sustentáveis fundadas nas relações ética/estética, teoria/prática projetual. O plano de estudos reconhece a abrangência da prática – da imprensa à cultura digital – bem como as suas especialidades e natureza interdisciplinar: design gráfico, design de informação, design de interação, edição, design de identidade, audiovisuais, etc. Para além dos domínios consagrados, promove a pesquisa por alternativas de modo a posicionar as novas gerações de designers em estratégias de criação de valor e trabalho numa economia global.

### plano de estudos

#### 1º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9070L001	Design de Comunicação I	TP	6	6
9070L002	Tecnologias de Design I	TP	3	6
9903L040	História do Design – Comunicação	T	3	6
	Optativa I — (Condicionada CAP)			6
	Optativa II — (Condicionada DES)			6

#### 1º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9070L003	Audiovisuais	TP	3	6
9070L004	Design de Comunicação II	TP	6	6
9070L005	Tecnologias de Design II	TP	3	6
	Optativa III — (Condicionada DES)			6
	Optativa IV — (Minor ou Opção Livre)			6

#### 2º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9070L006	Design de Comunicação III	TP	9	12
9070L007	Design de Informação	TP	6	6
9070L008	Estudos Culturais	T	3	6
	Optativa V — (Minor ou Opção Livre)			6

2º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9070L009	Design de Comunicação IV	TP	6	6
9070L010	Design de Interação	TP	3	6
9904L004	Estudos dos Media	T	3	6
	Optativa VI — (Minor ou Opção Livre)			6

3º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9070L011	Design de Comunicação V	TP	9	12
9070L012	Design de Edição	TP	6	6
9070L013	Estudos em Design	T	3	6
	Optativa VII — (Minor ou Opção Livre)			6

3º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9070L014	Design de Comunicação VI	TP	9	12
9070L015	Design de Identidade	TP	6	6
9070L016	Marketing	T	3	6
	Optativa VIII — (Minor ou Opção Livre)			6

## design de equipamento

A licenciatura em Design de Equipamento tem como finalidade formar profissionais aptos a elaborar, desenvolver e coordenar projetos ou outras atividades de Design que se enquadram nesta área e com a complexidade relativa a este nível de formação, bem como constituir um primeiro patamar de estudos nos domínios do Design de Produto, Design Urbano e de Interiores e Estudos de Design. O curso promove a aquisição de práticas e conhecimentos científicos específicos de modo a que seja possível ao licenciado a resolução de problemas no âmbito da sua atividade, mediante o recurso ao processamento e aplicação de conhecimentos renovados autónoma e continuamente através das competências adquiridas.

### plano de estudos

#### 1º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9072L001	Introdução ao Design	TP	9	12
9903L039	História da Arte e Cultura Material	T	3	6
8399L002	Desenho I	TP	6	6
8399L014	Geometria: Projeções Ortogonais I	TP	3	6

#### 1º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9072L002	Observação e Meios Gráficos para Design de Equipamento	TP	6	6
9072L003	Projeto I	TP	9	12
9072L004	Representação e Modelação Digital I	TP	3	6
9903L041	História do Design – Equipamento	T	3	6

#### 2º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9072L005	Comunicação e Apresentação para o Design de Equipamento	T	1,5	3
9072L006	Estática I	T	3	3
9072L007	Materiais e Tecnologias	T	4,5	6
9072L008	Projeto II	TP	9	12
9072L009	Representação e Modelação Digital II	TP	3	6

2º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9072L010	Cultura do Design	T	3	6
9072L011	Ergonomia	T	1,5	3
9072L012	Estática II	T	3	6
9072L013	Projeto III	TP	9	12
	Optativa I — (Minor ou Opção Livre)			6

3º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9072L014	Projeto IV	TP	9	12
9072L015	Sustentabilidade e Inovação Social	T	3	6
	Optativa II — (Minor ou Opção Livre)			6
	Optativa III — (Minor ou Opção Livre)			6

3º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9072L016	Gestão do Design e Empreendedorismo	T	3	6
9072L017	Projeto V	TP	9	12
	Optativa IV — (Minor ou Opção Livre)			6
	Optativa V — (Minor ou Opção Livre)			6



## escultura

A licenciatura em Escultura visa proporcionar uma sólida formação artística e científica de base através da aquisição de competências, abrangentes e interdisciplinares, cognitivas, metodológicas, tecnológicas, comunicacionais, individuais e sociais, adaptadas à experimentação e desenvolvimento de projetos escultóricos. Esta licenciatura integra e reforça os requisitos estabelecidos no projeto educativo, científico e cultural da instituição que tem por missão «a formação, a investigação e a disseminação do saber nos domínios da arte, do design, da cultura e da ciência que lhe são historicamente reconhecidos, bem como nos domínios emergentes da criação contemporânea.»

### plano de estudos

#### 1º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9754L001	Composição de Escultura I	T	1,5	3
9754L002	Escultura I	TP	9	9
9754L003	Modelos de Escultura I	TP	6	6
	Optativa I — (Condicionada CAP)			6
	Optativa II — (Condicionada DES)			6

#### 1º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9754L004	Composição de Escultura II	T	1,5	3
9754L005	Escultura II	TP	9	9
9754L006	Modelos de Escultura II	TP	6	6
9754L016-24	Laboratórios de Escultura I	PL	6	6
	Optativa III — (Minor ou Opção Livre)			6

#### 2º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9754L007	Escultura III	TP	9	9
9754L008	Modelos de Escultura III	TP	6	6
9754L009	Sistemas de Representação I	T	1,5	3
9754L025-29 9754L031-33	Laboratórios de Escultura II	PL	6	6
	Optativa IV — (Minor ou Opção Livre)			6

2º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9754L010	Escultura IV	TP	9	9
9754L011	Sistemas de Representação II	T	1,5	3
9754L034-38 9754L040-42	Laboratórios de Escultura III	PL	6	6
	Optativa V — (Condicionada CAP)			6
	Optativa VI — (Minor ou Opção Livre)			6

3º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9754L012	Escultura V	TP	9	9
9754L013	Teoria e Métodos da Escultura I	T	1,5	3
9754L043-47 9754L049-51	Laboratórios de Escultura IV	PL	6	6
	Optativa VII — (Minor ou Opção Livre)			6
	Optativa VII — (Minor ou Opção Livre)			6

3º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9754L014	Escultura VI	TP	9	9
9754L015	Teoria e Métodos da Escultura II	T	1,5	3
9754L052-56 9754L058-60	Laboratórios de Escultura V	PL	6	6
	Optativa IX — (Condicionada DES)			6
	Optativa X — (Minor ou Opção Livre)			6

## pintura

A licenciatura visa o entendimento da Pintura no âmbito geral das artes e desenvolve competências para a prática artística em diversas especialidades. Enquadrada por um mundo artístico cada vez mais diversificado, tem quatro finalidades fundamentais de formação: artistas com prática intensiva de pintura, incluindo múltiplas disciplinas optativas (gravura, pintura digital, cerâmica, vitral, instalação, mosaico, tapeçaria, ilustração artística, entre outras); licenciados competentes para corresponder às solicitações de organismos estatais, autarquias, fundações e outros; docentes em diversos níveis de ensino das linguagens da arte; integração plena no mestrado e no doutoramento de Pintura, História da Arte, Estética, ou outras áreas. O curso é composto por oito semestres curriculares, num total de 240 ECTS.

### plano de estudos

#### 1º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9790L001	Artes Plásticas I	TP	9	9
9790L002	Cultura Artística	T	1,5	3
8399L003	Geometria: Perspetiva I	TP	3	6
8399L002	Desenho I	TP	6	6
9903L003	História da Arte I	T	3	6

#### 1º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9790L003	Artes Plásticas II	TP	9	9
9790L005	Iniciação à Pintura	TP	6	6
9790L004	Cibercultura — Ciberarte	T	1,5	3
8399L007	Desenho II	TP	6	6
9903L008	História da Arte II	T	3	6

#### 2º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9790L008	Pintura I	TP	9	9
9790L007	Modelos	TP	6	6
9790L006	Forma Plástica	T	1,5	3
8399L012	Desenho de Modelo I	TP	6	6
9903L014	História da Arte III	T	3	6

## 2º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9790L010	Pintura II	TP	9	9
9790L009	Composição — Elementos	T	1,5	3
8399L016	Desenho de Modelo II	TP	6	6
9903L026	História da Arte Portuguesa II	T	3	6
	Optativa I — (Condicionada P)			6

## 3º Ano/ 1º Semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9790L012	Pintura III	TP	9	9
9790L011	Composição — Contextos	T	1,5	3
	Optativa II — (Condicionada P)			6
	Optativa III — (Condicionada P)			6
	Optativa IV — (Minor ou Opção Livre)			6

## 3º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9790L014	Pintura IV	TP	9	9
9790L013	Pensamento Pictural	T	1,5	3
	Optativa V — (Condicionada P)			6
	Optativa VI — (Minor ou Opção Livre)			6
	Optativa VII — (Minor ou Opção Livre)			6

## 4º ano / 1º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9790L016	Pintura V	TP	9	9
9790L015	Estudos de Pintura	T	1,5	3
	Optativa VIII — (Condicionada P)			6
	Optativa IX — (Minor ou Opção Livre)			6
	Optativa X — (Minor ou Opção Livre)			6

4º ano / 2º semestre

<b>código</b>	<b>unidade curricular</b>	<b>tipologia</b>	<b>horas de aulas</b>	<b>créditos</b>
9790L017	Pintura VI	TP	9	12
	OptativaXI — (Condicionada P)			6
	Optativa XII — (Minor ou Opção Livre)			6
	Optativa XIII — (Minor ou Opção Livre)			6

# minors

## animação      área responsável: AM

O *Minor* em Animação visa dotar os estudantes de primeiro ciclo de um conhecimento da animação ao nível da sua linguagem, dos seus processos específicos, dos seus modos de narratividade e da sua história. Ao longo do percurso lectivo, desenvolver-se-ão os recursos tradicionais e digitais da animação através da elaboração de projetos concretos.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9904L009	Práticas do Som	TP	3	6
1	9904L018	Animação e Movimento	PL	4,5	6
2	9904L007	Metodologia Projetual Multimédia	PL	4,5	6
1+2	9904L019	Animação e Narrativa	PL	4,5	6
2	9904L017	Animação Digital	PL	4,5	6

## conservação e património      área responsável: CAP

A partir de um conjunto de unidades curriculares relacionadas com o património, a museologia, as coleções, a curadoria, a conservação e a preservação, o *minor* em Conservação e Património tem como finalidades: problematizar conceitos e teorias; introduzir metodologias e práticas de trabalho; explorar o saber estético e a narrativa do património; abordar questões científicas, profissionais e técnicas; preparar e inserir futuros profissionais na área do património e nos meios culturais e artísticos.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9903L004	História e Teoria da Museologia e da Curadoria	T	3	6
1	9903L005	História e Teoria do Restauro	T	3	6
1	9903L015	Museologia e Curadoria	T	3	6
1	9903L010	Património e Arqueologia	T	3	6
1	9903L045	Preservação de Acervos e Coleções	T	3	6
1	9903L016	Sistemas de Registo do Património	T	3	6
2	9903L021	Materiais, Técnicas e Diagnóstico de Bens Culturais	T	3	6
2	9903L009	Museologia e Conservação Preventiva	T	3	6

**desenho de modelo**      área responsável: DES

O *Minor* em Desenho de Modelo proporciona uma formação específica no domínio da representação gráfica da figura humana, apoiando-se para este fim em aulas de desenho com modelo vivo e no estudo do corpo. É composto por uma oferta de sete unidades curriculares que exploram diversas vertentes do desenho de modelo, das quais o estudante pode escolher cinco em função da sua progressão e interesse.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	8399L025	Desenho Anatómico I	TP	3	6
1	8399L012	Desenho de Modelo I	TP	6	6
1	8399L027	Desenho de Modelo III (Composição)	TP	3	6
2	8399L026	Desenho Anatómico II	TP	3	6
2	8399L016	Desenho de Modelo II	TP	6	6
2	8399L028	Desenho de Modelo IV (Projecto)	TP	3	6
2	8399L034	Morfologia Criativa	TP	3	6

**desenho de património**      área responsável: DES

O *Minor* em Desenho do Património oferece uma formação dirigida para a representação e o desenho no âmbito do património, especialmente útil em contextos de comunicação visual museológica, na arqueologia ou em diversas formas de registo gráfico de índole científica. Oferece onze unidades curriculares integradas em dois grupos, dos quais o estudante pode escolher um em função do seu interesse, cada um deles com quatro níveis: um relativo ao desenho de observação e outro à representação geométrica.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	8399L035	Desenho de Património*	TP	3	6
1	8399L029	Ilustração Científica	TP	3	6
1	8399L002	Desenho I	TP	6	6
1	8399L012	Desenho de Modelo I	TP	6	6
1	8399L003	Geometria: Perspetiva I	TP	3	6
1	8399L014	Geometria: Projeções Ortogonais I	TP	3	6
2	8399L038	Desenho Arqueológico*	TP	3	6
2	8399L007	Desenho II	TP	6	6
2	8399L016	Desenho de Modelo II	TP	6	6
2	8399L009	Geometria: Perspetiva II	TP	3	6
2	8399L018	Geometria: Projeções Ortogonais II	TP	3	6

\*Unidade curricular de realização obrigatória no Minor Desenho de Património.

## desenho digital      área responsável: DES

O *Minor* em Desenho Digital oferece uma formação abrangente no domínio da representação e concepção gráfica, a partir do cruzamento de diferentes meios e ferramentas digitais. As opções de especialização vão desde a representação e modelação 3D à animação, da concepção e construção de espaços, objetos, personagens e ambientes até ao apoio nos processos integrados ou aplicados nos diversos projetos artísticos. Oferece treze unidades curriculares, das quais os estudantes podem escolher cinco em função da sua progressão e interesse.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	8399L023	Concept Art I	TP	3	6
1	8399L013	Desenho Digital II (Desenvolvimento)	TP	3	6
1	9904L013	Oficina Multimédia*	PL	4,5	6
1	9790L033	Pintura Digital I**	TP	6	6
1	9072L009	Representação e Modelação Digital II*	TP	3	6
2	9904L017	Animação Digital	PL	4,5	6
2	8399L024	Concept Art II	TP	3	6
2	8399L006	Desenho Digital I (Iniciação)	TP	3	6
2	8399L017	Desenho Digital III (Projeto)	TP	3	6
2	9754L021	Modelação Escultórica 3D*	PL	6	6
2	9790L034	Pintura Digital II**	TP	6	6
2	9754L030	Projeto de Escultura Digital*	PL	6	6
2	9072L004	Representação e Modelação Digital I*	TP	3	6

\*Selecionar apenas uma das unidades curriculares.

\*\*Selecionar apenas um dos níveis.

## design de edição      área responsável: DC

A publicação enquanto prática e veículo de expressão artística é hoje modelo central de produção e distribuição da cultura contemporânea. À luz de um contexto pós-digital, o *Minor* em Design de Edição procura circunscrever os fenómenos e tendências emergentes que resultam da interseção dos territórios do design de comunicação e da produção editorial. Ao afirmar uma relação cúmplice entre estas práticas, promove uma produção que avalia permanentemente os seus processos, matérias e funções e que desloca as suas operações para territórios declaradamente criativos.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9070L012	Design de Edição	TP	6	6
1	9070L013	Estudos em Design	T	3	6
1	9070L022	Tipografia	TP	3	6
2	9070L019	Produção Gráfica	TP	3	6
2	9070L021	Publicação Digital	TP	3	6



**design de identidade**      área responsável: DC

O *Minor* em Design de Identidade proporciona uma via de especialização na área da identidade visual. Tem por finalidade principal dotar os estudantes dos conceitos, princípios e métodos projetuais que os habilitem ao desenvolvimento de sistemas de identificação visual no contexto das organizações. O *Minor* convoca ainda o marketing e a gestão, enquanto campos de enquadramento e contextualização teórica, para além dos estudos em design e da tipografia, enquanto área operacional coadjuvante da componente projetual.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9070L013	Estudos em Design	T	3	6
1	9070L022	Tipografia	TP	3	6
2	9070L015	Design de Identidade	TP	6	6
2	9070L018	Gestão do Design	T	3	6
2	9070L016	Marketing	T	3	6

**design de informação**      área responsável: DC

O *Minor* em Design de Informação é uma via de especialização centrada nos problemas ligados à clareza e eficácia na comunicação de informação. Procura dotar os estudantes das referências teóricas que permitam problematizar a importância da informação na cultura contemporânea e, em paralelo, explorar as metodologias projetuais que respondam com eficácia neste contexto. Além do design de informação e visualização de informação, este *Minor* integra os estudos em design, como campo de enquadramento teórico, e a tipografia e a programação gráfica como áreas operacionais conexas.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9070L007	Design de Informação	TP	6	6
1	9070L013	Estudos em Design	T	3	6
1	9070L022	Tipografia	TP	3	6
2	9070L020	Programação Gráfica	TP	3	6
2	9070L023	Visualização da Informação	T	3	6

## design de interação      área responsável: DC

O *Minor* em Design de Interação proporciona uma via de especialização orientada para concepção, desenvolvimento e análise crítica dos processos de interação entre humanos e artefatos computacionais. Procura dotar os estudantes dos conceitos, princípios e metodologias adequadas ao desenvolvimento de media interativos, segundo preocupações funcionais e estéticas. Para tal, convoca domínios de conhecimento como os estudos em design aplicado ao desenvolvimento de interfaces e de processos de interação, focando-se tanto na sua criação como na sua experiência.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9070L017	Estudos e Práticas da Interação	T	3	6
1	9070L013	Estudos em Design	T	3	6
1	9070L022	Tipografia	TP	3	6
2	9070L010	Design de Interação	TP	6	6
2	9070L020	Programação Gráfica	TP	3	6

## estética e teorias da arte      área responsável: CAP

Ancorado na Estética e no leque das Teorias da Arte, o *Minor* em Estética e Teorias da Arte potencia o aprofundamento das questões fundacionais do pensamento sobre a arte através de uma componente reflexiva e crítica onde encontramos diferentes abordagens do objeto artístico, vindas da história, da filosofia, da psicologia e do encontro com as outras artes e as ciências sociais. Com base na perspetiva multidisciplinar das Ciências da Arte e do Património proporciona-se uma visão global e atual das práticas artísticas fundada no entendimento e leitura da obra de arte.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9903L013	Estética I	T	3	6
1	9903L042	Teoria da Escultura Europeia	T	3	6
1	9903L018	Teorias da Arte	T	3	6
2	9903L001	Artes e Humanidades	T	3	6
2	9903L020	Estética II	T	3	6
2	9903L024	Teoria da Crítica de Arte	T	3	6
2	9903L043	Teoria da Escultura Portuguesa	T	3	6
2	9903L046	Teorias Psicológicas da Arte	T	3	6

**estudos de design**      área responsável: DE

O *Minor* em Estudos de Design tem como objetivo possibilitar o aprofundamento, numa vertente teórica, de assuntos e temas relativos ao Design. Composto por um conjunto de unidades curriculares relativas a diversos domínios e especialidades, algumas das quais pertencentes à área de Ciências da Arte e do Património, permite que cada estudante defina o seu percurso de investigação, quer este se oriente para uma vertente mais teórica e científica, quer para a consolidação de um conhecimento útil à atividade profissional.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9072L020	Design Museográfico	T	3	6
1	9903L014	História da Arte III	T	3	6
1	9903L015	Museologia e Curadoria	T	3	6
1	9072L015	Sustentabilidade e Inovação Social	T	3	6
2	9072L010	Cultura do Design	T	3	6
2	9903L041	História do Design – Equipamento	T	3	6

**estudos de escultura**      área responsável: ESC

O *Minor* em Estudos de Escultura aborda conhecimentos específicos no âmbito dos valores da escultura (forma, estrutura, volume, escala, proporção, simetria, contorno, luz, modelado, etc.) associados à composição escultórica. Proporciona a aquisição de competências no campo da representação plana e a experimentação de métodos e técnicas de interpretação das morfologias tridimensionais. Visa ainda fornecer terminologia específica e recursos conceptuais essenciais à compreensão das ideias, métodos e procedimentos intrínsecos à prática da escultura.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9754L001	Composição de Escultura I	T	1,5	3
1	9754L009	Sistemas de Representação I	T	1,5	3
1	9903L042	Teoria da Escultura Europeia	T	3	6
1	9754L013	Teoria e Métodos da Escultura I	T	1,5	3
2	9754L004	Composição de Escultura II	T	1,5	3
2	9754L011	Sistemas de Representação II	T	1,5	3
2	9903L043	Teoria da Escultura Portuguesa	T	3	6
2	9754L015	Teoria e Métodos da Escultura II	T	1,5	3

**estudos teóricos de pintura**

área responsável: PIN

O *Minor* em Estudos Teóricos de Pintura desenvolve competências para o entendimento da Pintura como forma singular do pensamento visual. Fortemente ancorado em estudos de pintura, noções de estética pictural, cultura artística, história de arte e outros domínios afins, proporciona uma preparação teórica sólida para a compreensão da realidade cultural e do mundo da arte que nos envolve, nas suas múltiplas manifestações e atividades profissionais.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9790L011	Composição — Contextos	T	1,5	3
1	9790L002	Cultura Artística	T	1,5	3
1	9790L015	Estudos de Pintura	T	1,5	3
1	9790L006	Forma Plástica	T	1,5	3
1	9903L013	Estética I	T	3	6
1	9903L003	História da Arte I	T	3	6
2	9790L004	Cibercultura — Ciberarte	T	1,5	3
2	9790L009	Composição — Elementos	T	1,5	3
2	9790L013	Pensamento Pictural	T	1,5	3
2	9903L020	Estética II	T	3	6

**estudos transversais de pintura**

área responsável: PIN

O *Minor* em Estudos Transversais de Pintura consiste numa prática pictural e numa reflexão plástica vocacionadas para a integração de outras expressões artísticas. Propõe a concretização e a instalação de projetos que se caracterizem pela transversalidade dos *media* implicados, interligados pela prática da pintura no seu sentido mais alargado.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9790L018	Cenografia I	TP	6	6
1	9790L033	Pintura Digital I	TP	6	6
1	9904L008	Fotografia Experimental	TP	4,5	6
2	9790L019	Cenografia II	TP	6	6
2	9790L026	Instalação I	TP	6	6
2	9790L027	Instalação II	TP	6	6
2	9790L028	Meios Transversais de Pintura	TP	6	6
2	9790L029	Modelo e Morfologia Humana	TP	6	6
2	9790L034	Pintura Digital II	TP	6	6
2	8399L030	Ilustração I (Iniciação)	TP	3	6

## estudos visuais      área responsável: AM

Definido como campo de estudos transdisciplinar, o *Minor* em Estudos Visuais tem como principais finalidades: garantir uma formação científica no âmbito do que se designa por *Visual Studies*, assente em aproximações multidisciplinares e interdisciplinares às imagens, aos processos e aos acontecimentos visuais nas diferentes formas e significados, suportes e tecnologias; assegurar o aprofundamento de competências de análise e compreensão autónoma das problemáticas do *visível* e do *visual* na cultura contemporânea; preparar o estudante para os desafios que o *mundo como imagem* coloca à arte e ao artista contemporâneo.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9904L020	Cultura Visual	T	3	6
1	9904L011	Teoria da Imagem I	T	3	6
2	9904L004	Estudos dos Media	T	3	6
2	9904L005	Fotografia	PL	4,5	6
2	9904L024	Teoria da Forma Visual	T	3	6
2	9904L025	Teoria da Imagem II	T	3	6

## fotografia      área responsável: AM

O *Minor* em Fotografia visa dotar os estudantes de conhecimentos e competências técnicas e criativas específicas desta área artística. No âmbito deste *Minor* são desenvolvidos projetos de fotografia assentes na experimentação e na investigação entendidos como instrumentos essenciais da criação contemporânea.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9904L001	Artes Digitais	TP	3	6
1	9904L020	Cultura Visual	T	3	6
1	9904L021	Fotografia Contemporânea	TP	3	6
1	9904L008	Fotografia Experimental	PL	4,5	6
1	9904L011	Teoria da Imagem I	T	3	6
2	9904L005	Fotografia	PL	4,5	6

**história da arte**      área responsável: CAP

O *Minor* em História da Arte tem como finalidades: enriquecer e valorizar a memória visual dos futuros profissionais da imagem, tanto do «fazer artístico» como do design; enquadrar a arte e o design, assim como os seus autores, no contexto das sociedades em que foram produzidas e estudar as suas inerentes especificidades; problematizar sobre as obras e as narrativas artísticas e do design, quer no panorama nacional como internacional.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9903L044	História da Arte Brasileira	T	3	6
1	9903L003	História da Arte I	T	3	6
1	9903L014	História da Arte III	T	3	6
1	9903L026	História da Arte Portuguesa I	T	3	6
1	9903L040	História do Design – Comunicação	T	3	6
2	9903L008	História da Arte II	T	3	6
2	9903L031	História da Arte Portuguesa II	T	3	6
2	9903L041	História do Design – Equipamento	T	3	6

**ilustração**      área responsável: DES

O *Minor* em Ilustração oferece a possibilidade de explorar diversas vertentes relacionadas com linguagem gráfica do universo do desenho de ilustração, desde a ilustração editorial, artística e científica ao cartoon e à banda desenhada. É composto por uma oferta de sete unidades curriculares, das quais o estudante pode escolher cinco em função da sua progressão e interesse.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	8399L021	Banda Desenhada I	TP	3	6
1	8399L029	Ilustração Científica	TP	3	6
1	8399L031	Ilustração II (Desenvolvimento)	TP	3	6
1	8399L033	Linguagens Gráficas Comparadas	TP	3	6
2	8399L022	Banda Desenhada II	TP	3	6
2	8399L030	Ilustração I (Iniciação)	TP	3	6
2	8399L032	Ilustração III (Projeto)	TP	3	6

**modelos de escultura**

área responsável: ESC

O *Minor* em Modelos de Escultura fundamenta-se nos seguintes pressupostos: a representação do corpo constitui, nas múltiplas vertentes técnicas, expressivas e conceptuais, um desafio para a escultura; interpretar um corpo humano supõe um trabalho de observação e de organização morfológica que baseia os seus princípios na proporção e tem como elementos a forma e o espaço. Para fazer uma escultura, bem como para representar um corpo, é necessário, primeiro, aprender a ver para, depois, organizar, ajustar, articular, moldar os elementos como uma totalidade coerente.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9754L003	Modelos de Escultura I	TP	6	6
1	9754L008	Modelos de Escultura III	TP	6	6
1	9754L062	Modelos de Escultura V	TP	6	6
2	9754L021	Modelação Escultórica 3D	PL	6	6
2	9754L006	Modelos de Escultura II	TP	6	6
2	9754L061	Modelos de Escultura IV	TP	6	6

**práticas laboratoriais de escultura**

área responsável: ESC

O *Minor* em Práticas Laboratoriais de Escultura permite uma formação teórico-prática baseada no conhecimento e domínio dos recursos tecnológicos essenciais ao desenvolvimento do trabalho de projeto. As práticas laboratoriais, apoiadas no estímulo da experimentação sistematizada, fornecem um conjunto de instrumentos operacionais e o desenvolvimento de competências técnicas e teóricas que possibilitam a utilização racional dos recursos tecnológicos e materiais indispensáveis ao saber-fazer dos procedimentos criativos.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9754L025	Laboratório de Cerâmica II	PL	6	6
1	9754L043	Laboratório de Cerâmica IV	PL	6	6
1	9754L026	Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos II	PL	6	6
1	9754L044	Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos IV	PL	6	6
1	9754L027	Laboratório de Gessos II	PL	6	6
1	9754L045	Laboratório de Gessos IV	PL	6	6
1	9754L028	Laboratório de Madeiras II	PL	6	6
1	9754L046	Laboratório de Madeiras IV	PL	6	6
1	9754L029	Laboratório de Medalhística II	PL	6	6
1	9754L047	Laboratório de Medalhística IV	PL	6	6
1	9754L031	Laboratório de Metais II	PL	6	6
1	9754L049	Laboratório de Metais IV	PL	6	6
1	9754L032	Laboratório de Pedra II	PL	6	6
1	9754L050	Laboratório de Pedra IV	PL	6	6
1	9754L033	Laboratório de Plásticos II	PL	6	6
1	9754L051	Laboratório de Plásticos IV	PL	6	6
1	9904L013	Oficina Multimédia	PL	4,5	6

1	9072L009	Representação e Modelação Digital II	TP	3	6
2	9754L016	Laboratório de Cerâmica I	PL	6	6
2	9754L034	Laboratório de Cerâmica III	PL	6	6
2	9754L052	Laboratório de Cerâmica V	PL	6	6
2	9754L017	Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos I	PL	6	6
2	9754L035	Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos III	PL	6	6
2	9754L053	Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos V	PL	6	6
2	9754L018	Laboratório de Gessos I	PL	6	6
2	9754L036	Laboratório de Gessos III	PL	6	6
2	9754L054	Laboratório de Gessos V	PL	6	6
2	9754L019	Laboratório de Madeiras I	PL	6	6
2	9754L037	Laboratório de Madeiras III	PL	6	6
2	9754L055	Laboratório de Madeiras V	PL	6	6
2	9754L020	Laboratório de Medalhística I	PL	6	6
2	9754L038	Laboratório de Medalhística III	PL	6	6
2	9754L056	Laboratório de Medalhística V	PL	6	6
2	9754L022	Laboratório de Metais I	PL	6	6
2	9754L040	Laboratório de Metais III	PL	6	6
2	9754L058	Laboratório de Metais V	PL	6	6
2	9754L023	Laboratório de Pedra I	PL	6	6
2	9754L041	Laboratório de Pedra III	PL	6	6
2	9754L059	Laboratório de Pedra V	PL	6	6
2	9754L024	Laboratório de Plásticos I	PL	6	6
2	9754L042	Laboratório de Plásticos III	PL	6	6
2	9754L060	Laboratório de Plásticos V	PL	6	6
2	9754L021	Modelação Escultórica 3D	PL	6	6
2	9072L019	Modelos e Protótipos	TP	3	6
2	9754L030	Projeto de Escultura Digital	PL	6	6
2	9072L004	Representação e Modelação Digital I	TP	3	6



**performance** área responsável: AM

O *Minor* em Performance visa: dotar os estudantes de conhecimentos das práticas artísticas que revelam uma consciência do tempo da ação criativa e dos processos criativos, entendidos como parte integrante da obra de arte; alargar o seu entendimento do objeto performativo, com vista à exploração aprofundada da ação criativa desenvolvida no âmbito das práticas artísticas multimédia.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9904L020	Cultura Visual	T	3	6
1	9904L022	Performance	PL	4,5	6
2	9904L004	Estudos dos Media	T	3	6
2	9904L005	Fotografia	PL	4,5	6
2	9790L026	Instalação I	TP	6	6
2	9904L023	Performance como Prática Multimédia	PL	4,5	6

**representação e comunicação para design de equipamento** área responsável: DE

O *Minor* em Representação e Comunicação para Design de Equipamento tem como finalidade possibilitar o aprofundamento das competências de comunicação e o domínio das técnicas e meios necessários à adequada expressão e representação do projeto de Design de Equipamento. Consequentemente, inclui unidades curriculares que integram as áreas de Arte Multimédia, Desenho e Design de Comunicação, permitindo ao estudante selecionar as ferramentas que melhor lhe permitam transmitir ideias e projetos desenvolvidos em Design de Equipamento.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	8399L035	Desenho de Património	TP	3	6
1	9070L022	Tipografia	TP	3	6
1	8399L029	Ilustração Científica	TP	3	6
2	9904L007	Metodologia Projetual Multimédia	PL	4,5	6
2	9072L002	Observação e Meios Gráficos para Design de Equipamento	TP	6	6
2	9072L004	Representação e Modelação Digital I	TP	3	6
2	9072L018	Técnicas de Representação Rigorosa	T	3	6

**tecnologias artísticas de pintura** área responsável: PIN

Constituído por unidades curriculares de Cerâmica, Gravura, Mosaico, Tapeçaria e Vidro, este Minor destaca as competências indispensáveis à prática artística nessas especialidades, contribuindo para a sua afirmação e diferenciação profissional e a renovação da nossa relação com a construção material de objetos e obras. Confrontando sensibilidade e razão com a tangibilidade dos materiais, estimulando as condições de emergência discursiva próprias do domínio de linguagens e técnicas.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9790L020	Cerâmica I — Iniciação	TP	6	6
1	9790L030	Mosaico I — Iniciação	TP	6	6
1	9790L039	Vidro II — Desenvolvimento	TP	6	6
1	9790L040	Vidro III — Projeto	TP	6	6
2	9790L021	Cerâmica II — Desenvolvimento	TP	6	6
2	9790L022	Cerâmica II — Projeto	TP	6	6
2	9790L031	Mosaico II — Desenvolvimento	TP	6	6
2	9790L032	Mosaico III — Projeto	TP	6	6
2	9790L038	Vidro I — Iniciação	TP	6	6
1+2	9790L023	Gravura I — Tecnologias Fundamentais	TP	6	6
1+2	9790L024	Gravura II — Experimentação Gráfica e Repetição	TP	6	6
1+2	9790L025	Gravura III — Gravura Contemporânea e Especialização	TP	6	6
1+2	9790L035	Tapeçaria I — Iniciação	TP	6	6
1+2	9790L036	Tapeçaria II — Desenvolvimento	TP	6	6
1+2	9790L037	Tapeçaria III — Projeto	TP	6	6

**tecnologias para design de equipamento**      área responsável: DE

O *Minor* em Tecnologias para Design de Equipamento tem como finalidade permitir um aprofundamento do estudo e da prática dos meios utilizados na concretização de ideias e projetos desenvolvidos em Design de Equipamento. Constituído por unidades curriculares – entre as quais se integram as disponibilizadas em Laboratórios de Escultura – orientadas neste contexto, permite uma abordagem, tanto teórica como prática, ao estudo dos materiais e das tecnologias de produção ao serviço de DE. São assim disponibilizados aos estudantes meios suficientes para desenvolver e materializar os seus projetos através do recurso à modelação e prototipagem.

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	9072L005	Comunicação e Apresentação para o Design de Equipamento	T	1,5	3
1	9072L006	Estática I	T	3	3
1	9072L007	Materiais e Tecnologias	T	4,5	6
2	9072L011	Ergonomia	T	1,5	3
2	9072L012	Estática II	T	3	3
2	9072L019	Modelos e Protótipos	TP	3	6
		Uma unidade curricular do Minor Práticas Laboratoriais de Escultura*	PL	6	6
		Uma unidade curricular do Minor Práticas Laboratoriais de Escultura*	PL	6	6

\*Unidade curricular seleccionada no Minor Práticas Laboratoriais de Escultura.

## lista de unidades curriculares optativas

semestre	código	unidade curricular	tipologia	horas	créditos
1	8399L011	Anatomia Artística I	T	3	6
2	8399L015	Anatomia Artística II	T	3	6
2	9904L017	Animação Digital	PL	4,5	6
1	9904L018	Animação e Movimento	PL	4,5	6
1+2	9904L019	Animação e Narrativa	PL	4,5	6
1	9904L001	Artes Digitais	TP	3	6
2	9903L001	Artes e Humanidades	T	3	6
1	8399L021	Banda Desenhada I	TP	3	6
2	8399L022	Banda Desenhada II	TP	3	6
1	9790L018	Cenografia I	TP	6	6
2	9790L019	Cenografia II	TP	6	6
1	9790L020	Cerâmica I — Iniciação	TP	6	6
2	9790L021	Cerâmica II — Desenvolvimento	TP	6	6
2	9790L022	Cerâmica II — Projeto	TP	6	6
2	9790L004	Cibercultura — Ciberarte	T	1,5	3
1	9790L011	Composição — Contextos	T	1,5	3
2	9790L009	Composição — Elementos	T	1,5	3
1	9754L001	Composição de Escultura I	T	1,5	3
2	9754L004	Composição de Escultura II	T	1,5	3
1	9072L005	Comunicação e Apresentação para o Design de Equipamento	T	1,5	3
1	8399L023	Concept Art I	TP	3	6
2	8399L024	Concept Art II	TP	3	6
2	9072L010	Cultura do Design	T	3	6
1	9904L020	Cultura Visual	T	3	6
1	8399L025	Desenho Anatómico I	TP	3	6
2	8399L026	Desenho Anatómico II	TP	3	6
2	8399L038	Desenho Arqueológico	TP	3	6
1	8399L012	Desenho de Modelo I	TP	6	6
2	8399L016	Desenho de Modelo II	TP	6	6
1	8399L027	Desenho de Modelo III (Composição)	TP	3	6

2	8399L028	Desenho de Modelo IV (Projecto)	TP	3	6
1	8399L035	Desenho de Património	TP	3	6
2	8399L006	Desenho Digital I (Iniciação)	TP	3	6
1	8399L013	Desenho Digital II (Desenvolvimento)	TP	3	6
2	8399L017	Desenho Digital III (Projeto)	TP	3	6
1	8399L002	Desenho I	TP	6	6
2	8399L007	Desenho II	TP	6	6
1	9070L012	Design de Edição	TP	6	6
2	9070L015	Design de Identidade	TP	6	6
1	9070L007	Design de Informação	TP	6	6
2	9070L010	Design de Interação	TP	6	6
1	9072L020	Design Museográfico	T	3	6
2	9072L011	Ergonomia	T	1,5	3
1	9072L006	Estática I	T	3	3
2	9072L012	Estática II	T	3	6
1	9903L013	Estética I	T	3	6
2	9903L020	Estética II	T	3	6
1	9790L015	Estudos de Pintura	T	1,5	3
2	9904L004	Estudos dos Media	T	3	6
1	9070L017	Estudos e Práticas da Interação	T	3	6
1	9070L013	Estudos em Design	T	3	6
1	9790L006	Forma Plástica	T	1,5	3
2	9904L005	Fotografia	PL	4,5	6
1	9904L021	Fotografia Contemporânea	TP	3	6
1	9904L008	Fotografia Experimental	PL	4,5	6
1	8399L003	Geometria: Perspectiva I	TP	3	6
2	8399L009	Geometria: Perspectiva II	TP	3	6
1	8399L014	Geometria: Projeções Ortogonais I	TP	3	6
2	8399L018	Geometria: Projeções Ortogonais II	TP	3	6
2	9070L018	Gestão do Design	T	3	6
1+2	9790L023	Gravura I — Tecnologias Fundamentais	TP	6	6
1+2	9790L024	Gravura II — Experimentação Gráfica e Repetição	TP	6	6
1+2	9790L025	Gravura III — Gravura Contemporânea e Especialização	TP	6	6
1	9903L044	História da Arte Brasileira	T	3	6
1	9903L003	História da Arte I	T	4,5	6
2	9903L008	História da Arte II	T	3	6
1	9903L014	História da Arte III	T	3	6
1	9903L026	História da Arte Portuguesa I	T	3	6

2	9903L031	História da Arte Portuguesa II	T	3	6
1	9903L040	História do Design de Comunicação	T	3	6
2	9903L041	História do Design de Equipamento	T	3	6
1	9903L004	História e Teoria da Museologia e da Curadoria	T	3	6
1	9903L005	História e Teoria do Restauro	T	3	6
1	8399L029	Ilustração Científica	TP	3	6
2	8399L030	Ilustração I (Iniciação)	TP	3	6
1	8399L031	Ilustração II (Desenvolvimento)	TP	3	6
2	8399L032	Ilustração III (Projeto)	TP	3	6
2	9790L026	Instalação I	TP	6	6
2	9790L027	Instalação II	TP	6	6
2	9754L016	Laboratório de Cerâmica I	PL	6	6
1	9754L025	Laboratório de Cerâmica II	PL	6	6
2	9754L034	Laboratório de Cerâmica III	PL	6	6
1	9754L043	Laboratório de Cerâmica IV	PL	6	6
2	9754L052	Laboratório de Cerâmica V	PL	6	6
2	9754L017	Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos I	PL	6	6
1	9754L026	Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos II	PL	6	6
2	9754L035	Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos III	PL	6	6
1	9754L044	Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos IV	PL	6	6
2	9754L053	Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos V	PL	6	6
2	9754L018	Laboratório de Gessos I	PL	6	6
1	9754L027	Laboratório de Gessos II	PL	6	6
2	9754L036	Laboratório de Gessos III	PL	6	6
1	9754L045	Laboratório de Gessos IV	PL	6	6
2	9754L054	Laboratório de Gessos V	PL	6	6
2	9754L019	Laboratório de Madeiras I	PL	6	6
1	9754L028	Laboratório de Madeiras II	PL	6	6
2	9754L037	Laboratório de Madeiras III	PL	6	6
1	9754L046	Laboratório de Madeiras IV	PL	6	6
2	9754L055	Laboratório de Madeiras V	PL	6	6
2	9754L020	Laboratório de Medalhística I	PL	6	6
1	9754L029	Laboratório de Medalhística II	PL	6	6
2	9754L038	Laboratório de Medalhística III	PL	6	6
1	9754L047	Laboratório de Medalhística IV	PL	6	6
2	9754L056	Laboratório de Medalhística V	PL	6	6

2	9754L022	Laboratório de Metais I	PL	6	6
1	9754L031	Laboratório de Metais II	PL	6	6
2	9754L040	Laboratório de Metais III	PL	6	6
1	9754L049	Laboratório de Metais IV	PL	6	6
2	9754L058	Laboratório de Metais V	PL	6	6
2	9754L023	Laboratório de Pedra I	PL	6	6
1	9754L032	Laboratório de Pedra II	PL	6	6
2	9754L041	Laboratório de Pedra III	PL	6	6
1	9754L050	Laboratório de Pedra IV	PL	6	6
2	9754L059	Laboratório de Pedra V	PL	6	6
2	9754L024	Laboratório de Plásticos I	PL	6	6
1	9754L033	Laboratório de Plásticos II	PL	6	6
2	9754L042	Laboratório de Plásticos III	PL	6	6
1	9754L051	Laboratório de Plásticos IV	PL	6	6
2	9754L060	Laboratório de Plásticos V	PL	6	6
1	8399L033	Linguagens Gráficas Comparadas	TP	3	6
2	9070L016	Marketing	T	3	6
1	9072L007	Materiais e Tecnologias	T	4,5	6
2	9903L021	Materiais, Técnicas e Diagnóstico de Bens Culturais	T	3	6
2	9790L028	Meios Transversais de Pintura	TP	6	6
2	9904L007	Metodologia Projetual Multimédia	PL	4,5	6
2	9754L021	Modelação Escultórica 3D	PL	6	6
2	9790L029	Modelo e Morfologia Humana	TP	6	6
1	9754L003	Modelos de Escultura I	TP	6	6
2	9754L006	Modelos de Escultura II	TP	6	6
1	9754L008	Modelos de Escultura III	TP	6	6
2	9754L061	Modelos de Escultura IV	TP	6	6
1	9754L062	Modelos de Escultura V	TP	6	6
2	9072L019	Modelos e Protótipos	TP	3	6
2	8399L034	Morfologia Criativa	TP	3	6
1	9790L030	Mosaico I — Iniciação	TP	6	6
2	9790L031	Mosaico II — Desenvolvimento	TP	6	6
2	9790L032	Mosaico III — Projeto	TP	6	6
2	9903L009	Museologia e Conservação Preventiva	T	3	6
1	9903L015	Museologia e Curadoria	T	3	6
2	9072L002	Observação e Meios Gráficos para Design de Equipamento	TP	6	6
1	9904L013	Oficina Multimédia	PL	4,5	6

1	9903L010	Património e Arqueologia	T	3	6
2	9790L013	Pensamento Pictural	T	1,5	3
1	9904L022	Performance	PL	4,5	6
2	9904L023	Performance como Prática Multimédia	PL	4,5	6
1	9790L033	Pintura Digital I	TP	6	6
2	9790L034	Pintura Digital II	TP	6	6
1	9904L009	Práticas do Som	TP	3	6
1	9903L045	Preservação de Acervos e Coleções	T	3	6
2	9070L019	Produção Gráfica	TP	3	6
2	9070L020	Programação Gráfica	TP	3	6
2	9754L030	Projeto de Escultura Digital	PL	6	6
2	9070L021	Publicação Digital	TP	3	6
2	9072L004	Representação e Modelação Digital I	TP	3	6
1	9072L009	Representação e Modelação Digital II	TP	3	6
1	9903L016	Sistemas de Registo do Património	T	3	6
1	9754L009	Sistemas de Representação I	T	1,5	3
2	9754L011	Sistemas de Representação II	T	1,5	3
1	9072L015	Sustentabilidade e Inovação Social	T	3	6
1+2	9790L035	Tapeçaria I — Iniciação	TP	6	6
1+2	9790L036	Tapeçaria II — Desenvolvimento	TP	6	6
1+2	9790L037	Tapeçaria III — Projeto	TP	6	6
2	9072L018	Técnicas de Representação Rigorosa	T	3	6
2	9903L024	Teoria da Crítica de Arte	T	3	6
1	9903L042	Teoria da Escultura Europeia	T	3	6
2	9903L043	Teoria da Escultura Portuguesa	T	3	6
2	9904L024	Teoria da Forma Visual	T	3	6
1	9904L011	Teoria da Imagem I	T	3	6
2	9904L025	Teoria da Imagem II	T	3	6
1	9754L013	Teoria e Métodos da Escultura I	T	1,5	3
2	9754L015	Teoria e Métodos da Escultura II	T	1,5	3
1	9903L018	Teorias da Arte	T	3	6
2	9903L046	Teorias Psicológicas da Arte	T	3	6
1	9070L022	Tipografia	TP	3	6
2	9790L038	Vidro I — Iniciação	TP	6	6
1	9790L039	Vidro II — Desenvolvimento	TP	6	6
1	9790L040	Vidro III — Projeto	TP	6	6
2	9070L023	Visualização da Informação	T	3	6



# lista completa de unidades curriculares

## **Anatomia Artística I — Código 8399L011**

A representação do corpo humano a partir de dados científicos constitui um propósito da unidade curricular de Anatomia Artística I, que pretende romper com as formas convencionais de representação figurativa e explorar interpretações alternativas da figuração humana.

## **Anatomia Artística II — Código 8399L015**

A unidade curricular de Anatomia Artística II tem por finalidade o estudo da cabeça e respectivos ossos e músculos, seguido do estudo da mímica facial e da antropometria do crânio e da face. O programa aborda os conceitos de estética facial através dos tempos e a representação da figura humana na arte ocidental.

## **Animação Digital — Código 9904L017**

Na unidade curricular de Animação Digital os estudantes adquirem competências no domínio dos recursos da animação digital e respectivos processos informáticos, mediante a concepção de um projeto desenvolvido nas várias fases da sua concretização. Simultaneamente desenvolvem pontos de vista críticos a partir da análise e discussão de obras em animação digital.

## **Animação e Movimento — Código 9904L018**

Na unidade curricular de Animação e Movimento os estudantes adquirem conhecimentos relativos: ao pré-cinema e a obras fundamentais da história do cinema de animação; aos fenómenos visuais e às práticas que presidem à percepção e criação do movimento imagem por imagem; aos principais contributos da linguagem do cinema de animação no contexto mais vasto da produção cinematográfica.

## **Animação e Narrativa — Código 9904L019**

Na unidade curricular de Animação e Narrativa os estudantes adquirem conhecimentos relativos à evolução e transformação das técnicas em animação, concebem um projeto (ou parte dele) numa técnica específica e desenvolvem um espírito crítico e analítico através do reconhecimento das potencialidades que cada técnica proporciona.

## **Artes Digitais — Código 9904L001**

Na unidade curricular de Artes Digitais os estudantes concretizam projetos no âmbito das artes digitais, apreendendo as características dos vários media e explorando métodos e práticas que implicam a utilização das tecnologias digitais para manipulação de imagem bitmap, desenho vectorial e tipografia digital.

## **Artes e Humanidades — Código 9903L001**

Na unidade curricular de Artes e Humanidades é feita uma introdução às disciplinas teóricas que os estudantes desenvolverão posteriormente. Integra, num percurso diacrónico, problemáticas ligadas à especificidade dos fenómenos artísticos. Aborda-se a ligação entre arte e mito; arte e sagrado; arte, poder e representação; arte, jogo e teoria; arte e sociedade; arte e expressão.

### **Artes Plásticas I — Código 9790L001**

A unidade curricular de Artes Plásticas I inicia o estudante no Projeto Artístico em três momentos contínuos: escolher, criar e apresentar. O projeto – apresentado na avaliação final – consubstancia-se numa exposição individual acompanhada de um catálogo.

### **Artes Plásticas II — Código 9790L003**

A unidade curricular de Artes Plásticas II inicia o estudante na criação artística. Nesta unidade o estudante elabora um projeto artístico, baseado num entendimento alargado da noção de pintura.

### **Audiovisuais — Código 9070L003**

Baseada numa contextualização histórica e no estudo dos media, a unidade curricular de Audiovisuais oferece uma perspetiva integradora e experimental sobre a relação dos audiovisuais com o Design de Comunicação, promovendo a aproximação às potencialidades da criação e edição de som, imagem e vídeo.

### **Banda Desenhada I — Código 8399L021**

A unidade curricular de Banda Desenhada I visa a aquisição de competências básicas em Banda Desenhada. A nível de conteúdos, os exercícios contemplam a narrativa aplicada à Banda Desenhada: concepção de prancha, vinhetas, planos, criação de personagens, balonagem e legendagem. Após estes exercícios, os estudantes desenvolvem um projeto final.

### **Banda Desenhada II — Código 8399L022**

A unidade curricular de Banda Desenhada II visa a consolidação de um percurso personalizado neste domínio. É dado um grande ênfase ao desenvolvimento do projeto final, de tema livre, mediante a promoção da exploração gráfica, narrativa e conceptual que este meio oferece. Este projeto é precedido de dois exercícios preliminares: webcomic e argumento.

### **Cenografia I — Código 9790L018**

Introdução à cenografia contemporânea e às suas dimensões multi-operativas em articulação com os processos interdisciplinares da criação artística. Abordagem prática às noções de espaço, movimento, escala, modelos, dispositivos cénicos, figurinos, luz e outros.

### **Cenografia II — Código 9790L019**

Aprofundamento do projeto cenográfico, em termos conceptuais e multi-operativos, para desenvolvimento de exercícios concretos de aplicação do conhecimento e das referências fundamentais da cenografia.

### **Cerâmica I – Iniciação — Código 9790L020**

A unidade curricular de Cerâmica I – Iniciação tem como conteúdos: introdução à tecnologia, terminologia e meios operativos essenciais; materiais e pastas cerâmicas, processos de conformação, secagem e cozedura; tipologia dos revestimentos cerâmicos, pigmentos e desenvolvimento da cor; ensaio e intersecção das linhas de trabalho individual.

### **Cerâmica II – Desenvolvimento — Código 9790L021**

A unidade curricular de Cerâmica II – Desenvolvimento tem como conteúdos: conformações únicas e seriadas; condições técnicas das pastas líquidas e sua utilização; desenvolvimento e tipologia das texturas tácteis e visuais da forma; desenvolvimento dos vidrados fritos e as soluções alternativas; projeto e projeção de soluções técnicas na expressão individual.

### **Cerâmica III – Projeto — Código 9790L022**

A unidade curricular de Cerâmica III – Projeto tem como conteúdos: pastas eflorescentes; preparação e uso de pastas fibrosas; tipologia da cristalização nos revestimentos vítreos, ensaios e limites; procedimentos experimentais de reserva e transferência de imagem; projeto individual e integrações de mais-valias formais no discurso pessoal.

### **Cibercultura e Ciberarte — Código 9790L004**

A unidade curricular de Cibercultura e Ciberarte visa preparar conceptualmente o estudante para a problemática das tecnologias de matriz digital na formalização do discurso artístico, bem como relacionar a convergência entre arte, ciência e tecnologia como vector primordial para novas perspectivas e visões no domínio do pensamento plástico.

### **Composição – Contextos — Código 9790L011**

A unidade curricular de Composição II – Contextos propõe uma abordagem sequencial, centrada em exemplificação sistemática, da evolução dos processos compositivos em pintura desde os alvares do renascimento até ao presente, em permanente diálogo com a diversidade pluralista das vias da arte e do projeto artístico contemporâneo.

### **Composição – Elementos — Código 9790L009**

A pintura possui pressupostos que a determinam como forma visual e plástica. A unidade curricular de Composição – Elementos salienta o ponto, a linha, o plano, a cor, a textura, a escala, a proporção, o ritmo, o movimento e o tempo como elementos sempre presentes nos seus diversos domínios formais, compositivos e tecnológicos.

### **Composição de Escultura I — Código 9754L001**

A unidade curricular de Composição de Escultura I faculta os conhecimentos e compreensão dos processos criativos e constitutivos da escultura. Introduce, reflexiva e criticamente, as teorias da escultura com o fim de desenvolver e aprofundar a criação escultórica.

### **Composição de Escultura II — Código 9754L004**

A unidade curricular de Composição de Escultura II faculta os conhecimentos e compreensão dos processos criativos e constitutivos da escultura. Desenvolve, reflexiva e criticamente, as teorias da escultura com o fim de desenvolver e aprofundar a criação escultórica.

### **Computação Multimédia — Código 9904L002**

Na unidade curricular de Computação Multimédia os estudantes adquirem conhecimentos e competências de utilização de ferramentas essenciais à criação artística multimédia.

### **Comunicação e Apresentação para Design de Equipamento — Código 9072L005**

Esta unidade curricular visa dotar o estudante de um corpo articulado de conhecimentos técnico/culturais, no domínio comunicacional, de forma a poder responder de forma qualificada à produção de documentos que visem a comunicação da sua atividade como designer de equipamento.

### **Concept Art I — Código 8399L023**

Lecionado em unidades de exercícios semanais, o programa de Concept Art I inclui a realização de um desenho preparatório para execução comercial e incide sobre o desenho de imaginação, com recurso a processos analógicos e digitais, aplicados essencialmente na construção de personagens e/ou criaturas.

**Concept Art II — Código 8399L024**

A unidade curricular de Concept Art II visa a exploração da criação de ambientes e o desenvolvimento pelos estudantes de um projeto pessoal. No contexto da criação de ambientes é abordada a concepção de espaços interiores e exteriores. A parte final do semestre é dedicada à realização de um projeto final livre.

**Cultura Artística — Código 9790L002**

A unidade curricular de Cultura Artística tem como finalidade alargar a noção tradicional de Pintura e pretende refletir sobre alguns dos conceitos e temas artísticos contemporâneos, introduzindo também o estudante na metodologia da investigação artística.

**Cultura do Design — Código 9072L010**

A unidade curricular de Cultura do Design aborda o estudo do fenómeno cultural do design e do seu desdobramento em cultura visual e cultura material, sob a perspetiva das instâncias estruturantes da cultura do design: escolas, atividade editorial e curatorial, políticas de design.

**Cultura Visual — Código 9904L020**

Na unidade curricular de Cultura Visual os estudantes conhecem o enquadramento histórico da cultura visual, exercitam o espírito crítico, articulam formulações teóricas e enquadram e debatem as questões contemporâneas no domínio da cultura visual.

**Desenho Anatómico I — Código 8399L025**

A unidade curricular de Desenho Anatómico I tem como finalidade a representação dos elementos anatómicos mediante o desenvolvimento de competências de visualização a partir do modelo vivo, dos ossos e músculos mais relevantes. Promove ainda a pesquisa da expressão gráfica mais adequada à sua representação.

**Desenho Anatómico II — Código 8399L026**

A unidade curricular de Desenho Anatómico II incide sobre a representação detalhada dos principais elementos anatómicos e de superfície das extremidades do corpo (cabeça, mãos e pés); a aplicação de processos de representação específicos na construção da cabeça, com domínio dos seus traços fisionómicos e movimentos expressivos.

**Desenho Arqueológico — Código 8399L038**

A unidade curricular de Desenho Arqueológico tem como finalidades a representação de achados arqueológicos segundo as convenções do desenho arqueológico; a adequação do desenho às necessidades de reprodução e publicação; o levantamento de estruturas arquitectónicas (desenho de campo); a reconstituição de peças e de narrativas envolvendo a figura humana.

**Desenho de Modelo I — Código 8399L012**

Nesta unidade curricular, a geometria, a estereotomia, a antropometria, a anatomia e a morfologia do corpo humano oferecem os meios de conhecimento necessários ao desenvolvimento das competências no domínio da experiência gráfica com modelo, numa relação complementar entre desenho diagramático e desenho sensível.

**Desenho de Modelo II — Código 8399L016**

A unidade curricular de Desenho de Modelo II pretende o desenvolvimento de competências de representação gráfica subjetiva, tendo em conta a importância da observação direta e da memória visual face às modificações morfológicas do corpo em movimento.

### **Desenho de Modelo III (Composição) — Código 8399L027**

Na unidade curricular de Desenho de Modelo III (Composição), o trabalho a desenvolver assenta na exploração das competências individuais no domínio da expressão e da composição, tendo em conta a motivação que resulta da leitura do modelo vivo em ambiente de aula. O plano de desenvolvimento projetual deve evidenciar um forte sentido criativo.

### **Desenho de Modelo IV (Projeto) — Código 8399L028**

A unidade curricular de Desenho de Modelo IV assenta no desenvolvimento de um projeto individual e tem como finalidade contribuir para o desenvolvimento da prática inventiva do desenho, a partir do conhecimento de estruturas complexas, da visão crítica da forma e do sentido inovador da metodologia projetual.

### **Desenho de Património — Código 8399L035**

A unidade curricular de Desenho de Património tem como finalidade a representação de objetos, figuras, arquiteturas ou espaços para apoio à investigação arqueológica, etnográfica ou museológica de acordo com as normas vigentes, bem como a aplicação, com criatividade e invenção, de novas técnicas e metodologias ao desenho de reconstituição do património.

### **Desenho Diagramático — Código 8399L001**

A unidade curricular de Desenho Diagramático tem como objetivo a observação analítica da estrutura do objeto, das estruturas envolventes e dos eixos geradores. Investiga uma representação adequada e faseada que respeite a proporção e a forma e a sua integração com o espaço envolvente.

### **Desenho Digital I (Iniciação) — Código 8399L006**

A unidade curricular de Desenho Digital I (Iniciação) promove o desenvolvimento das competências de criação gráfica por computador. Pretende-se neste nível o domínio dos conceitos básicos da modelação 3D, contemplando ferramentas como o desenho em bitmap, vetorial e tridimensional, numa das quais é realizado um projeto final.

### **Desenho Digital II (Desenvolvimento) — Código 8399L013**

Na unidade curricular de Desenho Digital II (Desenvolvimento) são trabalhadas a animação e texturização tridimensional; são fornecidos conhecimentos técnicos para a criação de rigs viáveis para animação, deformação geométrica e animação propriamente dita. É realizado um exercício final livre.

### **Desenho Digital III (Projeto) — Código 8399L017**

A unidade curricular de Desenho Digital III (Projeto) visa o aprofundamento da criação gráfica assistida por computador e o alargamento das capacidades estéticas trabalhadas a partir do suporte digital. O semestre é inteiramente dedicado à construção e execução de um projeto pessoal, eventualmente multidisciplinar.

### **Desenho I — Código 8399L002**

A unidade curricular de Desenho I tem como objectivos a aquisição de ferramentas e conteúdos fundamentais do desenho, a partir de exercícios de desenhos de observação com modelos; o entendimento prático dos elementos da linguagem gráfica num nível de iniciação e desenvolvimento, promovendo competências básicas de observação, representação e expressão.

### **Desenho II — Código 8399L007**

A unidade curricular de Desenho I tem como objectivos o aprofundamento dos conhecimentos da linguagem gráfica e pensamento visual apoiado na experiência do desenho de observação; o desenvolvimento do sentido de «ver pelo desenho»; a exploração de processos, técnicas e elementos do desenho, estimulando a autonomia criativa e a consolidação do desenho como linguagem estruturante.

### **Desenho: Projeto I — Código 8399L019**

A unidade curricular de Desenho: Projeto I visa criar as competências para a realização de projetos em desenho. O trabalho é desenvolvido em torno de: variações sobre um tema; pesquisa formal e conceptual; questões de produção; criação por séries; exploração de repertórios gráficos. Visa ainda promover modos de expressão e comunicação gráfica personalizados, mediante a estruturação de metodologias e pensamento próprio.

### **Desenho: Projeto II — Código 8399L020**

O programa da unidade curricular de Desenho: Projeto II promove o desenvolvimento de um projeto individual em desenho (concepção, realização e apresentação; temas e variantes); a especificidade do discurso gráfico (objetividade e poética; aspetos formais e conceptuais); a experimentação e investigação artística; questões operativas, técnicas e metodológicas.

### **Design de Comunicação I — Código 9070L001**

Através do contacto com as matérias simbólicas e artísticas que pré-definem a natureza do design de comunicação, a unidade curricular de Design de Comunicação I procura estimular no futuro designer uma urgente curiosidade pelo mundo, em contexto geral, e pela comunicação visual, em território de especialidade.

### **Design de Comunicação II — Código 9070L004**

A unidade curricular de Design de Comunicação II propõe uma reflexão alargada sobre o modo como o design de comunicação constrói discursos visuais e espelha o imaginário cultural que caracteriza cada época. Para tal, promove a integração de técnicas e de tecnologias numa perspetiva abrangente e inclusiva, que reforça o design como atividade, processo e pensamento.

### **Design de Comunicação III — Código 9070L006**

A unidade curricular de Design de Comunicação III aborda os fundamentos do pensamento e da prática do design, enquanto bases de consolidação de uma cultura específica e de uma metodologia projetual. A nível operativo, coloca-se ênfase na tipografia, composição, estruturação e apresentação visual da informação, complementaridade de meios e suportes de comunicação.

### **Design de Comunicação IV — Código 9070L009**

A unidade curricular de Design de Comunicação IV parte de uma afirmação e convicções sobre a prática atual do design e os seus domínios de atuação. O programa aborda a articulação semântica e expressiva do texto e da imagem, bem como a conceção e implementação de projetos de comunicação. Expandindo o domínio dos meios impressos, coloca-se ênfase na exploração de meios digitais, online e interativos.

### **Design de Comunicação V — Código 9070L011**

A unidade curricular de Design de Comunicação V explora as condições contemporâneas do design e equaciona o papel do designer nos processos de comunicação atuais. Visa a aquisição de competências que estruturam o pensamento crítico, a atividade e a autonomia criativa dos estudantes, para o desenvolvimento de projetos onde se reconheça um acentuado cunho autoral.

### **Design de Comunicação VI — Código 9070L014**

A unidade curricular de Design de Comunicação VI proporciona um espaço de produção interdisciplinar para a criação e desenvolvimento de diferentes estratégias e artefactos de comunicação. Promove a afirmação de uma visão crítica e pessoal do estudante, suportada numa leitura assertiva sobre as dinâmicas políticas e socioculturais contemporâneas.

### **Design de Edição — Código 9070L012**

A unidade curricular de Design de Edição aborda as práticas e mecanismos editoriais contemporâneos que testam as fronteiras da edição e reconhecem a centralidade do design de comunicação. Explora fenómenos como a publicação própria, onde assistimos ao esbatimento dos papéis do autor, editor, designer, produtor e distribuidor.

### **Design de Identidade — Código 9070L015**

A unidade curricular de Design de Identidade prepara os estudantes para a conceção, desenvolvimento e arte finalização de projetos que compreendam todos os elementos visíveis da interface organização/públicos, numa perspetiva integrada e coordenada em torno de conceitos como a identidade visual e o 'branding'.

### **Design de Informação — Código 9070L007**

A complexidade do mundo contemporâneo exige informação clara e acessível e comunicação eficaz. Estes princípios orientam a unidade curricular de Design de Informação, que se centra nos problemas de produção, acesso e utilização da informação em diferentes contextos de comunicação.

### **Design de Interação — Código 9070L010**

A unidade curricular de Design de Interação proporciona uma reflexão alargada sobre os paradigmas digitais contemporâneos. Incentiva à construção de perspetivas críticas sobre as consequências sociais, culturais e éticas que as tecnologias e os artefactos interativos proporcionam numa sociedade mediada tecnologicamente.

### **Design Museográfico — Código 9072L020**

A unidade curricular de Design Museográfico tem como finalidade introduzir o estudante numa área de conhecimentos de ordem técnica e projetual no domínio do design museográfico, definindo como objetivos: saber interpretar um programa/guião; analisar e interpretar um espaço; identificar os recursos de ordem humana e material; estruturar um plano de trabalho.

### **Ergonomia — Código 9072L011**

Na unidade curricular de Ergonomia introduzem-se os fundamentos do estudo do desempenho humano e a execução de tarefas no uso de equipamentos e espaços. Pretende-se assim possibilitar ao estudante a melhoria e eficácia do desempenho e da usabilidade no projeto de design de acordo com as especificidades do ser humano.

### **Escultura I — Código 9754L002**

A unidade curricular de Escultura I fornece aos estudantes as bases teórico-práticas da aprendizagem da escultura, de acordo com a especificidade das componentes formativa, artística, técnica e científica. Propõe a experimentação e o estudo da materialidade da escultura.

### **Escultura II — Código 9754L005**

A unidade curricular de Escultura II proporciona competências teórico-práticas essenciais ao entendimento da relação da escultura com o seu contexto. Fomenta a experimentação e pesquisa de relações que se estabelecem a partir do corpo, do espaço, do arquivo do sujeito pessoal ou social.

### **Escultura III — Código 9754L007**

A unidade curricular de Escultura III aborda métodos e procedimentos aliados ao desenvolvimento de projetos individuais de trabalho. Estimula processos de pesquisa adequados às poéticas pessoais. Visa a aquisição de competências teórico-práticas subordinadas ao projeto escultórico.

### **Escultura IV — Código 9754L010**

A unidade curricular de Escultura IV estimula métodos e processos de desenvolvimento das poéticas pessoais. Aborda o pensamento plástico (estrutura/morfologia; ideia/matéria; forma/conteúdo) e modos de utilização da linguagem metafórica da matéria em estreita correlação com a forma.

### **Escultura V — Código 9754L012**

A unidade curricular de Escultura V incentiva um percurso artístico autónomo, competente e adequado à intervenção num dado contexto espacial (lugar), e o aprofundamento das problemáticas relativas ao domínio interdisciplinar da escultura integrada em espaço arquitectónico (interior).

### **Escultura VI — Código 9754L014**

A unidade curricular de Escultura VI visa a consolidação das competências *artísticas*, *técnicas* e *científicas* adequadas ao contexto da escultura contemporânea e ao desenvolvimento de projetos de natureza escultórica integrados em espaço urbano, arquitectónico (exterior) e ambiental.

### **Estática I — Código 9072L006**

Na unidade curricular de Estática I são apresentados os conceitos básicos de estática e de comportamento estrutural, tendo em vista a sua aplicação e desenvolvimento nas unidades curriculares de Projeto. Pretende-se que o estudante adquira uma linguagem científica e técnica que lhe permita interagir com o engenheiro e o arquiteto no projeto e produção de equipamentos.

### **Estática II — Código 9072L012**

A unidade curricular de Estática II aplica e discute conceitos que permitem estudar um equipamento do ponto de vista do seu equilíbrio, eficiência e resistência numa situação de utilização quotidiana.

### **Estética I — Código 9903L013**

Na unidade curricular de Estética I é feita uma introdução à problemática estética a partir de diferentes áreas e correntes, com base nos autores e textos mais representativos: pensar a arte e o design, a criatividade, o objecto artístico e de design e a sua apreciação estética.



### **Estética II — Código 9903L020**

A partir de uma adequada compreensão da problemática estética, a unidade curricular de Estética II procura que o estudante possa naturalmente dialogar com qualquer obra de arte, objeto ou prática artística, seja do ponto de vista formal, conceptual ou outro, integrando esse conhecimento na sua pesquisa e realização artísticas.

### **Estudos Culturais — Código 9070L008**

A unidade curricular de Estudos Culturais promove um pensamento crítico sobre as práticas culturais que reforçam a continuação ou suscitam a transformação cultural (e.g. em questões de ideologia, género, etnia, classe social), através de diferentes mensagens comunicacionais.

### **Estudos de Pintura — Código 9790L015**

Na unidade curricular de Estudos de Pintura são abordadas as invariantes do pictórico segundo o olhar e o corpo que veem; historiando o olhar e a interação dos sentidos; articulando a história da visão e a história da pintura, pois a visão tem uma história de valorizações (Iluminismo) e de desvalorizações (Romantismo).

### **Estudos dos Media — Código 9904L004**

Na unidade curricular de Estudos dos Media os estudantes são estimulados para um conjunto de conhecimentos, aptidões e competências na área da teoria dos media aplicada às artes multimédia.

### **Estudos e Práticas da Interação — Código 9070L017**

A unidade curricular de Estudos e Práticas da Interação explora de forma criativa a interação entre humanos e dispositivos computacionais. Aborda qualidades da interação que vão além da mera usabilidade, focando os aspetos culturais, a passagem da funcionalidade de uso à experiência estética subjetiva, bem como uma visão filosófica da ubiquidade atual da computação.

### **Estudos em Design — Código 9070L013**

Ao admitir a centralidade do design na criação cultural contemporânea, a unidade curricular de Estudos em Design pretende constituir um legado teórico e metodológico para o desenvolvimento de uma perspetiva relativista, multicultural e intercultural sobre aspetos atuais do design.

### **Experiência da Interação — Código 9904L003**

Na unidade curricular de Experiência da Interação incentivam-se os estudantes a experimentar e analisar projetos criativos através de experiências de observação, testes de usabilidade e outros.

### **Expressão Gráfica Criativa — Código 8399L008**

A unidade curricular de Expressão Gráfica Criativa tem como finalidades desenvolver processos criativos em desenho; estimular a libertação do gesto; superar as convenções gráficas; explorar marcas imprevistas; identificar o potencial expressivo dos materiais, promovendo uma atitude mais espontânea e intuitiva em relação às práticas do desenho.

### **Forma Plástica — Código 9790L006**

A unidade curricular de Forma Plástica procede ao estudo da psicologia da visão, suas funções e patologias, consubstanciada nos contributos da *Gestalt* e das neurociências, conectando um entendimento da percepção do mundo em si com as resoluções aplicadas pelos artistas e, finalmente, como podemos aplicá-lo no trabalho artístico.

### **Fotografia — Código 9904L005**

Na unidade curricular de Fotografia os estudantes iniciam, neste domínio, o seu desenvolvimento artístico autónomo, sustentado por uma série de princípios técnicos, práticos e tutoriais leccionados em aula e em regime de laboratório.

### **Fotografia Contemporânea — Código 9904L021**

Na unidade curricular de Fotografia Contemporânea os estudantes são dotados de um conjunto de ferramentas históricas e estéticas centradas na relação que a fotografia contemporânea estabelece com as artes plásticas.

### **Fotografia Experimental — Código 9904L008**

Na unidade curricular de Fotografia Experimental é proposto o entendimento aberto da fotografia através da apresentação dos principais géneros fotográficos, ao longo da sua história e até às práticas contemporâneas, sustentados na relação recíproca entre arte, ciência e tecnologia.

### **Geometria: Perspectiva I — Código 8399L003**

A unidade curricular de Geometria: Perspectiva I centraliza-se no sistema de perspectiva linear plana e na descrição e exercício de conhecimentos e métodos essenciais para a representação de superfícies, volumes e conjuntos de formas, não totalmente oblíquos ao quadro perspéctico.

### **Geometria: Perspectiva II — Código 8399L009**

A unidade curricular de Geometria: Perspectiva II aprofunda o sistema de perspectiva linear, de quadro plano e curvilíneo, ocupando-se da descrição e exercício de conhecimentos e práticas essenciais para o desenvolvimento da representação de volumes e de conjuntos de formas oblíquas ao quadro perspéctico.

### **Geometria: Projeções Ortogonais I — Código 8399L014**

A unidade curricular de Geometria: Projeções Ortogonais I tem como finalidade o desenvolvimento de uma linguagem específica e análise de formas geométricas representadas pelas suas projeções no âmbito do Método da Dupla Projeção Ortogonal (Método de Monge), Desenho Técnico e Sistema de Representação Axonométrico.

### **Geometria: Projeções Ortogonais II — Código 8399L018**

A unidade curricular de Geometria: Projeções Ortogonais II incide nos estudos avançados de formas geométricas pelo Método da Dupla Projeção Ortogonal (Método de Monge), e promove o desenvolvimento de conhecimentos ao nível da representação e entendimento da geometria das formas bi e tridimensionais.

### **Gestão do Design — Código 9070L018**

A unidade curricular de Gestão do Design aborda os princípios, métodos e técnicas de gestão na sua relação com o design. O programa integra a compreensão dos ciclos económicos e do mercado, modelos de gestão e orçamentação de projetos, ética e deontologia profissional, propriedade intelectual, gestão de portfólio e do *curriculum vitae*.

### **Gestão do Design e Empreendedorismo — Código 9072L016**

A unidade curricular de Gestão do Design e Empreendedorismo tem como finalidades a aquisição de competências a integrar na atividade do design, os factores económico, organizativo e comunicacional no processo de gestão do design para o mercado, assim como contribuir para uma maior autonomia na procura e/ou criação de oportunidades de trabalho ou de autoemprego.

### **Gravura I – Tecnologias Fundamentais — Código 9790L023**

Na unidade curricular de Gravura I – Tecnologias Fundamentais é realizada a iniciação prática e teórica à gravura em relevo (linogravura e xilogravura) e à gravura calcográfica (ponta seca, água-forte e água-tinta). São exploradas as noções de técnica, tecnologia, expressão gráfica e ubiquidade da imagem.

### **Gravura II – Experimentação Gráfica e Repetição — Código 9790L024**

A unidade curricular de Gravura II – Experimentação Gráfica e Repetição completa a gravura calcográfica com a água-tinta de açúcar, o verniz mole e a maneira negra. Aborda a gravura plana (litografia em pedra e em poliéster) e a serigrafia. Noções centrais em foco: a experimentação e a repetição.

### **Gravura III – Gravura Contemporânea e Especialização — Código 9790L025**

Na unidade curricular de Gravura III – Gravura Contemporânea e Especialização são desenvolvidos projetos gráficos que desafiam a bidimensionalidade, suportados pelas tecnologias de gravura disponíveis. A produção oscila entre a realização de um livro de artista e a concretização de uma peça tridimensional, ou a instalação gráfica.

### **História da Arte Brasileira — Código 9903L044**

A unidade curricular de História da Arte Brasileira pretende contribuir para o enriquecimento e memória visual sobre a arte brasileira, bem como para o desenvolvimento da capacidade de leitura da imagem no tempo e no espaço. Pretende ainda enquadrar obras e artistas no contexto da sociedade brasileira e problematizar obras e narrativas artísticas no Brasil.

### **História da Arte e da Cultura Material — Código 9903L039**

A unidade curricular de História da Arte e da Cultura Material parte da confluência de saberes para explorar várias questões: como o homem foi capaz de conceber artefactos para responder às suas necessidades quotidianas; como as formas artísticas foram capazes de responder a necessidades espirituais; qual a relação entre os artefactos, a arte e as pessoas.

### **História da Arte I — Código 9903L003**

A unidade curricular de História da Arte I pretende enriquecer e valorizar a memória visual dos futuros profissionais da imagem, do «fazer artístico» e do design, bem como desenvolver a leitura da imagem e dos objetos no tempo/espaço e enquadrar as imagens no contexto das sociedades que as produzem.

### **História da Arte II — Código 9903L008**

A unidade curricular de História da Arte II visa a aprendizagem da História da Arte que se inicia no século XVII e termina no século XX. Centra-se nas épocas referentes ao tempo do barroco, rocaillle, neoclassicismo, romantismo, realismo, impressionismo, pós-impressionismo e simbolismo.

### **História da Arte III — Código 9903L014**

A unidade curricular de História da Arte III procede ao estudo da arte dos séculos XX-XXI, desde as primeiras vanguardas, problematizando as relações entre arte e sociedade, a arte abstrata e os realismos, as vias expressionistas e oníricas, as tendências comportamentais ou as marcações conceptuais.

### **História da Arte Portuguesa I — Código 9903L026**

A unidade curricular de História da Arte Portuguesa I aborda alguns dos principais temas da História da Arte Portuguesa, desde a pré-história à época neoclássica. Além da arquitetura, pintura e escultura, são contextualizadas e estudadas as artes decorativas, principalmente a talha e o azulejo.

### **História da Arte Portuguesa II — Código 9903L031**

A unidade curricular de História da Arte Portuguesa II continua, cronologicamente, a apresentação da arte portuguesa, desde o romantismo à atualidade, tendo como principais focos o romantismo, o naturalismo, o modernismo e as mais relevantes tendências da arte portuguesa do século XX e de inícios do século XXI.

### **História do Design – Comunicação — Código 9903L040**

A unidade curricular de História do Design – Comunicação fornece um panorama genérico e introdutório da história do design, bem como das relações entre o design e as artes plásticas. Seguindo o método cronológico, os conteúdos programáticos dividem-se em três áreas temáticas: dos signos ao alfabeto, os suportes e as técnicas, a imagem.

### **História do Design - Equipamento — Código 9903L041**

A unidade curricular de História do Design - Equipamento visa o conhecimento dos protagonistas, movimentos e objetos criados; o relacionamento dos factos históricos do design nas dimensões culturais, sociais e tecnológicas; o estabelecimento de relações entre a história do design e a história da arte; o incremento da cultura de design, artística, histórica, visual e técnica.

### **História e Teoria da Museologia e da Curadoria — Código 9903L004**

A unidade curricular de História e Teoria da Museologia e da Curadoria introduz a problemática da museologia e da curadoria ao nível da sua teoria e história; do objecto e metodologias; bem como das práticas de trabalho em coleções e em museus.

### **História e Teoria do Restauro — Código 9903L005**

A unidade curricular de História e Teoria do Restauro visa a aquisição de conhecimentos, tendo em conta as principais correntes do restauro internacional, sua evolução até ao século XXI e repercussões no caso português, sobre o modo como o património foi identificado pela sociedade ao longo do tempo e como isso se refletiu na sua preservação.

### **Ilustração Científica — Código 8399L029**

A unidade curricular de Ilustração Científica tem como finalidade a introdução a esta área específica da ilustração, focada na comunicação visual de factos e conceitos da Ciência (História Natural), com base no desenho de observação e domínio de tecnologias analógicas, no sentido da aquisição de competências necessárias ao desenvolvimento de um projeto de ilustração científica.

### **Ilustração I (Iniciação) — Código 8399L030**

A unidade curricular de Ilustração I (Iniciação) promove o desenvolvimento das técnicas clássicas da ilustração de alto contraste e possibilidade de uso de técnicas digitais. É leccionada por módulos que abordam diferentes necessidades de ilustração (composição, integração de texto com imagem, factores expressivos, concepção) e prevê a realização de um trabalho final de ilustração.

### **Ilustração II (Desenvolvimento) — Código 8399L031**

A unidade curricular de Ilustração II (Desenvolvimento) tem como finalidade a produção de imagens que dialoguem, complementem ou apoiem outras linguagens. O programa aborda o desenho, a pintura e a colagem orientada para a edição e publicação, bem como o estudo dos media, suportes, enquadramentos e contextos da ilustração.

### **Ilustração III (Projeto) — Código 8399L032**

A unidade curricular de Ilustração III (Projeto) tem como objetivo a elaboração de um projeto nas suas diferentes fases: concepção, estruturação e solução gráfica, finalização/acabamento e apresentação editorial.

### **Imagem em Movimento — Código 9904L006**

Na unidade curricular de Imagem em Movimento os estudantes adquirem noções básicas do que é o vídeo em contexto artístico, aprendem a manipular uma câmara, adquirem noções elementares sobre programas de edição e aprendem a montar um projeto focado na articulação entre som e imagem.

### **Infografia — Código 8399L004**

A unidade curricular de Infografia visa a aquisição de competências básicas na criação gráfica por computador. É leccionada por módulos: composição em bitmap, desenho em bitmap, desenho vectorial e paginação.

### **Iniciação à Pintura — Código 9790L005**

A unidade curricular de Iniciação à Pintura fornece o conhecimento teórico-prático da Pintura como linguagem de valores morfológicos e sintáticos que constituem um modo de fazer: percepção da realidade e elaboração plástica com a conversão do campo pictórico em espaço criativo, associado às técnicas da pintura a óleo, acrílico e aguarela.

### **Instalação I — Código 9790L026**

A unidade curricular de Instalação I proporciona um plano de trabalho que permita visualizar e discutir obras existentes, assim como a sua análise, contribuindo desta forma para o desenvolvimento das competências de produção plástica num espaço e/ou contexto.

### **Instalação II — Código 9790L027**

Na unidade curricular de Instalação II é convocada a transversalidade de disciplinas no sentido do aprofundamento de situações próprias à prática artística, desenvolvidas em projeto e de acordo com as propostas de cada estudante num espaço e/ou contexto.

### **Introdução ao Design — Código 9072L001**

Da teoria à prática, na unidade curricular de Introdução ao Design discute-se e aprofunda-se a linguagem do design, a cultura material, tendo por base o saber fazer e a experimentação criativa.

### **Laboratório de Cerâmica I — Código 9754L016**

Na unidade curricular de Laboratório de Cerâmica I é feita uma introdução à cerâmica mediante a abordagem dos seguintes conteúdos: baixa temperatura; matérias (caracterização geológica e processos de extração); composição de pastas e de revestimentos (engobes e vidrados); técnicas básicas de conformação; fornos e materiais de queima.

#### **Laboratório de Cerâmica II — Código 9754L025**

Na unidade curricular de Laboratório de Cerâmica II são abordados os seguintes conteúdos: iniciação alta temperatura; a) pastas grés e de porcelana; b) policromia; c) métodos de queima.

#### **Laboratório de Cerâmica III — Código 9754L034**

Na unidade curricular de Laboratório de Cerâmica III são abordados os seguintes conteúdos: Baixa temperatura; moldes e processos de conformação; múltiplos; faiança e compactação; instalação.

#### **Laboratório de Cerâmica IV — Código 9754L043**

Na unidade curricular de Laboratório de Cerâmica IV são abordados os seguintes conteúdos: alta temperatura; grés de sal; projeto de grande escala, maquetas; queima a lenha e fornos alternativos.

#### **Laboratório de Cerâmica V — Código 9754L052**

Na unidade curricular de Laboratório de Cerâmica V são abordados os seguintes conteúdos: a cerâmica no projeto de escultura e de design; espaço público e participação; alta e baixa temperatura.

#### **Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos I — Código 9754L017**

A unidade curricular de Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos I visa o estudo e preservação do património artístico, analisando os seus aspetos técnicos, materiais, históricos, sociais e iconográficos imprescindíveis à prática da conservação e restauro.

#### **Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos II — Código 9754L026**

Na unidade curricular de Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos II o estudante, através da experimentação de técnicas tradicionais, apreende a especificidade dos materiais e dos procedimentos da produção artística aliados à conservação e restauro.

#### **Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos III — Código 9754L035**

A unidade curricular de Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos III visa a compreensão pelo estudante da diferença entre conservação preventiva e intervenção.

#### **Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos IV — Código 9754L044**

A unidade curricular de Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos IV visa a salvaguarda das técnicas tradicionais na execução de moldes, quer na sua preservação, quer como meio para a reconstituição volumétrica (colmatação de lacunas) de obras de arte.

#### **Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos V — Código 9754L053**

Na unidade curricular de Laboratório de Conservação e Restauro de Gessos V, o estudante aprende a identificar patologias e causas de degradação das obras, a realizar diagnósticos, a elaborar fichas de identificação e a saber intervir diretamente numa obra.

#### **Laboratório de Gessos I — Código 9754L018**

Laboratório de Gessos I é uma unidade curricular que, centrada nas aplicações do gesso na escultura, visa a aquisição de competências artísticas e tecnológicas a partir da concepção, construção e utilização de moldes cerceados, e da sua aplicação em técnicas de construção.

#### **Laboratório de Gessos II — Código 9754L027**

Laboratório de Gessos II é uma unidade curricular teórico-prática que, centrada nas aplicações do gesso na escultura, visa a aquisição de competências artísticas e tecnológicas através de técnicas de moldagem por forma perdida e técnicas de enchimento em gesso e/ou outros materiais.

#### **Laboratório de Gessos III — Código 9754L036**

Laboratório de Gessos III é uma unidade curricular que, centrada nas aplicações do gesso na escultura, visa a aquisição e o desenvolvimento de competências artísticas e tecnológicas recorrendo a diferentes técnicas de modelação direta e de construção em gesso sobre uma estrutura.

#### **Laboratório de Gessos IV — Código 9754L045**

Laboratório de Gessos IV é uma unidade curricular que, centrada nas aplicações do gesso na escultura, visa a aquisição e o desenvolvimento de competências artísticas e tecnológicas recorrendo a diferentes técnicas de ampliação e/ou a técnicas de produção de múltiplos.

#### **Laboratório de Gessos V — Código 9754L054**

Laboratório de Gessos V é uma unidade curricular que, centrada nas aplicações do gesso na escultura, visa o desenvolvimento de competências artísticas e tecnológicas nos modos de utilização tradicionais e/ou experimentais, potenciando a inovação na investigação artística.

#### **Laboratório de Madeiras I — Código 9754L019**

Na unidade curricular de Laboratório de Madeiras I é fornecida uma formação teórico-prática com recurso à utilização de ferramentas de corte manual. São ainda abordados os princípios do talhe direto e a dimensão plástica da escultura em madeira; noções de tridimensionalidade; trabalho em pequena escala e noção de relevo.

#### **Laboratório de Madeiras II — Código 9754L028**

A unidade curricular de Laboratório de Madeiras II promove a aquisição de conhecimentos sobre as propriedades e as potencialidades específicas da madeira, dos princípios do talhe direto e do manuseamento da matéria. É ainda abordada a modelação em talhe de um segmento de um bloco de madeira segundo uma série de desenhos.

#### **Laboratório de Madeiras III — Código 9754L037**

Na unidade curricular de Laboratório de Madeiras III é explorada a linguagem plástica dos materiais pré-trabalhados, numa estreita relação entre ideia e forma. São também consideradas a teoria e a prática da *assemblage* como ponto de partida para a criação de uma escultura.

#### **Laboratório de Madeiras IV — Código 9754L046**

Na unidade curricular de Laboratório de Madeiras IV é abordada a noção de projeto na criação e realização escultórica através do desenvolvimento das potencialidades plásticas da ampliação de um modelo e o subsequente estudo das potencialidades da escala.

#### **Laboratório de Madeiras V — Código 9754L055**

Na unidade curricular de Laboratório de Madeiras V incentiva-se a ideia de autonomia formal e conceptual. O estudante é desafiado a desenvolver o seu próprio projeto.

#### **Laboratório de Medalhística I — Código 9754L020**

São conteúdos da unidade curricular de Laboratório de Medalhística I: definição de medalha (contextos, recursos tecnológicos e intencionalidades plásticas); percepção de volume (interpretação tridimensional de modelos bidimensionais); iniciação à modelação (adição e subtração); iniciação à moldagem (materiais e técnicas).

#### **Laboratório de Medalhística II — Código 9754L028**

São conteúdos da unidade curricular de Laboratório de Medalhística II: criação de medalha (síntese e complementaridade entre imagem e texto); composição (princípios de organização espacial); hierarquia da informação; relevo (alto, médio, baixo); modelação de ambiente (perspectiva linear e relevo *schacciato*).

#### **Laboratório de Medalhística III — Código 9754L038**

São conteúdos da unidade curricular de Laboratório de Medalhística III: fases de concepção e execução do projeto em medalhística (condicionantes técnicas e de encomenda); composição de retrato; medalha direta; ensaios de reconhecimento; projeto pessoal (volumetrias processadas por aglutinação, associação, justaposição).

#### **Laboratório de Medalhística IV — Código 9754L047**

São conteúdos da unidade curricular de Laboratório de Medalhística IV: definição e composição de troféu (estrutura e mensagem, relação forma/função); prototipagem e memória de projeto. Definição de moeda (fases de concepção do projeto numismático, composição, relações de escala e proporção, técnicas de reprodução).

#### **Laboratório de Medalhística V — Código 9754L056**

São conteúdos da unidade curricular de Laboratório de Medalhística V: consolidação das noções de medalha, moeda e troféu (análise de composição, estrutura e mensagem); técnicas de reprodução (fundação, cunhagem e construção); relação entre instrumentos, materiais e técnicas (aplicação na produção de objetos plásticos).

#### **Laboratório de Metais I — Código 9754L022**

A unidade curricular de Laboratório de Metais I promove uma formação que visa proporcionar um conjunto de competências técnicas e teóricas, associadas às metodologias do trabalho escultórico em metal. É também abordada a relação entre o pensar e o fazer em morfologias tridimensionais associadas à sintaxe da linha no espaço.

#### **Laboratório de Metais II — Código 9754L031**

A unidade curricular de Laboratório de Metais II promove uma formação teórico-prática que propicia um conjunto de competências tecnológicas associadas às metodologias do trabalho escultórico em metal. É também abordada a relação entre o pensar e o fazer em morfologias tridimensionais associadas à sintaxe do plano.

#### **Laboratório de Metais III — Código 9754L040**

A unidade curricular de Laboratório de Metais III promove uma formação teórico-prática que propicia um conjunto de competências tecnológicas associadas às metodologias do trabalho escultórico em metal. É também abordada a relação entre o pensar e o fazer em morfologias tridimensionais derivadas da conjugação da linha e do plano.

#### **Laboratório de Metais IV — Código 9754L049**

A unidade curricular de Laboratório de Metais IV promove uma formação teórico-prática que propicia o conhecimento de um conjunto de instrumentos e competências condUnitade Curriculares ao desenvolvimento das metodologias do trabalho escultórico em metal, dando relevância à problemática da *assemblage* tridimensional.



**Laboratório de Metais V — Código 9754L058**

A unidade curricular de Laboratório de Metais V promove a autonomia e aplicação formal dos conhecimentos teórico-práticos adquiridos, na perspectiva do desenvolvimento de uma linguagem escultórica própria, adequada às propriedades específicas dos materiais utilizados.

**Laboratório de Pedra I — Código 9754L023**

A unidade curricular de Laboratório de Pedra I proporciona a aprendizagem da matéria e dos processos e técnicas tradicionais para a trabalhar. Com instrumentos de uso manual, os estudantes aprendem o desbaste da pedra.

**Laboratório de Pedra II — Código 9754L032**

Na unidade curricular de Laboratório de Pedra II os estudantes aprendem a manusear diversas máquinas e exploram o processo de redução do bloco em toda a sua tridimensionalidade na execução de uma escultura.

**Laboratório de Pedra III — Código 9754L041**

Na unidade curricular de Laboratório de Pedra III os estudantes exploram os processos de construção e *assemblage*. A composição das massas constituintes da escultura é campo de exploração técnico-formal.

**Laboratório de Pedra IV — Código 9754L050**

Na unidade curricular de Laboratório de Pedra IV os estudantes aprendem os fundamentos da escultura por encaixe. É pretendido o equilíbrio entre as massas e a sua articulação rigorosa, utilizando o princípio de positivo-negativo.

**Laboratório de Pedra V — Código 9754L059**

Na unidade curricular de Laboratório de Pedra V é pretendido que, utilizando os processos técnicos escolhidos, os estudantes trabalhem em projeto e executem uma pequena maquete em pedra de uma escultura a colocar num espaço específico.

**Laboratório de Plásticos I — Código 9754L024**

A unidade curricular de Laboratório de Plásticos I visa a aquisição de competências laboratoriais e artísticas. É desenvolvido um modelo de trabalho orientado para a pesquisa, a reflexão e a consolidação de conhecimentos na área tecnológica dos silicões e materiais polímeros.

**Laboratório de Plásticos II — Código 9754L033**

A unidade curricular de Laboratório de Plásticos II visa a aquisição de competências laboratoriais que enformam o processo criativo. É desenvolvido um modelo de trabalho orientado para a pesquisa, a reflexão e a consolidação de conhecimentos na área tecnológica dos materiais polímeros termo-endurecíveis.

**Laboratório de Plásticos III — Código 9754L042**

A unidade curricular de Laboratório de Plásticos III visa a aquisição de competências laboratoriais que enformam o processo criativo. O trabalho é orientado para a pesquisa, a reflexão e a consolidação de conhecimentos na área tecnológica dos materiais polímeros termoplásticos.

**Laboratório de Plásticos IV — Código 9754L051**

A unidade curricular de Laboratório de Plásticos IV visa a aquisição de competências laboratoriais que enformam o processo criativo, estimulando a pesquisa, a reflexão e a consolidação de conhecimentos na área tecnológica dos materiais polímeros termoplásticos e termo-endurecíveis.

**Laboratório de Plásticos V — Código 9754L060**

A unidade curricular de Laboratório de Plásticos V visa a aquisição de competências laboratoriais que enformam o projeto individual orientando os estudantes para a pesquisa, a reflexão e a consolidação de conhecimentos na área tecnológica dos materiais polímeros termoplásticos e termo-endurecíveis.

**Legislação e Modelos de Gestão do Património — Código 9903L027**

A unidade curricular de Legislação e Modelos de Gestão do Património incide sobre os principais diplomas de valorização e de salvaguarda do património cultural (a Lei de Bases do Património Cultural e diplomas de desenvolvimento); entidades e modelos de gestão do património cultural (a Lei-Quadro dos Museus Portugueses e a proteção legal da propriedade intelectual).

**Linguagens Gráficas Comparadas — Código 8399L033**

A unidade curricular de Linguagens Gráficas Comparadas visa o entendimento e exploração das especificidades do desenho enquanto linguagem e dos elementos básicos constitutivos do desenho; a exploração de modelos e códigos da linguagem gráfica e comparação de vários usos, funções ou aplicações do Desenho. É ainda feita uma abordagem ao conceito/problema do estilo.

**Marketing — Código 9070L016**

A unidade curricular de Marketing compagina design e mercado e procura orientar-se para a realidade e problemas relacionados com o design de comunicação. Aborda conceitos como marketing-mix, marketing digital, publicidade, produto e marca, bem como a inserção das organizações no mercado, a sua segmentação e posicionamento.

**Materiais e Tecnologias — Código 9072L007**

A unidade curricular de Materiais e Tecnologias tem como finalidades introduzir os estudantes no conhecimento das famílias de materiais e nas tecnologias de produção e de conformação disponíveis para cada uma delas; apresentar as tecnologias e as ciências inerentes aos materiais, nas vertentes mais relevantes para o projeto dos produtos e equipamentos.

**Materiais, Técnicas e Diagnóstico de Bens Culturais — Código 9903L021**

A unidade curricular de Materiais, Técnicas e Diagnóstico de Bens Culturais promove a compreensão e identificação dos materiais e das técnicas de produção dos bens culturais (origem e principais características físicas e químicas), bem como a identificação das tipologias e causas da sua deterioração.

**Meios Transversais de Pintura — Código 9790L028**

Na unidade curricular de Meios Transversais de Pintura estuda-se o campo de atuação do artista antes e depois do seu projeto artístico. Debate-se o contexto da produção artística, desde o ateliê até à exposição e à divulgação da obra, colocando o estudante em contacto com protagonistas do mundo da arte através de visitas, encontros ou conferências.

### **Metodologia Projetual Multimédia — Código 9904L007**

Na unidade curricular de Metodologia Projetual Multimédia os estudantes adquirem competências e exploram métodos e práticas projetuais, com recurso a tecnologias digitais para concretização de projetos artísticos multimédia.

### **Métodos e Técnicas do Desenho — Código 8399L005**

A unidade curricular de Métodos e Técnicas do Desenho visa o conhecimento dos recursos da representação e expressão no Desenho através dos processos operativos e de tradução gráfica, das técnicas conceptuais e materiais, dos respetivos materiais, ferramentas e meios atuantes, bem como das metodologias envolvidas em diferentes registos do desenho.

### **Modelação Escultórica 3D — Código 9754L021**

Na unidade curricular de Modelação Escultórica 3D aplicam-se os meios digitais na prática da escultura através da exploração de conhecimentos referentes à modelação 3D de morfologias, bem como as técnicas de digitalização e materialização (prototipagem rápida) de referentes.

### **Modelo e Morfologia Humana — Código 9790L029**

Na unidade curricular de Modelo e Morfologia Humana é realizada uma aproximação teórica à anatomia do corpo humano, consubstanciada seguidamente em três exercícios práticos que representem partes ou a totalidade do corpo humano na pintura.

### **Modelos — Código 9790L007**

Na unidade curricular de Modelos são fornecidos os meios técnicos e expressivos para representação do visível. Os conteúdos abordam noções de composição, proporções e escalas, aproximação à cor, variedade cromática e tonal da paleta, e outros valores morfológicos da Pintura.

### **Modelação Escultórica 3D\_ Código 9754L021**

A UC de Modelação Escultórica 3D promove o desenvolvimento técnico e formal do meio digital como expressão de um projeto escultórico, a partir dos conhecimentos teórico-práticos adquiridos.

### **Modelos de Escultura I — Código 9754L003**

São conteúdos da unidade curricular de Modelos de Escultura I: representação da figura humana (retrato, perfis, espaços); complementaridades; anatomia das extremidades; amputação e composição; unidade e proporção; totalidade e fragmento; cabeça humana, expressão e emoção; luz, iluminação, modelado.

### **Modelos de Escultura II — Código 9754L006**

São conteúdos da unidade curricular de Modelos de Escultura II: interpretação da figura humana (modos de observação e representação); técnicas de modelação e transposição; estruturas, materiais e instrumentos; cânones; anatomia de superfície e antropometria; dimensão, escala, redução; valores compositivos.

### **Modelos de Escultura III — Código 9754L008**

A unidade curricular de Modelos de Escultura III centra-se no estudo artístico da figura humana a partir do modelo nu. Os conteúdos programáticos particularizam as relações forma-estrutura, anatomia-morfologia, proporção-simetria e luz-modelado.

#### **Modelos de Escultura IV — Código 9754L061**

A unidade curricular de Modelos de Escultura IV centra-se no estudo artístico da figura humana a partir do modelo nu. Os conteúdos programáticos particularizam as relações forma-estrutura-peso, anatomia-expressão-atitude, proporção-simetria-escala e ritmo-movimento-equilíbrio.

#### **Modelos de Escultura V — Código 9754L062**

São conteúdos da unidade curricular de Modelos de Escultura V: Composição escultórica associada aos elementos forma e estrutura, volume e escala, proporção e simetria, contorno, luz e modelado. Anatomia comparada. Morfologia; cinesiologia; adição e subtração; expressão e atitude humanas; grupo escultórico.

#### **Modelos e Protótipos — Código 9072L019**

A unidade curricular de *Modelos e Protótipos* tem como objetivo o desenvolvimento de competências práticas/operativas de materialização simulatória para concretização das ideias, e sua análise/apresentação/validação no contexto de desenvolvimentos projetuais (abordando aspectos de ordem física, estrutural/mecânica/ergonómica ou estética).

#### **Morfologia Criativa — Código 8399L034**

A unidade curricular de Morfologia Criativa promove o desenvolvimento de competências ao nível do estabelecimento de relações gráficas a partir de imagens, desenvolvendo o exercício da invenção formal, da criação de mapas conceptuais e do sentido projetual, com uma atitude crítica exigente face à prática e cultura artística.

#### **Mosaico I – Iniciação — Código 9790L030**

A unidade curricular de Mosaico I – Iniciação propõe-se fornecer conhecimentos fundamentais e estruturantes (teóricos e práticos) nos domínios tecnológicos e artísticos do Mosaico, que facultem a realização de exercícios concretos e o aprofundamento, em estudos posteriores, dos respectivos saberes e competências.

#### **Mosaico II – Desenvolvimento — Código 9790L031**

A unidade curricular de Mosaico II – Desenvolvimento propõe-se ampliar e aprofundar os conhecimentos científicos, tecnológicos e artísticos no contexto contemporâneo, estimular o desenvolvimento das competências de conceção, inovação e análise crítica relativos a este domínio criativo.

#### **Mosaico III – Projeto — Código 9790L032**

A unidade curricular de Mosaico III – Projeto visa o desenvolvimento de competências para abordagens mais abrangentes, complexas e transversais em Mosaico; a apresentação de uma proposta coerente e fundamentada relativa à realização de mosaicos em espaço público; a integração do mosaico artístico no espaço arquitectónico, urbano e ambiental.

#### **Museologia e Conservação Preventiva — Código 9903L009**

A unidade curricular de Museologia e Conservação Preventiva tem como finalidades a compreensão das várias problemáticas relacionadas com a preservação dos objetos em contexto museológico; a identificação dos principais factores de degradação existentes num museu; a realização de análises de riscos; o fornecimento de bases para a criação de um Plano de Conservação Preventiva sustentável.

### **Museologia e Curadoria — Código 9903L015**

A unidade curricular de Museologia e Curadoria visa o entendimento das funções dos museus, etapas de formação do discurso historiográfico da arte, debates atuais sobre museus e museologia, missão, vocação, dependência institucional, integração em redes de museus e movimentos de museologia contemporânea.

### **Observação e Meios Gráficos para Design de Equipamento — Código 9072L002**

A unidade curricular de Observação e Meios Gráficos para Design de Equipamento promove o desenvolvimento da prática do desenho (como modalidade disciplinar caracterizante da especificidade formativa do designer), tomando-o como instrumento de levantamento/contextualização, ideação/desenvolvimento e de definição/comunicação inerentes ao projeto em design de equipamento.

### **Oficina Multimédia — Código 9904L013**

Na unidade curricular de Oficina Multimédia os estudantes exploram media e tecnologias emergentes nas artes digitais através de práticas laboratoriais e módulos formativos que incluem a iniciação à computação física e à fabricação digital, com o objectivo de prototipagem dos seus projetos.

### **Património e Arqueologia — Código 9903L010**

A unidade curricular de Património e Arqueologia tem como finalidades: abordar o património como narrativa; introduzir os estudantes nas problemáticas científicas, profissionais, técnicas e artísticas; orientar e potenciar o saber estético dos estudantes na exploração de artefactos arqueológicos.

### **Pensamento Pictural — Código 9790L013**

É a confluência da Pintura e da Filosofia de Arte, desde o mundo helénico até à atualidade. Na unidade curricular de Pensamento Pictural incide-se nas categorias de *mimesis*, beleza, sublime, informe, objecto, *kitsch*. Enfatiza-se, ainda, a *imersão pictural* e as noções transversais de *remediation* e *post-medium*.

### **Performance — Código 9904L022**

Na unidade curricular de Performance os estudantes adquirem competências no âmbito das práticas artísticas relacionadas com a ação, o movimento e o desenvolvimento temporal de processos criativos.

### **Performance como Prática Multimédia — Código 9904L023**

Na unidade curricular de Performance como Prática Multimédia os estudantes desenvolvem competências no âmbito do entendimento e da experiência do objecto performativo e das práticas que lhe estão associadas, através da articulação entre o trabalho de ateliê, leituras e visionamento de obras que exploram a performance em contexto multimédia.

### **Pintura Digital I – Iniciação — Código 9790L033**

Na unidade curricular de Pintura Digital I – Iniciação é realizada a introdução aos conceitos básicos, técnicas e domínio das aplicações de modo a promover a autonomia projetual, tendo em atenção a criação e continuidade de exploração de novas linguagens e métodos de expressão próprios da imagem digital.

### **Pintura Digital II – Desenvolvimento — Código 9790L034**

A unidade curricular de Pintura Digital II – Desenvolvimento visa a implementação de estratégias multidisciplinares condizentes ao desenvolvimento de conceitos, técnicas e domínio instrumental das aplicações capazes de expandirem a integração da imagem digital (estática e em movimento) nos projetos.

### **Pintura I — Código 9790L008**

A unidade curricular de Pintura I visa consolidar conceitos, tecnologias e técnicas artísticas da pintura através de um conjunto vasto de experiências plásticas, bem como a individualização do projeto artístico em articulação com as diversas problemáticas da expressão contemporânea.

### **Pintura II — Código 9790L010**

Na unidade curricular de Pintura II, os géneros da Pintura, numa reflexão atualizada, constituem o assunto para a resolução de um conjunto de obras pictóricas. Paralelamente desenvolvem-se competências de experimentação da expressividade das matérias, conjugando-se as dimensões físicas e conceptuais da obra final.

### **Pintura III — Código 9790L012**

Na unidade curricular de Pintura III todo o trabalho centra-se nas opções dos estudantes, que irão esboçar e desenvolver um primeiro projeto pessoal de acordo com a diversidade conceptual, técnica e formal da produção artística contemporânea.

### **Pintura IV — Código 9790L014**

A unidade curricular de Pintura IV corresponde a um tempo de desenvolvimento e realização dos projetos artísticos esboçados pelos estudantes no semestre anterior, sem excluir a possibilidade de procura de novas alternativas projetuais de acordo com a abertura conceptual, técnica e formal enunciada previamente.

### **Pintura V — Código 9790L016**

Na unidade curricular de Pintura V é clarificado o projeto artístico num quadro de abertura dos modos pictóricos. É promovido o desenvolvimento da realização plástica e pictórica segundo níveis de consciência e apuramento conceptual, formal e qualitativo para a sua viabilização em contextos expositivos e/ou de investigação artística.

### **Pintura VI — Código 9790L017**

A unidade curricular de Pintura VI visa a consolidação da pesquisa plástica na perspectiva de um trabalho de autor/artista, com reforço das qualidades conceptuais e formais e capacidade de reflexão acrescida, enfatizando a criação de percursos autónomos para a integração nos contextos expositivos e/ou de investigação artística.

### **Práticas do Som — Código 9904L009**

Esta unidade curricular proporciona aos estudantes os fundamentos teóricos e práticos em torno do som, tendo em vista a compreensão das questões estéticas envolvidas nas opções tecnológicas, bem como a importância de cada fase da cadeia de produção sonora envolvida.

### **Práticas Laboratoriais de Diagnóstico I — Código 9903L028**

A unidade curricular de Práticas Laboratoriais de Diagnóstico I visa o reconhecimento da importância dos métodos de exame e análise nas Ciências da Arte e do Património (conservação preventiva, tecnologia de execução, identificação de falsos, etc.), bem como a aplicação e interpretação dos resultados dos métodos de exame e análise a objetos de estudo de natureza histórica e artística.

### **Práticas Laboratoriais de Diagnóstico II — Código 9903L032**

A unidade curricular de Práticas Laboratoriais de Diagnóstico II aprofunda o reconhecimento da importância dos métodos de exame e análise nas Ciências da Arte e do Património (conservação preventiva, tecnologia de execução, identificação de falsos, etc.), bem como a aplicação e interpretação dos resultados dos métodos de exame e análise a objetos de estudo de natureza histórica e artística.

### **Práticas Multimédia — Código 9904L026**

Na unidade curricular de Práticas Multimédia os estudantes concretizam projetos artísticos no âmbito da Multimédia, adquirindo competências, tanto ao nível do entendimento das características dos vários media, como da exploração de métodos e práticas que implicam a utilização das tecnologias digitais para manipulação de imagem bitmap, imagem em movimento e de desenho vectorial.

### **Preservação de Acervos e Coleções — Código 9903L045**

A unidade curricular de Preservação de Acervos e Coleções visa a compreensão das várias problemáticas práticas relacionadas com a preservação de acervos museológicos, através de exercícios práticos, desde o momento da sua incorporação até ao estabelecimento de procedimentos para a sua preservação a longo prazo.

### **Produção Gráfica — Código 9070L019**

A unidade curricular de Produção Gráfica é um espaço de aprendizagem e experimentação em torno das práticas tecnológicas em artes gráficas, nomeadamente, a serigrafia, o offset e a produção digital, bem como os processos e metodologias de preparação para a impressão.

### **Programação Gráfica — Código 9070L020**

A unidade curricular de Programação Gráfica visa dotar os estudantes de uma visão crítica sobre o código como meio de criação visual. Através da aprendizagem dos fundamentos da programação e do desenho generativo, animação procedimental e construção de sistemas interativos, os estudantes irão criar novas ferramentas para o ecrã, impressão e fabricação digital.

### **Projeto I — Código 9904L010**

Fundada na autonomia criativa e autoral dos estudantes e nas dinâmicas próprias da criação contemporânea nos diversos domínios da Arte Multimédia, a unidade curricular de Projeto I promove a aquisição de competências estruturantes na concepção de projetos individuais inscritos nesses domínios.

### **Projeto I - Metodologias\_ Código 9072L003**

O tema base do programa da unidade curricular de *Projeto I* é «aprender a projetar», promovendo o «saber-fazer» e o «aprendendo com as mãos». Recorre-se a tecnologias simples e de fácil acesso, numa perspetiva de projetar objetos de pequena complexidade.

### **Projeto II — Código 9904L012**

Fundada na autonomia criativa e autoral dos estudantes e nas dinâmicas próprias da criação contemporânea nos diversos domínios da Arte Multimédia, a unidade curricular de Projeto II promove o desenvolvimento de competências estruturantes no desenvolvimento e concretização de projetos individuais inscritos nesses domínios.

### **Projeto II - Metodologia e Produção — Código 9072L008**

A unidade curricular de *Projeto II* tem como objetivos o desenvolvimento de competências no âmbito do entendimento e aplicação de princípios basilares, disciplinares e metodológicos da prática projetual em design de equipamento; o reconhecimento e exploração das qualidades/linguagens próprias da matéria (formal/aparente e física/estrutural).

### **Projeto III — Código 9904L014**

Fundada na autonomia criativa e autoral dos estudantes e nas dinâmicas próprias da criação contemporânea nos diversos domínios da Arte Multimédia, a unidade curricular de Projeto III promove a consolidação de competências estruturantes na concepção, desenvolvimento e concretização de projetos inscritos nesses domínios.

### **Projeto III - Uso e Produção — Código 9072L013**

A unidade curricular de Projeto III tem como finalidades acionar competências individuais no apuramento crítico da observação técnica, estética e societal dos artefactos; na percepção das diversas propostas do design e suas vertentes éticas, culturais e económicas; no desenvolvimento de uma orientação própria no âmbito do design.

### **Projeto IV — Código 9904L015**

Fundada na autonomia criativa e autoral dos estudantes e nas dinâmicas próprias da criação contemporânea nos diversos domínios da Arte Multimédia, a unidade curricular de Projeto IV promove a mais ampla consolidação de competências estruturantes na concepção, desenvolvimento e concretização de projetos inscritos nesses domínios.

### **Projeto IV - Uso e Envolvente — Código 9072L014**

Na unidade curricular de Projeto IV são fornecidas competências para desenvolver projetos de design de equipamento de maior complexidade, relativos a problemas e necessidades mais abrangentes, que considerem condicionantes tecnológicas, sociais e económicas, assim como outras dimensões onde se insere o utilizador e com as quais se confronta a sua identidade.

### **Projeto V - Uso e Implementação — Código 9072L017**

Na unidade curricular de Projeto V são fornecidas competências para consolidar processos e metodologias próprios para desenvolver e coordenar projetos de design de equipamento e suas equipas, com autonomia de nível profissional, incluindo a capacidade de diálogo com técnicos e especialistas de outras áreas.

### **Projeto de Museologia e Curadoria — Código 9903L034**

A unidade curricular de Projeto de Museologia e Curadoria tem como objectivo a elaboração de um projeto, mediante a aplicação das várias competências adquiridas ao longo do curso, num contexto de investigação e experimentação em novas e concretas situações ligadas às áreas da museologia e da curadoria.

### **Publicação Digital — Código 9070L021**

Enquadrada pela atual condição pós-digital, a unidade curricular de Publicação Digital aborda estratégias de criação e publicação de conteúdos que permitam ao designer atuar enquanto autor, editor e agente de distribuição. Para tal, fomenta a experimentação em torno dos princípios, métodos e ferramentas da publicação digital.

### **Representação e Modelação Digital I — Código 9072L004**

A unidade curricular de Representação e Modelação Digital I promove a aquisição de competências necessárias à utilização autónoma de ferramentas computadorizadas específicas para desenhar e desenvolver projetos de design de equipamento, pelo que a prática de operação com *software* é um elemento de relevo.



### **Representação e Modelação Digital II — Código 9072L009**

A unidade curricular de Representação e Modelação Digital II promove o desenvolvimento de competências necessárias ao recurso autónomo a ferramentas computadorizadas avançadas (*software* específico) que possibilitem o desenvolvimento de projetos até à fase de produção.

### **Sistemas de Registo do Património — Código 9903L016**

A unidade curricular de Sistemas de Registo do Património tem como principais finalidades dar a conhecer noções específicas e aplicadas de fotografia digital em bens culturais; promover a produção de modelos 3D por meio de técnicas fotogramáticas; iniciar os futuros conservadores-restauradores no contexto dos projetos de modelação virtual.

### **Sistemas de Representação I — Código 9754L009**

A unidade curricular de Sistemas de Representação I visa facultar conhecimentos e competências para a representação plana, aspectos conceituais do desenho e de morfologias tridimensionais, no âmbito do projeto artístico de escultura.

### **Sistemas de Representação II — Código 9754L011**

A unidade curricular de Sistemas de Representação II visa proporcionar os meios complementares ao desenho analógico e conhecimentos para a realização de maquetas físicas e digitais essenciais à representação volumétrica do projeto escultórico.

### **Sistemas Interativos — Código 9904L016**

A unidade curricular de Sistemas Interativos salienta o papel da equipa de criação e produção em artes interativas e sua articulação, de modo a que os estudantes melhor compreendam a importância destas interações e possam tirar partido das ferramentas de comunicação no seu desenvolvimento pessoal como artistas multimédia.

### **Sustentabilidade e Inovação Social — Código 9072L015**

A unidade curricular de Sustentabilidade e Inovação Social promove um conhecimento sistémico do design para o design de desenvolvimento sustentável, debatendo os temas ambientais, de design de serviços e do design para a inovação social, da economia circular e da análise do ciclo de vida dos produtos (LCA).

### **Tapeçaria I – Iniciação — Código 9790L035**

A unidade curricular de Tapeçaria I – Iniciação tem como conteúdos: o pensamento e a linguagem artística específica da Tapeçaria; contexto histórico, técnicas e materiais do âmbito da tecelagem e da tapeçaria numa perspectiva contemporânea; fundamentação e concretização das experiências-projetos inovadores.

### **Tapeçaria II – Desenvolvimento — Código 9790L036**

A unidade curricular de Tapeçaria II – Desenvolvimento tem como conteúdos: metodologias e estratégias interdisciplinares potenciadoras da atividade projetual no domínio da tapeçaria contemporânea; conhecimentos teóricos, autores e movimentos artísticos, a nível nacional e internacional; projetos bi e tridimensionais.

### **Tapeçaria III – Projeto — Código 9790L037**

A unidade curricular de Tapeçaria III – Projeto visa afirmar a dimensão autoral (pensamento e linguagem), ampliar e instaurar eixos de pesquisa no âmbito da tapeçaria contemporânea, *textil art* e *fiber art*, e promover a expansão da qualidade experimental, estética e técnica dos projetos.

### **Técnicas de Representação Rigorosa — Código 9072L018**

A unidade curricular de Técnicas de Representação Rigorosa tem como finalidades desenvolver o estudo, a análise e a representação de formas geométricas compostas em dupla projeção ortogonal; aprofundar os conhecimentos necessários, ao nível da representação de formas, para uma melhor preparação dos futuros designers.

### **Tecnologias de Design I — Código 9070L002**

A unidade curricular de Tecnologias de Design I tem como principal finalidade dotar o estudante de conhecimentos, aptidões e competências que lhe permitam enquadrar a tecnologia digital, não como um constrangimento ou uma limitação ao processo criativo, mas como parte integrante do mesmo.

### **Tecnologias de Design II — Código 9070L005**

A unidade curricular de Tecnologias de Design II pretende dotar o estudante de competências que lhe permitam a escolha das ferramentas e/ou tecnologias mais adequadas a um determinado projeto e, sobretudo, estimular a curiosidade própria para que este possa estar aberto à descoberta de novas formas de fazer e de criar.

### **Teorias da Crítica de Arte — Código 9903L024**

A unidade curricular de Teorias da Crítica de Arte incide sobre as questões fundamentais da história e da teoria da crítica de arte; apresenta as correntes e metodologias principais da crítica de arte na articulação com a estética; promove a iniciação ao exercício da crítica de arte na relação com as práticas artísticas atuais.

### **Teoria da Escultura Europeia — Código 9903L042**

A unidade curricular de Teoria da Escultura Europeia incide sobre a teoria da escultura europeia, da Antiguidade à Contemporaneidade. São abordadas as grandes correntes, «escolas», ideias, tratados e protagonistas, assim como a relação entre a teoria e a história da escultura nas questões formais, tecnológicas e iconográficas.

### **Teoria da Escultura Portuguesa — Código 9903L043**

A unidade curricular de Teoria da Escultura Portuguesa incide sobre as principais correntes, ideias, obras teóricas e protagonistas, através de uma abordagem que estabelece a relação entre a teoria e a história da escultura em Portugal. Proceda igualmente à contextualização das questões formais, tecnológicas e iconográficas.

### **Teoria da Forma Visual — Código 9904L024**

Centrada no estudo do observador, a unidade curricular de Teoria da Forma Visual constitui uma introdução à percepção visual nas suas vertentes física, cognitiva e cultural. Inserida num quadro científico interdisciplinar, tem como objetivo principal a compreensão das interações entre o ato de ver e o de criar por meios audiovisuais.

### **Teoria da Imagem I — Código 9904L011**

A unidade curricular de Teoria da Imagem I procura um entendimento alargado e interdisciplinar da imagem e do objecto visual, discutindo o papel do observador na construção da visualidade contemporânea e a interação, no quadro da moderna cultura visual, entre arte, ciência e tecnologia.

### **Teoria da Imagem II — Código 9904L025**

Inserida num campo transdisciplinar, a unidade curricular de Teoria da Imagem II propõe métodos de análise e técnicas de investigação que, desafiando as categorias e fronteiras tradicionais, estimulam uma compreensão inovadora das formas e fenómenos visuais que caracterizam a cultura contemporânea.

### **Teoria e História do Desenho — Código 8399L010**

A unidade curricular de Teoria e História do Desenho tem por objetivo principal o conhecimento genérico do património gráfico, desde as primeiras civilizações até à atualidade. Possibilita, assim, a compreensão da importância histórica do desenho, em diferentes épocas, tanto nacional como internacionalmente.

### **Teoria e Métodos da Escultura I — Código 9754L013**

A unidade curricular de Teoria e Métodos da Escultura I promove a sistematização de métodos e procedimentos intrínsecos à prática da escultura. Apresenta a terminologia específica e incentiva à análise formal e à descoberta de conceitos estruturantes do projeto artístico no domínio da escultura.

### **Teoria e Métodos da Escultura II — Código 9754L015**

A unidade curricular de Teoria e Métodos da Escultura II promove a sistematização de ideias, métodos e procedimentos intrínsecos à prática da escultura, bem como a aplicação da terminologia específica à análise morfológica e conceptual dos projetos escultóricos.

### **Teorias da Arte — Código 9903L018**

A unidade curricular de Teorias da Arte visa complementar o estudo da história da arte e da estética numa perspectiva espaço-temporal, acompanhando a história da prática artística, explícita principalmente em tratados, mas também nouro tipo de textos de e para artistas.

### **Teorias Psicológicas da Arte — Código 9903L046**

A unidade curricular de Teorias Psicológicas da Arte visa o estudo do pensamento psicológico com vista ao esclarecimento dos fenómenos da arte e estéticos em geral, a partir das diversas abordagens filosófica, psicanalítica, cognitivo-comportamental, humanista, transpessoal e das recentes ciências da mente.

### **Tipografia — Código 9070L022**

A unidade curricular de Tipografia pretende dotar o estudante de um conhecimento pormenorizado da letra e do alfabeto, levando-o a reconhecer o universo complexo e diversificado das abordagens tradicionais e contemporâneas, e sensibilizando-o para a relação dos tipos de letra com a leitura, em diversos suportes.

### **Vidro I – Iniciação — Código 9790L038**

A unidade curricular de Vidro I – Iniciação visa fornecer conhecimentos fundamentais e estruturantes (teóricos e práticos) nos domínios tecnológicos e artísticos do vidro, que facultem a realização de exercícios expressivos, condUnitaderecentes ao reconhecimento das potencialidades plásticas desta tipologia de obras.

### **Vidro II – Desenvolvimento — Código 9790L039**

A unidade curricular de Vidro II – Desenvolvimento visa ampliar e aprofundar os conhecimentos científicos, tecnológicos e artísticos referentes ao vidro, aplicando as diferentes técnicas aprendidas, bem como estimular o desenvolvimento das competências de investigação, conceção e inovação aplicadas ao vidro e ao vitral contemporâneo.

### **Vidro III – Projeto — Código 9790L040**

A unidade curricular de Vidro III – Projeto visa o desenvolvimento de competências para abordagens mais abrangentes, complexas e transversais na área do vidro e do vitral, e a apresentação de um projeto, coerente e fundamentado, a realizar em espaço público ou expositivo.

### **Visualização de Informação — Código 9070L023**

A unidade curricular de Visualização de Informação visa a conceção e desenho de sistemas de representação visual de dados, de cariz quantitativo ou qualitativo. Promove o desenvolvimento de competências de análise crítica, conceção e implementação de dispositivos de visualização de informação (e.g. mapas temáticos, diagramas).