

Informam-se os estudantes que não se podem inscrever a uma mesma unidade curricular a que já tenham obtido aproveitamento.

(Sinopses das unidades curriculares de opção (2018/2019))

(AP – 6ECTS) *Introdução à Pintura* - Prof. Paulo Quintas

Esta unidade curricular visa iniciar os alunos no domínio de diversas técnicas da pintura e no seu universo de significações próprias, tendo por base exercícios específicos que pretendem conduzir cada aluno a uma exploração das potencialidades deste meio. Pretende-se realizar trabalhos individuais em diversas técnicas da pintura, revelando domínio técnico e entendimento das potencialidades dos elementos fundamentais da linguagem plástica deste meio.

paulo.quintas@ipleiria.pt

(AP – 3 ECTS) *Introdução à Fotografia* – Prof. Pedro Letria

“Tirar uma fotografia”: que insólita e equívoca expressão. Como se a fotografia tirasse algo ao seu referente. Esta U.C.. de nível de iniciação tem como finalidade a compreensão de que a fotografia, feita com base num registo monocular do mundo, não é uma cópia do mundo, mas sim uma construção a partir do mundo. Uma construção que pode oscilar entre uma relação objetiva e aparentemente neutra com o real - o fragmento de mundo que esteve diante da objetiva, no momento da exposição- e uma relação de transfiguração desse mesmo real. De que modo é que a luz, as definições da câmara e o modo de impressão podem materializar uma reprodução ou podem gerar uma outra coisa a partir do concreto o do mundo? Propõe-se uma abordagem à imagem em função das especificidades do media fotográfico. Mediante a resposta a vários exercícios, será proposto aos estudantes analisarem e explorarem as especificidades do medium fotográfico, circunscritas a um léxico plástico essencial, a saber: enquadramento e ponto de vista; espaço “pictural”; luz, gama tonal e contraste; focagem e profundidade de campo; tempo; cor.

pedro.letria@ipleiria.pt

(AP - 6ECTS) *Introdução à Gravura* – Prof. Célia Bragança

Esta unidade curricular tem como finalidade introduzir conhecimentos básicos nos recursos plásticos e técnicos do *sistema de impressão em relevo e/ou calco-gráfico*, através da realização de exercícios com as matérias da linguagem gráfica seriada para possibilitar a multiplicação da imagem através de uma matriz. Neste sentido, pretende-se dotar aos alunos meios teóricos e técnicos, instrumentos de reflexão inerentes ao ato criativo, assim como uma base de consciencialização estética e plástica adaptada ao percurso individual e singular de cada aluno.

celia.braganca@ipleiria.pt

(AP - 3ECTS) *Análise e Interpretação* - Prof. Catarina Câmara Pereira

Análise e interpretação de imagens de objetos de arte do presente, através da sua apresentação na aula. Entrega por parte dos alunos de textos semanais de uma página sobre uma das imagens apresentadas na aula, perfazendo na totalidade 14 textos.

catarina.camara@ipleiria.pt

(AP- 3 ECTS) *Introdução aos processos da arte* – Paulo Quintas

Esta unidade curricular visa iniciar os alunos no domínio alargado dos processos e procedimentos do fazer artístico. Ao contrário do que acontece noutros territórios, na prática da arte as técnicas não ocorrem de modo independente das intenções do seu autor, nem constituem um território bem delimitado e fixo. Na arte, o processo é, ao mesmo tempo, invenção e materialidade.

paulo.quintas@ipleiria.pt

(AP – 3 ECTS) *Arte Contemporânea em Portugal* - Prof. Luísa Oliveira

Esta disciplina estuda e contextualiza a arte portuguesa posterior a 1960. Não apenas os artistas e agentes principais no meio artístico português, como as marcas distintivas de cada geração, as grandes exposições, as instituições e o esforço contínuo de internacionalização feito pelo Estado e pelos particulares.

luisa.oliveira@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) *Introdução à Escultura* –

Uma iniciação às questões teórico-práticas relacionáveis com o uso de matérias convencionais da tridimensionalidade, gesso ou outras, à luz das mais recentes utilizações dadas por artistas cujas práticas criativas estão inseridas no campo da arte contemporânea. Exploração de uma mnemónica processual individual e da utilização de instrumentos, ferramentas e métodos de trabalho adequados aos objetivos previamente formulados no momento da conceção.

(AP – 6 ECTS) *Técnicas Oficiais e Laboratoriais* –

A U.C. visa fornecer ao aluno um enquadramento geral sobre vários processos e problemáticas em torno das práticas artísticas contemporâneas através de praxis transversais – desenvolvidas num contexto que é, simultaneamente oficial e laboratorial. Ou seja, a unidade curricular é lecionada em regime teórico/prático e tutorial, onde cada aluno poderá desenvolver um ou vários projetos individuais de trabalho.

(AP – 6 ECTS) *Introdução à Serigrafia* - Prof. Célia Bragança

Esta Unidade Curricular tem como finalidade introduzir conhecimentos básicos nos recursos plásticos e técnicos do *sistema de impressão em plano-gráfico*. Serão realizados exercícios

práticos, com as matérias da linguagem gráfica seriada, para possibilitar a multiplicação da imagem através de uma matriz. Neste sentido, pretende-se dotar aos alunos meios teóricos e técnicos, instrumentos de reflexão inerentes ao ato criativo, assim como uma base de consciencialização estética e plástica adaptada ao percurso individual e singular de cada aluno.

celia.braganca@ipleiria.pt

(AP – 3 ECTS) *Cinema e Modernismo* - Prof. Luísa Oliveira

Esta unidade curricular visa dar a conhecer os cineastas e obras que se identificaram formal e conceptualmente com o modernismo. Os alunos terão de saber relacionar obra cinematográfica e vanguardas plásticas, identificar o nascimento e consolidação da linguagem especificamente cinematográfica, com o objetivo de conhecer o novo entendimento do espaço e do tempo que a vulgarização do cinema traduz.

luisa.oliveira@ipleiria.pt

(AP – 3 ECTS) *Experiência Criativa* - Catarina da Câmara Pereira

Apresentação e abordagem de questões enunciadas por autores cuja obra sondou formalmente a dimensão do *inconsciente* e do *inefável* nos processos da criatividade. Procurar-se-á penetrar nos modos de sentir que conduzem um autor à sua produção poética e artística. Pretende-se refletir sobre experiências criativas de vários artistas, que serão passíveis de serem usados pelos alunos como ferramentas de investigação no seu percurso criativo individual.

catarina.camara@ipleiria.pt

(AP – 3ECTS) *Estudos de Fotografia* – Prof. Emanuel Brás

Estudos de Fotografia é uma unidade curricular (u.c.) teórica, cujas finalidades são: fornecer conhecimentos essenciais do *medium*; e, introduzir alguns modos de ver estruturantes para a compreensão da fotografia nas praticas artísticas contemporâneas. O programa da U.C.. articula três abordagens distintas: i) modelos do ver de acordo com a especificidade do *medium*; ii) introdução genérica à história da fotografia; iii) práticas artísticas e discursos críticos contemporâneos sobre fotografia.

Os estudantes podem frequentar a disciplina de acordo com dois regimes de avaliação: avaliação contínua (através da elaboração de diversos trabalhos teóricos) ou avaliação final/exame.

emanuel.bras@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) *Meios e Práticas Artísticas Interdisciplinares (era Atelier de Novos Media)* – Prof. Adriana Sá

O centro desta unidade curricular trata consiste na criação transdisciplinar. Uma grande parte da arte contemporânea desafia a possibilidade de categorização disciplinar - o processo criativo pode envolver a invenção dos próprios meios, ou explorar territórios entre saberes especializados. A presente UC pretende abordar algumas destas manifestações no espaço da arte contemporânea e proporcionar um espaço de laboratório que incentiva práticas experimentais. De facto, muitas vezes é prática do "fazer por fazer" que leva à descoberta de problemáticas inspiradoras e estratégias criativas originais.

adriana.sa@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) Impressão Gráfica I (era Atelier de Múltiplos) – Prof. Célia Bragança

Esta unidade curricular tem como finalidade percorrer o espectro mais alargado das técnicas gráficas associadas ao múltiplo. As relações entre o original e a cópia podem assumir formas e procedimentos – visuais e intelectuais – cuja complexidade ultrapassa a especificidade das técnicas usadas para esse fim. A produção de múltiplos é parte integrante dos processos de invenção da imagem, sendo o espaço da gravura um meio invulgarmente fértil para a sua exploração.

Pretende-se desenvolver conhecimentos básicos adquiridos, nos recursos plásticos e técnicos do sistema de impressão em *plano*, em *relevo* e/ou em *calco-gráfico*. A realização de exercícios exploratórios, com base numa consciencialização estética e plástica das matérias da linguagem gráfica seriada, será inserida nas problemáticas da arte contemporânea.

A realização de exercícios conclusivos, para uma individualidade estética e plástica das matérias da linguagem gráfica seriada, será inserida nas problemáticas da arte contemporânea.

celia.braganca@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) Atelier de Cerâmica - Prof. Alexandra Abreu

Esta unidade curricular tem como objetivo permitir um conhecimento básico das técnicas e dos processos cerâmicos, no desenvolvimento criativo de peças tridimensionais e bidimensionais, singulares e seriadas. Pretende-se, através de exercícios práticos em torno das matérias abordadas e dos processos tecnológicos aplicados, que os alunos apreendam a relacionar os distintos materiais cerâmicos com os diversos processos tecnológicos, na execução de peças marcadamente conceptuais e artísticas.

alexandra.abreu@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) Atelier de Pintura – Prof. Marta Soares

Atelier de Pintura dá continuidade a competências técnicas e conceptuais adquiridas no âmbito experimental da disciplina de *introdução a pintura*, mas pode ser feita sem essa base anterior. Ela visa a identificação, investigação e desenvolvimento dos temas teórico-práticos presentes num trabalho em pintura. Esta UC pretende ser um *atelier* prático, focado na produção de um corpo trabalho individual no contexto alargado da arte contemporânea.

marta.soares@ipleiria.pt

(AP/SI – 6 ECTS) Arte e Performance - Prof. Teresa Morais

A Unidade Curricular Arte e Performance propõe dar a conhecer aos alunos a História da performance. Traça-se um mapa histórico e conceptual com recurso à visualização de performances seminais, apoiada por pensamento crítico sobre questões dominantes desta prática, tais como efemeridade e permanência, presença e representação, repetição e vivência. A performance é uma disciplina que tem rompido com as fronteiras entre as linguagens artísticas

desde as vanguardas, neste sentido vamos refletir por intermédio de exercícios práticos, e escritos, sobre o potencial da performance enquanto prática fraturante.

teresa.morais@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) *Introdução à Animação* – Prof. Fernando Galrito

A decomposição do movimento e a animação são anteriores ao cinema e são contemporâneas das grandes transformações no movimento artístico mundial no início do séc.XX. Em introdução à animação pretende-se conhecer e experienciar a decomposição do movimento e a sua relação com as artes. Conhecer os primeiros experimentalistas e realizar exercícios práticos em animação analógica - do pré-cinema ao cinema sem câmara até às técnicas de animação diretas.

fernando.galrito@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) *Música e Artes Plásticas* – Prof. José Eduardo Rocha

Toda a Música é Arte mas nem toda a Arte é música. Partindo deste paradoxo retórico, o programa desta disciplina aborda — na teoria e na prática — as interações estéticas, poéticas, técnicas e éticas entre as Artes Plásticas e a Música — ou entre as Artes Visuais e as Artes Sonoras — no espaço performativo, editorial e audiovisual, desde os remotos tempos arcaicos às redes complexas da contemporaneidade, passando pelos conceitos clássicos e modernos.

jose.rocha@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) *Arte e Estética do Quotidiano (era Arte e Estudos do Quotidiano)* – Prof. Célia Ferreira

A disciplina introduz as relações entre arte, estética do quotidiano e política, através de propostas de autores e artistas contemporâneos. As práticas artísticas contemporâneas, ao intercetar-se com as formas do quotidiano, inventam modos de vida e em simultâneo questionam a relação entre arte e vida (dos anos 70 à contemporaneidade). As rotinas e o trivial são experiências contemporâneas afetadas por uma negatividade que as práticas artísticas contemporâneas habitam em diferentes processos: o da reflexão sobre o trabalho, sobre a vida comum e a heroicidade da História, sobre a dor e o corpo, sobre o amor, sobre o consumo, sobre a ação. Estabelecem-se assim ligações aos objetos do dia-a-dia: do que se veste aos relvados da cidade, do que se cozinha ao lixo que se faz, dos passos que se dão aos gestos que se repetem, dos sms aos quiosques digitais, ao espaço e tempo do quotidiano.

A disciplina possui um carácter teórico-prático pelo que os alunos desenvolverão um trabalho de carácter prático.

cferreira@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) *Livros de Artistas* - Prof. Ana Romana

Nesta unidade curricular de introdução à temática dos Livros de Artistas são exploradas, tecnicamente e conceptualmente, diferentes estruturas e suportes de livros, sendo esta prática acompanhada por estudos do contexto histórico-teórico e pela análise de exemplos inseridos na arte moderna e contemporânea. A introdução é seguida de uma abordagem dinâmica à publicação de livros de autor, com exercícios de impressão. Privilegiar-se-á, em todos os momentos, uma trilogia de aprendizagem *hands on, minds on, hearts on* - aprender fazendo, fazer pensando e pensar envolvendo-se.

(AP – 6 ECTS) *Impressão Gráfica II (era Atelier de Gravura e Serigrafia)* – Prof. Célia Bragança

Esta unidade curricular tem como finalidade experimentar, desenvolver e aprofundar conhecimentos básicos adquiridos, nos recursos plásticos e técnicos do sistema de impressão em *plano*, em *relevo* e/ou em *calco-gráfico*. A realização de exercícios exploratórios, com base numa consciencialização estética e plástica das matérias da linguagem gráfica seriada, será inserida nas problemáticas da arte contemporânea.

celia.braganca@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) *Figuração e Abstração* - Prof. Marta Soares

Esta unidade curricular visa introduzir o aluno na dialética histórica da figuração e da abstração em arte, ao longo do século XX. Serão dadas algumas aulas teóricas sobre o tema e um conjunto de aulas práticas, exploratórias de processos de trabalho que lidam diretamente com estes conceitos. Pretende-se que o aluno desenvolva um ponto de vista individual, através de uma relação teórica e prática com estes conteúdos, de modo a que de que possam vir a constituir um início do seu projeto pessoal no âmbito da produção artística contemporânea.

marta.soares@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) *Atelier de Leitura (escritos de artista)* – Prof. Rodrigo Silva

É um atelier teórico-prático de estética e pensamento sobre arte. Procura escutar, através de exercícios coletivos de leitura, textos essenciais sobre a origem da arte e sobre as motivações filosóficas do gesto criador. Através dessa travessia pela palavra - essencial e singular - de alguns criadores que escreveram sobre as operações mais secretas e os processos criativos imemoriais que estão na origem – múltipla e iniciática - das artes, explorar-se-á prioritariamente uma compreensão aprofundada das ressonâncias e ligações entre a arte e a experiência espiritual.

Serão, neste ano, nossos guias, alguns poetas – R.M.Rilke e H.Hoffmanstahl, P.Celan e F.Cheng sobretudo, para a partir deles nos aproximarmos do mistério do visível pela palavra e pensamento de alguns artistas contemporâneos, dos quais se destacam F.Verdier, C. Parmiggiani e R.Chafes, entre outros, que farão inesperadas visitas à nossa mesa de leitura.

rodrigo@ipleiria.pt

(AP– 6 ECTS) *Laboratório de cinema experimental* – Prof. Susana Duarte e Prof. Catarina da Câmara Pereira

A disciplina de *Laboratório de Cinema Experimental* visa proporcionar as competências teóricas, técnicas e práticas conducentes ao desenvolvimento de uma 'escrita' cinematográfica singular e criativa no atual contexto de produção e reprodução digital generalizadas de imagens. Tal implica interrogar e problematizar, hoje, o uso do cinema em sentido alargado, o que passará por abordar várias perspetivas teóricas e práticas em torno das suas ligações à arte e experimentação contemporâneas; estas serão enquadradas no âmbito mais genérico do que ficou conhecido como “passagens da imagem” – expressão que permite designar as contaminações e misturas entre cinema, videoarte, fotografia, e a sua intensificação com o aparecimento do digital -, bem como do argumento da “querela dos dispositivos” - em que se

trata de sublinhar a diferença entre a experiência cinematográfica e a diversidade de experiências atuais com a imagem-movimento, onde muitos viram a diluição do cinema no seio da arte contemporânea. Tendo como horizonte de referência este contexto de exportação do cinema para fora de si próprio, para lá do seu dispositivo matricial, bem como a sua disseminação por outros suportes, formatos e ecrãs, que põem em causa noções como as de especificidade e constância de uma forma artística, tornando problemática a própria noção de cinema e o tipo de ocorrências que recobre, a disciplina irá privilegiar ao nível do trabalho e da prática artística dos alunos, questões e experimentações que se prendam com o exercício do autorretrato e com o papel do arquivo e do documento no cinema e no cruzamento deste com a arte contemporânea. O cinema será, assim, abordado enquanto ferramenta crítica de pensamento e de individuação, ideal para o exercício ensaístico de reescrita das figuras constitutivas do repertório de formas audiovisuais da cultura contemporânea, e também para o exercício do autorretrato num contexto de subjetivação determinado pelas atuais máquinas e tecnologias de informação e comunicação.

susana.duarte@ipleiria.pt e catarina.camara@ipleiria.pt

(AP – 6 ECTS) Laboratório de Desenho - Prof. Philip Cabau

Laboratório de Desenho propõe a criação de um espaço experimental de exploração das teorias e práticas do desenho, no contexto do trabalho artístico e autoral. Propõe recuperar e desenvolver algumas das problemáticas abordadas e experimentadas anteriormente, revisitando-as através do desenho. Pressupõe uma formulação experimental do desenho integrada num diagnóstico da produção artística contemporânea.

cabau@ipleiria.pt

(AP – 3 ECTS) Arte e Perceção I – Prof. Fernando Poeiras

As unidades curriculares opcionais "Arte e Perceção I" e "Arte e Perceção II" visam, sequencialmente e complementarmente, fornecer competências teóricas - ou seja, competências de reflexão crítica sobre o trabalho próprio e o de outros - e (ainda que mais indiretamente) competências práticas - na medida em que o fazer artístico é inseparável da perceção que se exerce durante o processo de trabalho ao trabalho, e da perceção do mundo. Assim, Arte e Perceção I introduz os alunos na problemática da perceção na arte através dos conceitos de órgãos dos sentidos, atenção, adequação ou pertinência e reflexão. Iniciando a análise destes conceitos no âmbito da perceção tal como é restritamente formulada pela teoria da *gestalt* alarga-se seguidamente às designadas teorias do sentir (i.e. pré- perceção) e teorias da recetividade (i.e. além da perceção), através da revisão crítica da teoria da *gestalt*. A conceptualização da perceção é exercitada através de exercícios de análise da obra de artistas tão diferentes quanto Francis Bacon, Maya Ben David ou Miru Kim.

fernando.poeiras@ipleiria.pt

(AP- 3 ECTS) Questões da Fotografia Contemporânea (era Territórios da Fotografia) - Prof. Emanuel Brás

Frequentemente as práticas artísticas contemporâneas com fotografia exploram relações entre imagem e texto, estabelecem diferentes formas de construção de narrativas, apropriam-se de fotografias e de usos da fotografia pré-existentes – a imagem de arquivo; o documental ou a reportagem. Estas tendências colocam desafios à compreensão da fotografia na contemporaneidade.

Esta U.C. teórica tem duas grandes finalidades. Propõe sintetizar as tendências dominantes da fotografia contemporânea. Propõe também refletir sobre essas tendências num quadro

conceptual baseado em noções de: apropriação, distinção entre arte e meio de comunicação, singularidade do medium, condição pós-medium, “pós-fotografia”.

emanuel.bras@ipleiria.pt

(AP- 6 ECTS) Laboratório Avançado de Obra Gráfica (era Laboratório de Gravura) – Prof. Célia Bragança

Laboratório de Gravura tem como finalidade dar uma continuidade – e um encerramento, no âmbito do ciclo de estudos da licenciatura em artes plásticas – aos conhecimentos adquiridos nas técnicas de impressão, de forma a consolidar o percurso individual do estudante no espaço da obra gráfica original. Com base em instrumentos de reflexão do ato criativo consolidados, pretende-se uma consciencialização estética e plástica mais profunda, um percurso individual de comunicação visual inserido nos debates da arte gráfica e plástica contemporânea.

celia.braganca@ipleiria.pt

(AP- 6 ECTS) Auto-retrato e Auto-representação – Prof. Isabel Baraona

Auto-retrato e Auto-representação é uma disciplina organizada por módulos temáticos sobre o uso que os artistas fazem da sua própria imagem na afirmação do seu estatuto profissional e social, e na reivindicação de direitos civis. A partir de casos de estudo serão abordados temas como auto-conhecimento do indivíduo e experimentação do autor-artista, como o *estilo* pode estar associado à assinatura e conseqüentemente ao *valor* da obra. Serão mostrados obras provenientes de diversos contextos da arte contemporânea, pintura e desenho, performance e body art, livros de artista, BD, entre outros territórios afins.

A especificidade do auto-retrato feminino, entre o Renascimento e o Romantismo, é um dos temas estudado a partir de exemplos como Sofonisba Anguissola, Artemisia Gentileschi, Vigée Le Brun, entre outros. Helena Almeida, Jorge Molder e João Tabarra serão estudados como exemplos de artistas portugueses cuja obra está associada a estes temas.

isabel.baraona@ipleiria.pt

(AP- 6 ECTS) Arte e Percepção II - Prof. Fernando Poeiras

Arte e Percepção II centra-se no trabalho individual dos alunos, (e de algum modo, auxilia-os também a desenvolver ferramentas para o segundo ciclo de formação), e na percepção do mundo atual. Aprofundando os conceitos fornecidos na unidade precedente a "potência da percepção" é explorada e experimentada através de novos instrumentos, media e territórios, desde, por exemplo, a imagiologia médica ou de guerra, passando pela percepção animal (etologia). Pretende-se ainda que os alunos desenvolvam a atenção, percepção, adequação e reflexão ao seu próprio trabalho projetual.

fernando.poeiras@ipleiria.pt

(AP- 3 ECTS) Teoria das Exceções: percursos marginais - Prof. Nuno Faria

Lógica circular, eterno retorno, repetição e diferença.

Teoria das exceções é um livro do escritor e ensaísta francês Philippe Sollers. Como o título deixa adivinhar, trata-se de um mapeamento de alguns universos autorais, idiossincráticos e singulares, que se constituíram como momentos de rutura na história da literatura. Contudo, o título do livro tem um alcance mais longo, apontando e fazendo a teoria de uma espécie de paradoxo que é a

possibilidade de sistematização daquilo que por natureza é excecional, descompassado ou afásico; daquilo que vem fora de um cânone. É nesta zona de sombra que se situam os chamados "autores malditos", mas também os autores anónimos, os loucos, os visionários, os excêntricos, aqueles que se deram aos insondáveis mistérios da escuridão – do significado, da forma, da palavra, etc. – e que se situam nas margens da grande narrativa da História.

Não quer isto dizer que a História não registre ou inscreva as obras desses autores. Acontece que nessa narrativa surgem como intervalos, momentos inscritos a negativo, a contra-pêlo de uma conceção teleológica do tempo. São exceções que, a pretexto de não desmancharem uma trama legível, confirmariam, segundo a versão oficial, a lógica da história.

nuno.faria@ipleiria.pt

(AP- 3 ECTS) *Questões da Arte Contemporânea* - Prof. Luísa Soares de Oliveira

Esta unidade curricular explorará teoricamente e aprofundará conteúdos ligados à temática do espaço e instalação, familiarizando o aluno no conhecimento sobre o campo da instalação pela análise de criadores, curadores e instituições museológicas que têm promovido este campo artístico de relevo no panorama da arte contemporânea.

luisa.oliveira@ipleiria.pt

(DA/DI/DGM – 3 ECTS) *Cor* - Prof. Carla Lobo

Esta unidade curricular visa aprofundar processos de trabalho sobre como usar a cor como fator relevante no desenvolvimento do produto e como elemento singular na qualidade dos espaços habitados. Através da articulação de conteúdos teóricos (visão e perceção da cor) com a experimentação em contextos abstratos e reais, evidenciar-se-á o uso da cor enquanto ferramenta de projeto.

carla.lobo@ipleiria.pt

(DI – 3 ECTS) *Corpo no Design e na Arte* – Prof. Rui Dias

Partindo de uma conceção aberta e desassomburada da noção de corpo, a unidade curricular visa, num primeiro momento, localizar ligações entre corpo e objetos na Arte e no Design: das representações e fragmentações do corpo na arte moderna e contemporânea, aos indícios corporais presentes nos objetos de uso diário; do caminhar, da deriva e das situações construídas, enquanto práticas estéticas, às atuais ações corporais com objetos na vida quotidiana e, conseqüentemente, às práticas e regimes do corpo. Através da consideração e discussão de casos, pretende-se, num segundo momento, alimentar um processo de reflexão conducente à descoberta de possibilidades de reorganização da vida e, em particular, da vida do corpo. Para além da importância do corpo social e do corpo da Terra, pretende-se evidenciar a importância da revalorização do próprio corpo – de olhares outros sobre a corporeidade – no ato de projetar, i.e. nas práticas de reconstrução da vida e do mundo. Este processo, que se quer exploratório, crítico e (auto)reflexivo, pretende, por fim, conduzir a possibilidades teóricas que abram diálogos com o percurso dos alunos e que espoletem ações e projetos.

rui.dias@ipleiria.pt

(DA – 6 ECTS) *Modelos e Protótipos de DA* – Prof. Rui Leal

Esta UC permite aos alunos tomar conhecimento das tecnologias necessárias à elaboração de modelos/protótipos. Numa fase inicial serão realizadas formações práticas ao mesmo tempo que serão desenvolvidos os temas lançados para execução. Com este paralelismo pretende-se que tenham conhecimento das tecnologias e da melhor forma de serem aplicadas no desenvolvimento de modelos/protótipos.

ruil.leal@ipleiria.pt

(DA – 6 ECTS) *Habitats Experimentais* - Prof. Luís Baptista

O que entendemos por *habitats*? O que pressupõe uma experiência espacial? Que espaços habitamos, como se definem e como se delimitam? Estas são algumas das questões que a unidade curricular de *Habitats Experimentais* abordará, partindo da exposição de vários projetos de referência e projetos criativos que redesenham e repensam a história do espaço habitado, em diferentes cruzamentos e intersecções entre a arquitetura, o *design*, a arte e o cinema.

luis.baptista@ipleiria.pt

(DA, DI e DP-CV – 6 ECTS) *Design de Eventos* - Prof. Carla Cardoso

Nas aulas de *Design de Eventos* serão dados a conhecer os diferentes tipos de programação, planeamento de produção, comunicação e financiamento, de acordo com uma abordagem adequada a diferentes tipos de ação. Através da apresentação e discussão de *case studies*, pretende-se dotar os alunos de conhecimentos, técnicas e instrumentos necessários a um *designer* para a concretização de tarefas inerentes à organização e produção de eventos, com tipologias múltiplas e em diferentes áreas da cultura e da comunicação.

carla.cardoso@ipleiria.pt

(DA – 3 ECTS) *Instrumentos para a comunicação do projeto* - Prof. Henrique Ralheta

Esta unidade curricular complementa os conhecimentos desenvolvidos nas unidades curriculares de projeto, articulando-se com a UC de Projeto Final de Design de Ambientes, onde se desenvolve um projeto de síntese final. Pretende-se, com a UC de Instrumentos para Comunicação do Projeto, dotar os alunos das competências e conhecimentos específicos, que são fundamentais para uma comunicação clara e eficaz dos resultados da sua atividade projetual. O programa da UC incide no desenvolvimento das capacidades de apresentação e comunicação dos projetos, quer a nível oral e escrito, assim como na construção de um portefólio individual dos trabalhos desenvolvidos ao longo do curso.

henrique.ralheta@ipleiria.pt

(DA – 6 ECTS) *Design e Antropologia do Espaço* - Prof. Teresa Fradique

Esta unidade curricular pretende, de forma experimental e metódica, desenvolver as capacidades de leitura dos aspetos culturais e sociais de um determinado espaço, através do recurso a técnicas de trabalho de campo e formas aplicadas de recolha de informação. Este trabalho de carácter prático - com aplicações possíveis nas unidades curriculares de projeto - será enquadrado por uma reflexão sobre o lugar do *designer* enquanto agente de transformação social, num mundo contemporâneo complexo, que cria novos modos e possibilidades de ocupar e habitar os lugares.

teresa.fradique@ipleiria.pt

(DA – 6 ECTS) *Espaço Cénico* - Prof. Henrique Ralheta

A unidade curricular de *Espaço cénico* introduz os estudantes às particularidades do espaço cénico enquanto dispositivo multifuncional, que responde às necessidades específicas dos espetáculos, na forma como é organizado, explorado e percecionado. Será trabalhada a capacidade de sintetizar num projeto de cenografia as ideias de um espetáculo, criando um discurso específico do espaço, num processo pluridisciplinar, em que a colaboração entre os vários cursos e a concretização dos projetos são pontos-chave.

henrique.ralheta@ipleiria.pt

(DI, DA e DP-CV – 6 ECTS) *Eco-design* – Prof. José Frade

Esta unidade curricular pretende explorar as estratégias do eco-design e da análise qualitativa do ciclo de vida dos produtos no projeto de design industrial. Pretende-se dotar os alunos de conhecimentos técnicos de *eco-design*, através do desenvolvimento de competências técnicas autónomas, da disponibilização de conceitos, métodos e ferramentas que permitam o desenvolvimento de novos produtos, que integrem na sua conceção, produção, uso e fim de vida critérios de sustentabilidade para a melhoria eficiente do seu perfil ambiental.

jose.frade@ipleiria.pt

(DGM – Ramo Gráfico 6 ECTS) *Sistemas de Design Digital* – Prof. David Rodrigues

As disciplinas tradicionais de design encontram-se em constante mutação por pressão da evolução tecnológica. A tendência moderna é a de que o design gráfico seja afetado pela introdução de ferramentas digitais ‘inteligentes’, ou de segunda geração, onde a tarefa do profissional se concentra no especificar de objetivos e na programação de comportamentos, deixando ao software a tarefa de gerar as soluções potenciais que serão posteriormente trabalhadas pelo profissional. A ferramenta digital assume o papel de gerador de hipóteses.

Neste âmbito, a cadeira de SDD junta a disciplina de sistemas complexos ao design introduzindo modelos de criação baseados em sistemas inspirados na natureza, explorando o potencial da simulação computacional como ferramenta de produção de soluções de design, e introduzindo conceitos de computação evolutiva e paramétrica.

david.s.rodrigues@ipleiria.pt

(DGM Ramo Gráfico 6 ECTS) *Design Estratégico* – Prof. Inês Rodolfo

O design estratégico implica a prática dos princípios e métodos de design, para a elaboração de estratégias que permitam o desenvolvimento de soluções inovadoras dentro de uma organização. É considerado uma ponte entre inovação, investigação, gestão e o design de um serviço, produto ou marca. O desenvolvimento de uma marca, por exemplo, implica mais do que o design da sua identidade corporativa, websites ou aplicações digitais. Uma marca consistente, oferece aos seus consumidores, experiências multi-canal que atuam num amplo ecossistema com vários pontos de interação, que resultam de uma integração de soluções para desktop e soluções para dispositivos móveis, como os smartphones, tablets, smartwatches e wearables.

Esta unidade curricular pretende: 1) enquadrar o design visual dentro dos vários elementos que compõem a domínio de user experience design; 2) compreender as necessidades de negócio e

identificar as audiências para as quais se está a desenhar; 3) Compreender como colaborar com os vários papéis que um UX Designer pode assumir: *user researcher*, designer de interação, arquiteto de informação, designer de interfaces e designer visual; 4) saber também como atuar em equipas multidisciplinares que habitualmente compõem um projeto de digital media: gestores de projeto, analistas funcionais, analistas de BI (*business intelligence*), marketeers, gestores de conteúdos, e programadores de Front-end.

Serão realizados alguns seminários com profissionais que possam partilhar a sua experiência, sobre como funciona a atual realidade do mercado.

ines.rodolfo@ipleiria.pt

(DGM- Ramo Gráfico 6 ECTS) *Design de Publicações Digitais* – Prof. Ana Jorge

Compreender e aplicar os fundamentos do design editorial para as publicações digitais. Prática para o uso de grelha, tipografia e texto, cor, fotografia, infografia, ilustração, tabelas e publicidade. Para os meios de comunicação social presentes na web, pretende-se levar ao entendimento do potencial que trás a interatividade, hiperligações, som e vídeo, personalização de conteúdos e relação com as redes sociais. Estudo das diferenças de suporte e suas implicações para o design editorial.

Através de exercícios práticos, pretende-se que o aluno adquira capacidade crítica e de análise, como ponto de partida para o desenvolvimento prático de soluções para publicações digitais.

ana.n.jorge@ipleiria.pt

(DGM Ramo Multimédia 3 ECTS) *Responsive WEB Design* - Prof. David Rodrigues

A produção de sistemas digitais ‘responsive’ é de importância fundamental num tempo em que a forma como a informação produzida online é consumida nos mais diversos formatos, tamanhos de ecrã e plataformas.

A cadeira de Responsive Design vai dotar os alunos de competências na produção de soluções HTML+CSS+JS modernas que garantam padrões de usabilidade e satisfação elevados pelos utilizadores.

david.s.rodrigues@ipleiria.pt

(DGM Ramo Multimédia 3 ECTS) *Design Centrado no Utilizador, UX e UI* – Prof. Inês Rodolfo

O design de sistemas baseados no utilizador introduz uma forma de pensar a criação centrada, não nas necessidades dos stakeholders, ou nas capacidades tecnológicas disponíveis, mas antes centrada nas necessidades e perceções dos utilizadores desse mesmo sistema. O sistema desenhado é alvo de um processo multi-etapa que permite ao profissional apreender as necessidades reais dos utilizadores finais.

Esta cadeira fornecerá aos alunos ferramentas de design centrado no utilizador, design thinking, user experience e user interface e no final do semestre serão capazes de aplicar os conceitos no desenvolvimento de projetos de multimédia próprios.

ines.rodolfo@ipleiria.pt

(DGM Ramo Gráfico 3 ECTS) *Design e Pedagogia* – Prof. António Gomes

O Design de comunicação, seja num contexto computacional ou físico, entende-se como uma prática que é heurística e assim indissociável da ação pedagógica. Tanto no plano empresarial como no plano social, esta prática no último século é um canal entre o entendimento do mundo natural e artificial, como uma interface de comunicação. Face à emergência da internet como um meio de disseminação, nenhum ser é obliúo ao poder educativo, instrucional e persuasivo do design, e este agenciamento materializou-se em grande parte graças à evolução da psicologia e das ciências humanas. Uma perspetiva da educação no design como prática doutrinária é o domínio dos códigos de linguagem e dos meios de produção.

Sem e-mail institucional

(DGM Ramo Gráfico 3 ECTS) *Guião e Narrativa* – Prof. Nuno Fragata

Nesta UC são estudadas as várias fases de construção de um processo narrativo, com técnicas e recursos específicos de diversas linguagens: a ilustração, a fotografia, a banda desenhada, a animação, o vídeo. Estudam-se relações entre texto e imagem, focando a atenção na construção de narrativas aplicáveis ao mundo gráfico, da ilustração e da publicidade. Através do contacto com modelos existentes e através de exercícios de criação, os alunos ganham conhecimento de formas de criação de conteúdos adaptados a estratégias comunicativas e a recursos específicos, colocados a favor da comunicação gráfica.

nuno.marques@ipleiria.pt

(DGM 6 ECTS) *Urban Craft* – Prof. Nicholas Taylor

Urban Craft pretende ser uma reflexão sobre o papel do craft e das técnicas artesanais como ferramentas flexíveis e imprescindíveis na realização de soluções estéticas e técnicas fundamentais, como resposta do design ao ambiente urbano. Através de um contacto com técnicas como cerâmica, madeira, metal, combinados com uma sólida componente original de design, o aluno terá a capacidade de aperfeiçoar as suas capacidades técnicas autónomas. Com uma componente analítica e crítica, Urban Craft proporciona a oportunidade de explorar a arquitetura do corpo, articulando as áreas especializadas de ourivesaria, cerâmica, design de artesanato, acessórios de moda com o Design de Produto, permitindo ao aluno desenvolver o seu próprio estilo e respostas, tomando em conta uma reavaliação do seu lugar dentro de um ambiente cultural particular. Projetos exemplares do Urban Craft poderão gerar formas como graffiti tridimensional, adorno do corpo e intervenções efémeras (ou permanentes) na paisagem urbana.

nick.taylor@ipleiria.pt

(DGM 6 ECTS) *Comunicação Urbana* – Prof. Mário Caeiro

Esta disciplina é fundamentalmente uma investigação sobre as imagens e sons do espaço e do tecido urbano, articulando tradições de ocupação e intervenção na cidade, do ponto de vista das suas mensagens, códigos e discursos. Será promovida a criatividade crítica orientada para a realização material, tanto técnica como tecnológica, face às estéticas hegemónicas de ocupação do texto urbano pela sociedade de consumo. No âmbito de um projeto de Comunicação Urbana a construir, os estudantes aprenderão a desenvolver uma linguagem própria, baseada em conceitos operativos sólidos, que confere suporte a formas alternativas de comunicação interpessoal e a inovadores mecanismos de participação na cidade.

mario.caeiro@ipleiria.pt

(DGM 6 ECTS) *Vídeo para os Media Contemporâneos* – Prof. Ana Jorge

Seja de carácter institucional, comercial, social, ou simplesmente lúdico, o vídeo tem tido uma crescente presença e poder nos meios de comunicação contemporâneos, motivando uma reflexão crítica, e ao mesmo tempo criando novas oportunidades para a comunicação. Nesta disciplina, além da reflexão sobre o potencial que os meios de comunicação contemporâneos podem tirar do vídeo, pretende-se o desenvolvimento de exercícios práticos que explorem novas linguagens para esta realidade, e que culminem na produção de conteúdos para o mundo real.

ana.n.jorge@ipleiria.pt

(DGM 6 ECTS) *Design de Interação* – Prof. Elga Ferreira

Nos últimos anos, o aparecimento e desenvolvimento das tecnologias digitais, como os telemóveis, os tablets, as redes alteraram vários segmentos e comportamentos da sociedade e alteraram o modo como comunicamos e trabalhamos, como nos divertimos, aprendemos e consumimos. Com este novo paradigma de interação digital, emergiu a necessidade dos designers e criativos tecnológicos estenderem a sua atividade ao desenvolvimento de produtos e aplicações para estes novos media. Esta unidade curricular pretende perceber o funcionamento e o contexto de utilização destas tecnologias, respondendo com propostas gráficas onde a experiência, a navegabilidade, a interatividade e os conteúdos vão de encontro aos diversos públicos-alvo, assim como às características e necessidades do contexto de utilização das tecnologias.

elga.ferreira@ipleiria.pt

(DGM 6 ECTS) *Criatividade Interdisciplinar* – Prof. Adriana Sá

Uma UC que explora a criação de novas linguagens criativas, articulando meios físicos, digitais e analógicos. Os estudantes poderão optar por trabalhar com som, imagem, performance ou instalação. Poderão desenvolver competências individuais e equacionar modos de as combinar com outras competências, dos colegas. A UC promove o conhecimento, análise e crítica de práticas criativas com vista ao desenvolvimento de ambientes multidimensionais, com relações estáticas, dinâmicas e interativas. É privilegiada uma atuação experimental como método para a criação de novos objetos multimédia.

adriana.sa@ipleiria.pt

(DGM 6 ECTS) *Packaging* – Prof. António Costa

Não dispensando uma abordagem crítica, trata-se de uma unidade eminentemente prática, refletindo sobre a relação entre forma e função, limitações e possibilidades, exploração de recursos, conceitos sociais, ciclos de utilização e reutilização, bem como a observação de processos produtivos de escala ou pequenas tiragens.

Serão desenvolvidos projetos que contemplem todo o processo de criação de embalagens, da planificação digital ao protótipo final, passando pela elaboração de maquetas intermédias de diversas escalas, materiais simples e compostos, testes de amortecimento e de estruturas, aproveitamento de recursos, simulação de acabamentos e colocação de mancha gráfica, entre outras dimensões do processo.

antonio.costa@ipleiria.pt

(DGM –PL 6 ECTS) *Modos de Ver e Representação I* – Prof. Nuno Fragata

Esta disciplina opcional tem como objetivo explorar a capacidade dos alunos de compreender o mundo através da representação bidimensional dos objetos que o rodeiam. Numa primeira instância, pode-se criar uma estrutura realista da representação, no entanto, outros fatores podem intrometer-se e ser expostos numa representação: desde a exacerbação das suas características, com o intuito de criar uma carga dramática na representação ou, em contrário, os objetos podem ser simplificados até se transformarem em ícones.

nuno.marques@ipleiria.pt

(DGM –PL 6 ECTS) *Design Editorial* - Prof. Luis Miguel Macedo Ribeiro

Uma disciplina de crítica e prática sobre as relações entre o Design de Comunicação e a edição de publicações, debatendo-se processos, matérias e funções. A exploração prática da página e do livro através da escrita, edição e design, podendo-se conferir uma dimensão autoral ao objeto. Estudo do contexto e do objeto e uma prática para a era pós-digital onde se relacionam edições impressas e digitais. Pretende-se que o aluno, de uma forma crítica, entenda as relações que compõem as publicações impressas e digitais, e adquira conhecimentos e capacidade para edição.

luis.ribeiro@ipleiria.pt

(DGM PL 3 ECTS) *Design e Política* - Prof. Célia Ferreira e Prof. Miguel Macedo

A U.C. tem um carácter teórico-prático e propõe uma problematização da relação entre política e design gráfico com base em projetos referentes à realidade portuguesa do séc. XX-XXI.

Tem como objetivo desenvolver uma prática questionadora da ação/participação ética, social e política do designer e do design. Pretende capacitar os estudantes para a produção de um discurso que explore conceitos do design gráfico e do pensamento político contemporâneo (visibilidade/invisibilidade, voz pública, censura, ativismo, identidade, coletivo).

cferreira@ipleiria.pt e luis.ribeiro@ipleiria.pt

(DGM PL 6 ECTS) *Produção Gráfica* – Prof. Afonso Figueiredo

Etapa última do processo criativo no âmbito do design de comunicação, a produção gráfica implica conhecimentos e práticas próprias, cuja aprendizagem permite uma articulação eficaz entre o processo criativo e as técnicas de produção gráfica, habilitando o aluno de adequar cada projeto à sua produção gráfica de forma controlada e consistente, visando o sucesso na realização e produção gráfica de projetos de design de comunicação.

Disciplina indispensável na formação e na aquisição de competências no âmbito do Design Gráfico, dada a importância da sua aplicação no contexto profissional do mercado de trabalho, seja no contexto da produção gráfica industrial como no contexto das edições próprias limitadas.

afonso.figueiredo@ipleiria.pt

(DI – 6 ECTS) *Design e cultura material* – Prof. Teresa Fradique

Esta unidade curricular pretende, de forma experimental, constituir um legado teórico e metodológico útil para o desenvolvimento de uma perspetiva relativista e multicultural sobre a produção e consumo de objetos nas sociedades contemporâneas. A noção de artefacto, permanentemente negociada e contextualizada, tornar-se-á o motor de observação e compreensão da cultura material, com vista a um entendimento sobre o poder e a responsabilidade profissional do *designer*. Os alunos serão desafiados a construir instrumentos críticos que lhes permitam abordar situações e contextos relevantes para os seus trajetos individuais e para a sua atividade profissional. A dimensão prática do ensino politécnico e a relação com as áreas artísticas e técnicas presentes nos *curricula* em que a disciplina se insere, influenciam e determinam a forma como se pretende que os alunos relacionem as contribuições específicas desta área disciplinar, com os processos de pesquisa e aprendizagem ao nível dos projetos individuais.

teresa.fradique@ipleiria.pt

(DI – 6 ECTS) *Teoria e História do espaço* – Prof. Luís Baptista

Nesta disciplina serão descritas e analisadas as teorias mais relevantes, ligadas ao conceito de espaço, que emergiram desde o início do século XX até aos nossos dias. Paralelamente serão analisados casos de estudos e textos críticos pertinentes para uma melhor compreensão dos conceitos que formam o corpo de estudo da UC, assim como os efeitos que tiveram em diferentes áreas e práticas, tais como: arte, design, arquitetura, cinema, cenografia.

luis.baptista@ipleiria.pt

(DI e DP-CV 6 ECTS) *Design de espaços* – Prof. Célia Gomes

A opção livre de *Design de Espaços* visa a aquisição de ferramentas para a resolução metódica e sistemática de problemas no âmbito do projeto de espaços interiores e exteriores. Esta unidade curricular pretende fomentar a capacidade de explorar diferentes soluções formais para um determinado problema espacial, demonstrando sentido crítico e analítico em relação aos processos utilizados e resultados obtidos. Os exercícios práticos exploram os problemas da organização, planificação e concretização de projetos de espaços, de acordo com as temáticas abordadas.

celia.gomes@ipleiria.pt

(DI, DP-CV e SI 6 ECTS) *Práticas de Iluminação e Estúdio* – Prof. João Pupo

Destina-se maioritariamente a servir as áreas da escola que não têm a fotografia como área de estudo mas que querem adquirir competências na área da iluminação e registo fotográfico.

Pretende dar conhecimentos básicos na área da iluminação, através da modelação de luz, fornecendo, criando situações diferenciadas que coloquem questões diversas sobre as potencialidades e técnicas de registo fotográfico.

Estabelecer as bases do funcionamento dos equipamentos e modelos de estúdio, nomeadamente através da utilização de flashes; na iluminação e registo em retrato e fotografia de produto

Sem e-mail institucional

(DI – 6 ECTS) Património Tecnológico - Prof. Nicholas Taylor

Nesta unidade curricular será dado a conhecer uma abordagem teórico-prática às diversas técnicas artesanais ancestrais pertencentes ao património tecnológico da humanidade. Serão explorados processos de transformação em diversos materiais como metais, madeiras, cerâmica, têxteis, couro, pele, entre outros.

nick.taylor@ipleiria.pt

(DI – 6e cts) Oficina de Cerâmica e Vidro – Prof. Paula Lomelino

Esta UC tem como objetivo permitir que os alunos desenvolvam um conhecimento elementar dos processos e tecnologias da cerâmica e do vidro. Pretende-se, através experimentação prática dos processos cerâmicos, desenvolver competências tecnológicas para que os alunos possam desenvolver projetos em cerâmica, de modo tecnicamente informado.

maria.freitas@ipleiria.pt

(DI – 6 ECTS) Design e Inovação – Prof. Rui Dias

A missão desta disciplina é integrar funções como o *design*, a tecnologia e a inovação, com vista ao desenvolvimento e à criação de novos produtos, com potencial de registo de patente. Os objetivos da disciplina são os de proporcionar aos alunos um conhecimento que lhes permita ganhar confiança para desenvolver um produto novo e inovador, entender como é que os processos tecnológicos e a inovação podem diferenciar e criar novos produtos, assim como aumentar a competitividade e propor a implementação de estratégias de integração de produtos no mercado. Pesquisar oportunidades de inovação que facilitem a criação de produtos competitivos e bem-sucedidos, nomeadamente por serem desejados pelos usuários. Gerar ideias e conceitos criativos que permitam a diferenciação de produtos e a resolução de novos problemas. Desenvolver novos produtos (e serviços) atendendo às circunstâncias, oportunidades, disponibilidade material, tecnológica e financeira potenciando princípios de criatividade novos ou diferenciadores, garantindo simultaneamente fiabilidade, disponibilidade, manutenção, segurança, juntamente com a otimização dos custos associados aos produtos (e serviços), num contexto de desenvolvimento e inovação industrial.

rui.dias@ipleiria.pt

(DP-CV – 3 ECTS) Inovação e Empreendedorismo – Prof. José Luís Silva

O campo emergente da Inovação e do Empreendedorismo vem dar outra consistência às questões da criatividade, da imaginação, do valor ou da ação, no contexto da economia de mercado (economia tradicional). Na sociedade contemporânea, também da comunicação e já não apenas do consumo, a I&E é não apenas uma ferramenta estratégica e tática de apoio aos campos do marketing e do produto, relacionado com a produção de valor por via da gestão, mas da própria deriva ética do design responsável e crítico. Neste quadro em mutação, a disciplina ajuda os discentes a contactarem com a filosofia clássica da I&E, mas também com a eventual viabilidade da inovação social, considerada hipótese de produção de sentido num mundo global em constante mutação.

Esta disciplina tem uma importância preciosa para os alunos dos cursos de design porque lhes permite ter uma visão do mundo que os envolve e que os vai absorver quando terminarem o curso.

Igualmente, fornece-lhes competências que irão precisar na sua vida profissional e entender o mundo e atividade económica como uma componente fundamental da sua formação superior.

Permitir-lhe-á também fazer a ligação com várias outras disciplinas das suas áreas nucleares com a vida concreto que irão viver no futuro na sociedade, facilitando o encontro das oportunidades de integração económica e social.

jl.silva@ipleiria.pt

(DP-CV 3 ECTS) *Introdução aos Estudos Urbanos* – Prof. João Serra

A unidade curricular visa dar conhecimento da teoria da modernização, das transformações da sociedade e da cidade contemporâneas e dos novos papéis da criação artística e cultural.

E também Identificar dos componentes decisivos de mudança da cidade tendo como catalisadores a produção artística e cultural.

joao.serra@ipleiria.pt

(DP-CV 6 ECTS) *Laboratório de Cerâmica – Modelos e Protótipos (era Modelos e Protótipos)* – Prof. Umbelina Barros

Espaço de experiência distinta de técnicas e processos experimentais, no desenvolvimento de peças cerâmicas contemporâneas singulares. Técnicas desenvolvidas: Porcelana Experimental, Droping, Casting, 3D Slab Construction, Surface Printing, e técnicas experimentais de cozeduras (sinterização) - construção de forno de papel, rakú e outras.

Competências: Conhecimento dos materiais e processos Capacidade de explorar as potencialidades dos materiais associadas às técnicas.

(DP-CV – 3 ECTS) *Gestão de Projeto* – Prof. Francisco Fernandes

O aumento da complexidade verificada no desenvolvimento de projetos, o designer é um profissional que deve integrar equipas multidisciplinares capazes de desenvolver projetos complexos, onde a organização, a estruturação e o planeamento de tarefas são alguns dos fatores de sucesso. A aplicação de métodos e técnicas de gestão de projeto permite ainda a redução dos riscos de fracasso, da ocorrência de desvios nos custos, nos prazos e na qualidade.

francisco.fernandes@ipleiria.pt

(MAP – 6 ECTS) *Desenho e Experiência Artística* – Prof. Samuel Rama

O Desenho das Artes Plásticas constitui um território que tem a sua própria história e referências. Contudo, tal como as demais formas de expressão em arte, ele configura também um espaço onde se equacionam as problemáticas centrais que definem a prática artística contemporânea. A natureza deste espaço é o objeto desta unidade curricular. Para o tratar recorreremos a uma estreita articulação entre os conteúdos teóricos propriamente ditos e o trabalho individual em desenho.

samuel.rama@ipleiria.pt

(MAP – 6 ECTS) *Fotografia e Vídeo* – Prof. Emanuel Brás

Esta UC teórico-prática propõe a experiência de articulação, de cruzamento de abordagens sobre o núcleo de interesses pessoais do estudante - delimitado no trabalho desenvolvido nas UCs de Projeto I e II - - com a singularidades dos meios da fotografia ou do vídeo. A partir da especificidade de cada um destes modos de ver e de construir imagens – fixas ou em movimento - , espera-se que o estudante explore, criativa e criticamente, as potencialidades destes meios. Potencialidades que integram um uso artístico com uma plasticidade e especificidades próprias, mas também outros usos híbridos, nas formas de questionamento dos meios de comunicação, nas formas de comunicação interpessoal a partir de plataformas digitais.

emanuel.bras@ipleiria.pt

(MAP (6 ECTS) - *Máquinas de Imaginar* – Prof. Susana Gaudêncio

Stephen Shukaitis afirma que a Utopia de Thomas More funciona como uma máquina de imaginar impedindo-nos de voltar passivamente ao nosso lugar no mundo. Fredric Jameson avança o conceito de utopia negativa com o qual se relaciona o impulso utópico, correspondente à necessidade de criar alternativas ao presente status quo. Stephen Duncum define esse impulso como um intervalo que possibilita momentos críticos de reflexão, pela comparação entre o presente vivido e o futuro imaginado. Neste contexto integram-se os conceitos de estranheza de Odo Marquand, de Unheimlich Freudiano e de utopia negativa tangente à ideia

de distopia e heterotopia, tal como a entendeu Michel Foucault. Proponho uma UC que tente identificar na arte contemporânea a presença de uma Utopia entendida como dispositivo crítico, promovendo a construção de máquinas de imaginar que inscrevem na Arte a função de politizar o quotidiano.

susana.gaudencio@ipleiria.pt

(MAP 6 ECTS) *Contextos do Objeto Artístico* – Prof. Catarina Leitão

Esta UC é um atelier teórico-prático avançado que propõe a cada aluno uma reflexão crítica sobre a sua prática individual, convidando-o a relacionar o seu trabalho com obras de outros artistas e dos colegas de turma. A partir de um enunciado específico, será pedido um trabalho de exploração que articule modos de pensar, de fazer e de expor com o propósito de evidenciar nexos e vínculos entre projetos em curso e outras práticas artísticas.

catarina.p.leitao@ipleiria.pt

(MDG 3 ECTS) *Texto Urbano* – Prof. Mário Caeiro

A cidade pode ser lida como um texto. Na ideia de texto urbano vislumbra-se a possibilidade de o projeto em Design Gráfico, ou em áreas afins na esfera da Comunicação, poder ser diretamente informado por noções oriundas dos campos da semiótica/semiologia, da retórica e, de um modo geral, de formas de integração de teorias e práticas do discurso no quotidiano urbano. Neste quadro, a disciplina proporciona aos discentes uma rara oportunidade de relacionar experimentalmente design e meio urbano, no âmbito de uma apropriação da linguagem da cidade. Tal linguagem da cidade – ancorada no conceito de código urbano – é concebida para além do sentido metafórico corrente, por forma a levar os discentes a melhor saberem intervir criativa- e poeticamente no espaço urbano (considerando as escalas nano-, micro- e macro), isto é, dominando a cidade como sistema de signos múltiplo e infundável, mas cujas regras visíveis e invisíveis podem ser exploradas. Na prática, o labor consiste em elaborar ideias capazes de

enriquecer a experiência de muito diversos contextos urbanos, ao mesmo tempo que prestando tributo aos autores que, no campo da Teoria Crítica e da Teoria Urbana, têm vindo a tornar a cidade uma realidade mais conhecida e mais disponível para a socialidade.

mario.caeiro@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Guião* – Prof. Guilherme Mendonça

Prática e estudo das formas de escrita para o ecrã, enquadrada pela compreensão do trabalho no guião/argumento, enquanto processo de investigação e construção estrutural das formas audiovisuais e cinematográficas narrativas, simultaneamente ferramenta de composição da forma, e referência técnica e artística para o trabalho numa equipa de produção e criação audiovisual.

guilherme.mendonca@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Práticas de Som* – Prof. Luís Caldeira

Como UC de Opção Livre oferece-se a toda a escola numa abordagem de seminário para as questões do som aplicadas a projetos audiovisuais ou de outra natureza.

Fornecendo ou desenvolvendo os conhecimentos necessários às especificidades dos projetos, lançam-se exercícios que cobrem tanto as áreas da produção de som como os sistemas de reprodução para apresentações

luis.caldeira@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Som Interativo* – Prof. Ana Carrasco

A unidade curricular incide sobre a criação de interfaces e ou instalações sonoras.

O aluno terá noções sobre programação e eletrónica direcionadas para o microcontrolador Arduino que estará a base da construção das interfaces/instalações.

O Arduino IDE, *software* dedicado ao microcontrolador Arduino e Pure Data, *software* de programação gráfica para multimédia, são as linguagens de programação utilizadas na unidade Curricular.

ana.carrasco@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Criação Audiovisual I* – Prof. Leonor Areal

Esta disciplina propõe uma abordagem introdutória ao cinema documental, através da interrogação das suas práticas, quer do ponto de vista histórico-teórico, quer do ponto de vista da exploração das suas potencialidades expressivas e criativas em termos cinematográficos.

Por um lado, tratar-se-á de interrogar práticas, temas, códigos, conceções e polémicas dominantes e horizontes do género, pondo os alunos em contacto com a sua história e teoria; por outro tratar-se-á de articular esta perspetiva reflexiva com a invenção formal e o exercício direto da criação, simultaneamente livres e marcados pelo esforço de exploração de um espaço de experimentação no interior de convenções e de tendências contemporâneas do cinema documental.

leonor.areal@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) Fotografia Analógica - Prof. Diogo Saldanha

A unidade curricular procura aprofundar competências inerentes ao fazer fotográfico através da exposição e revelação de película e papel em vários formatos (pequeno, médio e grande). O conhecimento e utilização dos vários tipos de máquina fotográfica e a digitalização dos respetivos resultados fotográficos constituirão o portefólio individual do aluno.

diogo.saldanha@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) Técnicas de Animação Digital (2D) – A atribuir

Através desta UC pretende-se dar a conhecer os conceitos básicos sobre técnicas e tecnologias de animação, desenvolvendo o conhecimento de diferentes ferramentas digitais 2 e 3 D;

Pretende-se, experimentar e compreender as diferenças e similitudes entre animação digital vs animação analógica; conhecer as ferramentas de animação digital (UI, tipos de ficheiro, conceito de layers, ...); Animação programática (programação de expressões para animação digital através de programação de expressões); Animação 2.5D (animação multiplano e de objetos 2D em espaço 3D); Animação de câmaras e luzes 3D; Rotoscopia e desenho digital;

(SI 6 ECTS). Acústica - Prof. Ana Carrasco

A unidade curricular incide sobre dois ramos da acústica: a acústica musical e acústica de salas.

Serão dadas noções sobre os fenómenos físicos do som que permitam a compreensão do funcionamento dos instrumentos musicais e seu comportamento em salas. O aluno aprenderá noções que lhe permitam analisar, testar e avaliar a acústica de salas assim como construir atuadores acústicos que permitam a sua correção.

ana.carrasco@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) Técnicas de Cinema e Vídeo I – Prof. Isabel Aboim

O espaço, o objeto/as personagens, a câmara (registo) e o modo de apresentação, são os elementos com que trabalhamos na criação da imagem audiovisual.

Procura-se com esta unidade curricular capacitar os alunos nas matérias próprias à construção da imagem audiovisual. Quer na especificidade nos seus dispositivos de registo: câmaras e objetivas e sensores, suas potencialidades e especificidades expressivas e técnicas. Mas igualmente, ligando essa captação à imagem apresentada.

Pretende-se dotar os alunos dos conceitos teóricos e práticos de sensitometria e fotometria, modelação de luz e câmara que os permita agir operativamente na construção audiovisual, utilizando os materiais permitindo-lhes criar um ambiente fotográfico ao objeto audiovisual.

isabel.aboim@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) Práticas de Iluminação e Estúdio – Prof. Isabel Aboim

Desenvolver conhecimentos na área da iluminação, através da modelação de luz fotometria e sensitometria, criando situações diferenciadas que coloquem questões diversas sobre as potencialidades e técnicas fotográficas. Experimentar e solidificar conhecimentos sobre como a iluminação condiciona e determina o registo fotográfico nos vários suportes. As implicações do modo de apresentação e dos ratios de brilho na iluminação de uma cena. Estabelecer as bases do funcionamento dos equipamentos e modelos de estúdio, nomeadamente através da utilização de flashes; na iluminação e registo em retrato e fotografia de produto.

isabel.aboim@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Criação de Personagens* – Prof. Fernando Galrito

Pretende-se dar a conhecer os diferentes tipos de personagem e a sua expressividade plástica e narrativa específica da animação. Através da pesquisa, desenvolver as características físicas, psicológicas e sociais das personagens;

Construir personagens salientando e caracterizando as suas qualidades expressivas, estéticas e comunicativas do ponto de vista físico, facial e expressivo quer através da expressão não verbal das personagens, da fisicalidade, movimento e interação. Quer seja através de técnicas

de animação facial, rigs de animação de personagem, marionetas digitais ou Lip Sync. Softwares: After EffECTS, Premiere, Animate, Photoshop, Illustrator, Dragonframe.

fernando.galrito@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Criação Digital* – Prof. Adriana Sá

Através das ferramentas digitais de criação e difusão, estabelecer novas formas de exploração e criação audiovisual.

Uma UC que explora a criação de novas linguagens criativas, articulando meios físicos, digitais e analógicos. Promove o conhecimento, análise e crítica de práticas criativas transdisciplinares. Os estudantes poderão desenvolver competências individuais e equacionar modos de as combinar com outras competências, dos colegas. O acompanhamento tutorial foca-se na relação entre conceito, prática e perceção, incentivando-se uma investigação autónoma no que diz respeito a ferramentas técnicas. É privilegiada uma atuação experimental que explore relações entre som, imagem, performance e instalação.

adriana.sa@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Estúdio I* – Prof. Luís Caldeira

A unidade curricular incide sobre os conhecimentos teórico-práticos relacionados com as técnicas de captação sonora em associação com os princípios da gravação e reprodução de som. Partindo de uma retrospectiva histórica sobre o legado das “Recording Arts”, pretende-se estimular a criatividade sonora dos alunos através da manipulação das ferramentas existentes no estúdio de gravação, com a finalidade de produzirem novas ideias, conceitos e ideias musicais.

luis.caldeira@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Estúdio II* – Prof. Luís Caldeira

A disciplina reflete sobre a etapa da mistura sonora de um objeto musical, dissertando sobre os processos sonoros inerentes à sua prática em relação com as técnicas e metodologias mais

comuns na obtenção de um registo sonoro coeso e consistente. Os alunos serão conduzidos através de exercícios teórico-práticos que visam o estímulo da criatividade através do enriquecimento dos seus referenciais sonoros, ao relacionarem estes conceitos com os adquiridos na disciplina de Estúdio de Som I.

luis.caldeira@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) Criação Audiovisual II – Prof. Pedro Fortes

Estudo e prática da criação e realização da ficção, da rodagem clássica à ficção do real. Questões de organização prática, técnica e estética da prática da ficção, da escolha do organismo de produção, humano e técnico adequado a cada filme, à unidade integral do trabalho de criação e realização dentro da multiplicidade dos seus aspetos, num pensamento da estrutura formal integrado com a prática da produção: a máquina e a equipa como parte poética.

pedro.fortes@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) Práticas de Laboratório – Prof. Diogo Saldanha

A unidade curricular pretende desenvolver competências inerentes ao fazer fotográfico e relacionadas com as práticas laboratoriais da fotografia analógica. Para além das técnicas de ampliação a preto e branco serão desenvolvidas práticas experimentais utilizando processos fotográficos alternativos.

diogo.saldanha@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) Animação digital 3D – Prof. João Pombeiro

Desenvolvimento de projetos de animação digital, em suporte 3D, partindo da modelação de objetos e criação de texturas, passando pela animação de personagens, cenários, câmaras e luzes 3D, até à exportação, renderização, integração e composição com outras técnicas de animação e imagem real.

joao.pombeiro@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) Práticas de Reforço Acústico – Prof. Ricardo Costa

A disciplina assenta na teoria relacionada com a amplificação de sinais acústicos em espaços públicos, no contexto da configuração, montagem e operação de sistemas e dispositivos sonoros em espetáculos audiovisuais.

Partindo dos conceitos teórico-práticos de engenharia de som e na sua relação com as práticas de captação e mistura musical, pretende-se autonomizar os alunos no sentido de criar um pensamento técnico e artístico adequado, transversal aos diferentes espetáculos e objetos artísticos com que se irão deparar.

ricardo.costa@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) Técnicas de Cinema e Vídeo II – Prof. Rui Mourão

A Unidade Curricular possibilita aos alunos um contacto inicial com os equipamentos de Montagem necessários para a prática da Pós-Produção, numa perspetiva de apreensão dos princípios técnicos associados à sua utilização proficiente.

As aulas são de índole prática, constituídas por diversos e variados exercícios acompanhados pelo docente, que procuram refletir os temas abordados na UC.

Destaca-se a compreensão dos alunos nos hábitos de organização do material bem como a determinação dos settings certos para o projeto a pós-produzir. (Questões de Importação e Sincronização e Organização inicial dos materiais filmados no *software* de montagem, bem como a sua subsequente Exportação, terão um destaque sublinhado ao longo da UC). Adicionalmente, são abordadas as técnicas de *Raccord* tipicamente utilizadas em cinema, em especial às associadas à *découpage* de uma cena.

rui.mourao@ipleiria.pt

(SI 6ECTS) Laboratório Digital – Prof. Luís Aguiar

A UC pretende desenvolver as competências de edição e gestão dos arquivos/ficheiros fotográficos tendo em vista uma melhor aplicação na sua impressão/apresentação.

Inicia-se fazendo uma revisão à câmara digital – na obtenção de fotos/ficheiros diversos para trabalhar a sua *revelação*, e melhorar a sua “fabricação” no momento de disparo da câmara. A qualidade e característica do ficheiro realizado é fundamental compreender os processos possíveis em ‘laboratório digital’ O software (Bridge Camera Raw e Photoshop) serão abordados na sua totalidade, na ótica da fotografia, e serão realizados vários exercícios de revelação – para ecrã e para papel.

Ferramentas, técnicas e métodos essenciais serão abordados. Articulará com algumas aulas de estúdio de forma a possibilitar a compreensão da luz de flash com a calibração e respetiva revelação em CRAW e possibilitar os alunos na realização de um trabalho em estúdio.

Na construção de um trabalho final de temática livre, abordar-se-á técnicas de *print* – preparação dos ficheiros para impressão.

luis.aguiar@ipleiria.pt

(SI 6ECTS) Práticas de Animação Direta – Prof. Fernando Galrito

Pretende-se conhecer e experienciar as diferentes técnicas de animação direta através das técnicas realizadas diretamente sob a câmara; explorar as especificidades de cada técnica de animação direta aliando as diferentes técnicas aos princípios da animação; conjugar a expressividade, grafismo e estética de cada técnica e a sua relação com o argumento, na execução de Exercícios práticos e utilização narrativa num exercício final. Softwares: Dragonframe, Premiere, After Effects, Photoshop.

fernando.galrito@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) Pós-Produção Audiovisual – Prof. Nuno Monteiro e Prof. Rui Mourão

A Unidade Curricular possibilita aos alunos a aprendizagem e proficiência de técnicas digitais usadas nas etapas de finalização do objeto fílmico ou audiovisual, uma vez consolidado o processo de montagem.

Especificamente, são abordadas as etapas de correção de cor, criação de genéricos e legendagem.

rui.mourao@ipleiria.pt e nuno.b.monteiro@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Práticas de Fotografia* – Prof. Diogo Saldanha

A unidade curricular desenvolver-se-á em torno da prática fotográfica com materiais fotossensíveis (película e papel à base de prata, cianotípias, etc). Serão exploradas diversas técnicas fotográficas relacionadas com o médio formato: exposição, luz natural e artificial, revelação e ampliação a preto e branco.

A unidade curricular compreende a conceção, realização e apresentação de um portefólio individual.

diogo.saldanha@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Pós-Produção e Mistura* – Prof. Nuno Monteiro

A disciplina de Pós-Produção Áudio propõe atribuir conhecimentos a nível teórico e prático sobre os conceitos, processos e tecnologias que permitem a criação, estruturação, integração e mistura da banda sonora em ligação com a imagem.

Partindo dos métodos clássicos de trabalho na pós-produção de som para cinema e vídeo, serão também cobertos os aspetos específicos da pós-produção áudio para multimédia e difusão na web, bem como a masterização para diferentes formatos.

Com base nos trabalhos realizados desde o início do curso, os alunos serão introduzidos à sincronização, montagem e manipulação de diálogos, efeitos e músicas ao processamento de ambientes, efeitos e ADRs e às misturas finais de som, de forma a chegarem a produtos compatíveis com os formatos e normas de difusão.

nuno.b.monteiro@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Práticas de Pós-Produção Audiovisual* – Prof. Carlos Braga e Prof. Rui Mourão

A Unidade Curricular possibilita aos alunos a aprendizagem e proficiência de técnicas digitais usadas nas etapas de finalização do objeto fílmico ou audiovisual, uma vez consolidado o processo de montagem.

Especificamente, são abordadas as etapas de correção de cor, criação de genéricos e legendagem.

rui.mourao@ipleiria.pt e carlos.braga@ipleiria.pt

(SI – 6 ECTS) *Design de som* - Prof. Ricardo Costa

Esta unidade curricular tem como objetivos: 1) Definição dos conceitos e práticas do *design* de Som para objetos audiovisuais (com foco no cinema de ficção e de género); 2) Integração prática da atividade do *designer* de Som, a partir da discussão em torno das funções narrativas do som

para imagem; 3) Explorar a composição de objetos sonoros que visem potenciar o domínio sobre a construção personalizada de narrativas sonoras e de referenciais em torno da música eletroacústica; 4) Criação de bandas sonoras para objetos audiovisuais, através da exploração e organização da categoria dos efeitos sonoros, no âmbito de três sonorizações distintas; 5) Desenvolvimento de ferramentas de processamento de sinal áudio (gravação, edição, síntese, mistura) para a criação de efeitos sonoros especializados.

ricardo.costa@ipleiria.pt

(SI 6 ECTS) *Produção Musical para Audiovisual* – Prof. A contratar

Trata-se de uma U.C. que visa explorar as bases musicais e sonoras que acompanham, valorizam e transformam, as diversas componentes audiovisuais. Através da análise e criação de uma série de exemplos, e formas de abordagem musical. Visa-se encetar a buscar-se-á ao ‘valor acrescentado’ de uma ideia alargada de música trás ao audiovisual neste processo.

(SI 6 ECTS) *Difusão e Apresentação Audiovisual* – Prof. a contratar

Nos tempos atuais, a criação de obra pressupõe, cada vez mais, que ela possa chegar a um público. Como as obras construídas a partir do domínio audiovisual podem ter muitas formas e gestos, vamos conhecer as diferentes perspetivas da exibição, seja através de canais como os festivais e mostras de cinema, seja pela televisão ou pelo mundo digital, assim como galerias ou museus.

Olhar o modo como os outros veem e avaliam as obras, está muito dependente da forma como são vistas ou expostas. É, por isso, curial, aprender a melhor forma de as dar a ver.