

Unidade Curricular	Desenho	Área Científica	Artes Visuais		
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela		
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1	Nível	1-1
Tipo	Semestral	Semestre	1	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 60	PL -
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código 8309-801-1101-00-23		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Carlos Sousa Casimiro da Costa

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Conhecer, identificar e experimentar materiais, suportes, meios atuantes riscadores (grafite, pastéis, carvão) e meios aquosos (aguada, aparos, acrílicos) adequados à prática do desenho
2. Conhecer os elementos básicos da linguagem gráfica (forma, plano, superfície, cor, espaço, volume, massa, escala, altura, matéria, luz, sombra, textura) e os princípios da sua organização compositiva;
3. Demonstrar competências no domínio das técnicas do desenho: modos de registo (traço, mancha), ensaios (estudo de formas naturais / artificiais, do corpo humano, de contextos e de ambientes);
4. Demonstrar competências ao nível das seguintes representações: espaço (profundidade, perspetiva à mão levantada e perspetiva atmosférica), objeto (massa, volume, luz e matéria) e figura humana;
5. Distinguir processos técnicos de desenho ao nível de modos de transferência (quadrícula, decalque, projeção, câmara-clara, fotocópia e outros processos fotomecânicos);
6. Demonstrar capacidades ao nível do vocabulário específico do desenho e da linguagem da comunicação visual. Desenvolver uma análise de perceção visual crítica. Visão sincrónica e diacrónica do desenho.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Não aplicável.

Conteúdo da unidade curricular

Os materiais e suportes adequados à prática do desenho; Os elementos básicos do desenho, os princípios da sua organização e os problemas da representação gráfica; As técnicas do desenho; O campo visual; A representação do espaço: interior, exterior, paisagem e perspetiva; A representação do objeto; A representação da figura humana.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Os materiais, meios atuantes, suportes e procedimentos adequados à prática do desenho;
2. Os elementos da linguagem, princípios da sua organização e problemas da representação do desenho;
3. Técnicas de desenho: modos de registo (traço (crosshatching & hatching), mancha e misto);
4. Campo visual (forma, cor, plano, superfície, massa, volume, perspetiva, textura, matéria, escala);
5. Estudo de contextos e ambientes, a perspetiva linear e convergências perspéticas;
6. Estudo das formas naturais (perceção escala) e artificiais (objetos);
7. Representação da figura humana através da perceção da anatomia e dos cânones figurativos;
8. Os modos de registo do desenho: esboço, contorno, massa/peso, detalhe/esquema;
9. As funções do desenho, linguagem plástica e sentido da imagem (expressão e signficante).

Bibliografia recomendada

1. Arnheim, R. (2002). Arte e Percepção Visual. São Paulo: Pioneira Thomson Learning. ISBN: 85-221-0148-5 1
2. Emma, D. (2010). Vitamin D: New Perspectives In Drawing. Phaidon Press LTD. ISBN: 9780714845456
3. Kipper, G. (2008). Técnicas de Desenho da Figura Humana. Editor Rigel. ISBN: 978-85-7349-130-2
4. Molina, J. (1999). Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporaneo. Madrid: Cátedra. ISBN: 84-376-1694-8
5. Edwards, B. (2001). New Drawing On The Right Side Of The Brain. HarperCollins Publishers. ISBN: 0007116454

Métodos de ensino e de aprendizagem

As sessões teóricas centram tendencialmente a ação ensino-aprendizagem num método pedagógico expositivo; pretendem também criar um espaço de debate e discussão sobre as diferentes problemáticas do desenho. Nas sessões práticas a ação foca-se em categorias demonstrativas e experimentais. A aprendizagem individual e singular, aborda a experimentação de suportes, materiais e procedimentos.

Alternativas de avaliação

1. AVALIAÇÃO CONTÍNUA - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Trabalhos Práticos - 45% (Exercícios práticos de desenho, realizados na aula e trabalhos de casa.)
 - Discussão de Trabalhos - 5% (Participação ativa nas aulas.)
 - Trabalhos Experimentais - 25% (Realização de um diário gráfico e desenvolvimento de trabalhos em horas não presenciais)
 - Trabalhos Experimentais - 15% (Exercício experimental de desenho e monografia de um artista plástico na área do desenho.)
 - Projetos - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)
2. Estudantes em programas de mobilidade - (Ordinário) (Final, Recurso, Especial)
 - Apresentações - 20% (Exercício experimental de desenho e monografia de um artista plástico na área do desenho.)
 - Trabalhos Experimentais - 50% (Realização de um diário gráfico e desenvolvimento de trabalhos em horas não presenciais.)
 - Projetos - 20% (Projecto Final)
 - Projetos - 10% (Projeto desenvolvido no âmbito da Semana Interdisciplinar.)

Língua em que é ministrada

1. Inglês
2. Português

Validação Eletrónica

Carlos Sousa Casimiro da Costa	Barbara Costa Vilas Boas Barroso	Ines Monteiro Barbedo de Magalhaes	Luisa Margarida Barata Lopes
07-02-2024	07-02-2024	27-02-2024	27-02-2024