**Referencial de Competências**

**da Qualificação**

**Técnico/a de Cenografia, Figurinos e Adereços**

**Área de Educação e Formação**:212 – Artes do Espetáculo

**Código da Qualificação**: 000000

**Nível de Qualificação: **

**Pontos de Crédito:**

**Publicações e Atualizações:**

**Observações:**

**Descrição Geral da Qualificação (Missão):**

Conceber e realizar cenários, figurinos e os seus respetivos adereços nas diversas áreas do espetáculo, do cinema e da televisão, assegurando tarefas técnicas e participando nos processos criativos, em função das especificidades dos projetos, espaços e das solicitações das diversas equipas artísticas.

**Atividades Principais:**

1. Colaborar com as diversas áreas e profissionais em projetos de criação das artes do espetáculo e/ou audiovisuais.

2. Pesquisar aspetos históricos, sociais, políticos e artísticos relacionados com um/a autor/a, uma corrente artística, um texto ou outro qualquer material que faça parte da base do desenvolvimento de um espetáculo.

3. Criar cenários, figurinos e seus respetivos adereços de acordo com a direção artística, logística e viabilidade financeira do projeto.

4. Planear e gerir os recursos técnicos, materiais, humanos e financeiros adequados para a construção da cenografia, dos figurinos, adereços e caracterização.

5. Executar e/ou acompanhar a construção, montagem e implementação da cenografia, em função das especificidades dos projetos e dos espaços de representação.

6. Executar e/ou acompanhar a confeção dos figurinos e as suas respetivas provas com os (as) intérpretes.

7. Definir e/ou executar os adereços e a caracterização dos/das intérpretes.

8. Acompanhar os ensaios e espetáculos, assegurando a manutenção, arrumação e a sua adequada apresentação e adaptação a outros espaços em digressões.

**Unidades de Competência (UC)**

**UC Obrigatórias**

| **Código UC**[[1]](#footnote-1) | **N.º UC** | **Unidades de Competência** | **Pontos de Crédito** |
| --- | --- | --- | --- |
| **AP01** | **01** | Interagir de acordo com as normas de funcionamento e linguagens específicas de uma produção teatral | 4,5 |
| **\*\*FIG.** | **02** | Projetar o figurino \_ Nível Elementar | 4,5 |
| **FIG.** | **03** | Projetar o figurino \_ Nível Avançado | 2,25 |
| **FIG.** | **04** | Ilustrar o figurino\_ Nível Elementar | 2,25 |
| **FIG.** | **05** | Ilustrar o figurino\_ Nível Avançado | 2,25 |
| **FIG.** | **06** | Realizar croquis técnicos de figurino | 2.25 |
| **FIG.** | **07** | Efetuar trabalhos simples de costura manual e bordado | 2,25 |
| **FIG.** | **08** | Efetuar trabalhos simples de costura à máquina | 2,25 |
| **FIG.** | **09** | Transformar matérias têxteis no design de figurino | 2,25 |
| **FIG.** | **10** | Modelar e confecionar o figurino | 4,5 |
| **FIG.** | **11** | Confecionar um figurino contemporâneo ou fantasista. | 2,25 |
| **FIG.** | **12** | Reproduzir e/ou recriar figurinos de época | 2,25 |
| **FIG.** | **13** | Executar técnicas básicas de maquilhagem para palco | 2,25 |
| **FIG.** | **14** | Criar e executar a caracterização de fantasia e efeitos especiais | 2,25 |
| **ADER.** | **15** | Projetar adereços\_ Nível Elementar | 2,25 |
| **ADER.** | **16** | Criar e construir adereços de ator/atriz | 2,25 |
| **ADER.** | **17** | Criar e construir marionetas | 4,5 |
| **ADER.** | **18** | Criar e construir máscaras. | 2,25 |
| **ADER.** | **19** | Criar e construir formas animadas | 4,5 |
| **CEN.** | **20** | Modelar e construir elementos cenográficos | 2,25 |
| **CEN.** | **21** | Projetar um cenário\_ Nível Elementar | 4,5 |
| **CEN.** | **22** | Projetar um cenário\_ Nível Intermédio | 2,25 |
| **CEN.** | **23** | Projetar um cenário com mecanismos móveis a partir de uma música | 2,25 |
| **CEN.** | **24** | Projetar um cenário\_ Nível Avançado | 2,25 |
| **CEN.** | **25** | Criar um projeto de instalação | 2,25 |
| **CEN.** | **26** | Executar trabalhos elementares de carpintaria de cena | 2,25 |
| **CEN.** | **27** | Executar trabalhos elementares de serralharia de cena | 2,25 |
| **CEN.** | **28** | Pintar elementos e/ou adereços cénicos | 2,25 |
| **COMUM A INTÉRPRETE.** | **29** | Criar e interpretar um projeto de performance | 2,25 |
| **INGTEC** | **30** | Interagir em inglês no contexto das artes performativas | 4,50 |
| **SHT** | **31** | Implementar as normas de saúde e segurança nas artes performativas | 2,25 |
| **BUS01** | **32** | Prestar informação sobre o setor das artes performativas | 2,25 |
| **\*\*AP02** | **33** | Utilizar diversos modelos dramatúrgicos na criação teatral | 4,5 |
|  | **34** |  |  |
|  |  |  |  |
| **Total de pontos de crédito de UC Obrigatórias** | | | 92,25 |

|  |
| --- |
| **Para obter a qualificação de** Técnico/a de Cenografia, Figurinos e Adereços**, para além das UC Obrigatórias, terão também de ser realizadas UC Opcionais**[[2]](#footnote-2) **correspondentes à carga horária de \_\_\_\_ ou ao total de pontos de crédito de \_\_\_\_.** |

**UC Opcionais**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Código UC**[[3]](#footnote-3) | **N.º UC** | **Unidades de Competência** | **Pontos de Crédito** |
| **BUS02** | **01** | Gerir a carreira artística | 4,5 |
| **FIG.** | **02** | Construir personagens com alterações no corpo | 2,25 |
| **FIG.** | **03** | Projetar um figurino para Dança ou Circo | 2,25 |
| **ADER.** | **04** | Reproduzir ou recriar adereços de época | 2,25 |
| **ADER.** | **05** | Projetar adereços com mecanismos e efeitos especiais | 2,25 |
| **ADER.** | **06** | Moldar e reproduzir adereços | 4,5 |
| **ADER.** | **07** | Executar adereços a partir da reciclagem | 2,25 |
| **ADER.** | **08** | Projetar adereços\_ Nível Avançado | 2,25 |
| **\*\*\*FIG./CEN./ADER.** | **09** | Planear e realizar a direção de arte no contexto audiovisual | 4,5 |
| **CEN.** | **10** | Elaborar uma proposta cenográfica para espaço não convencional | 2,25 |
| **\*\*DES01** | **11** | Representar espaços e soluções cénicas | 4,5 |
| **\*\*DES02** | **12** | Representar elementos e adereços de cena | 2,25 |
| **\*\*DES03** | **13** | Representar espaços e soluções cénicas em perspetiva | 2,25 |
| **\*\*DES04** | **14** | Montar um Storyboard | 2,25 |
| **VM01** | **15** | Montar e operar uma projeção de vídeo | 2,25 |
| **VM02** | **16** | Integrar o vídeo na conceção cenográfica | 2,25 |
| **\*\*CAD01** | **17** | Criar peças desenhadas de projeto | 2,25 |
| **\*\*CAD02** | **18** | Desenvolver modelos digitais tridimensionais | 2,25 |
| **\*\*CAD03** | **19** | Desenvolver simulações digitais de projeto | 4,5 |
| **\*\*CAD04** | **20** | Criar objetos digitais 3D para as Artes do Espetáculo | 2,25 |
| **\*\*DT01** | **21** | Verificar e anotar peças desenhadas de projeto | 2,25 |
| **Importar de circo** | **22** | Executar técnicas de manipulação de objetos | 2,25 |
| **MAQ01** | **23** | Montar e operar mecanismos de maquinaria de cena simples | 2,25 |
| **MAQ02** | **24** | Suspender cargas e operar efeitos cénicos de maquinaria | 2,25 |
| **DC01** | **25** | Apoiar as funções do Diretor de Cena | 2,25 |
| **DC02** | **26** | Organizar e gerir o espaço em palco e bastidores | 2,25 |
| **PROD01** | **27** | Organizar e gerir o processo de produção de um espetáculo/evento | 2,25 |
| **\*\*** Sugere-se encarecidamente, que UCs opcionais assinaladas com (\*\*), sejam utilizadas como sugestão na reformulação de módulos da componente técnico-cientifica fora do âmbito desta propostas.  \*\*\* Sugere-se que esta UC seja realizada no âmbito da Formação em Contexto de Trabalho.  \_ Algumas UCs Opcionais assinaladas a amarelo nesta listagem, estão ainda em falta pois estão a ser desenvolvidas para o Nível 5 e são de áreas da Maquinaria, Direção de Cena e Videomapping (estas últimas são opcionais) | | | |  |
| **Total de pontos de crédito da componente de formação tecnológica** | | |  |

**Unidades de Competência Obrigatórias**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Interagir de acordo com as normas de funcionamento e linguagens específicas de uma produção teatral** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Preparar os instrumentos, ferramentas e materiais adequadas ao trabalho teatral, específicos da sua área  R2. Interagir com restantes intervenientes na construção do espetáculo tendo em conta as especificidades da sua profissão. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| As diferentes áreas do espetáculo:  . calendário  . organograma  . glossário técnico.  Características de uma equipa de teatro profissional:  . Áreas artísticas e técnicas  . Tipos de criação  Fases fundamentais do projeto:  . Dramaturgia, ensaios, ensaios técnicos, ensaio geral, récitas e digressões.  Terminologia teatral e terminologia específica do projeto:  . Tabela de análise dramatúrgica  . Tabelas de direção de cena  Regras de higiene e segurança na utilização do espaço de trabalho.  Regras de segurança no contacto com outro corpo – caso dos/das intérpretes.  Relações interpessoais no trabalho.  . Noções de interação entre encenação, intérpretes, cenógrafo/a, figurinista, desenhador/a de luz, sonoplasta, produção, direção de cena e outros/as eventuais intervenientes.  Processo Criativo e concretização:  . Recursos humanos: assistentes e técnicos  . Materiais, fornecedores, cedências, empréstimos e alugueres  . Reaproveitamento e reciclagem de materiais  . Tabelas orçamentais | . Utilizar terminologia específica do projeto teatral em que participa  . Reconhecer e caracterizar equipas, estruturas e equipamentos que constituem o espaço cénico  . Interpretar informação de diferentes interlocutores/profissionais intervenientes no projeto.  Organizar informação sobre o projeto a desenvolver e participar nas propostas artísticas.  . Preparar os instrumentos da sua função para que estejam disponíveis para o trabalho a desenvolver.  . Participar nas propostas do grupo e reconhecer as características e funções de cada participante do projeto.  . Analisar resultados de acordo com os objetivos do projeto e na sua área específica. | * Responsabilidade * Autonomia * Capacidade de trabalhar em equipa. * Capacidade de comunicação. * Capacidade de cooperação. * Capacidade de adaptação à mudança. * Observação e escuta ativa. * Autoconhecimento. * Disponibilidade. * Empatia. * Sentido crítico. |

**Critérios de Desempenho**

*Interagir de acordo com as normas de funcionamento e linguagens específicas de uma produção teatral*

CD1. Adaptando a linguagem ao contexto do projeto teatral e atuando conforme as especificidades de sua área.

CD2. Comunicando de forma clara e compreensível pelos diferentes interlocutores. Demonstrando uma comunicação verbal e não verbal adequada ao projeto.

CD3. Adequando o seu comportamento ao funcionamento e dinâmica de equipa.

CD4. Demonstrando capacidade de interação com o grupo na construção e apresentação do espetáculo

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos de teatro, dança e cruzamentos disciplinares.

**Recursos**

* Sala ampla.
* Grupo de pessoas.
* Roupa de trabalho confortável e adequada ao exercício físico.
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Ferramentas de apontamentos e registo de informação.
* Recursos multimédia e audiovisuais

**Observações**

- Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com o objetivo de promover a consciência do trabalho coletivo e a importância da integração da equipa na produção e da partilha de tarefas.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Projetar o figurino \_ Nível Elementar** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito: 4,5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar um texto dramático enquanto veículo para conceção dos figurinos.  R2. Pesquisar aspetos históricos, sociais, políticos e artísticos relacionados com o/a autor/a, e/ou corrente artística do texto.  R3. Definir a identidade estética dos figurinos - época, formas, materiais e paleta de cores a partir de indicações explícitas no texto.  R4. Elaborar e apresentar um dossier com o projeto de figurino. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Texto dramático e comunicação:  . Obra e autor/a – Contexto social, político e cultural.  . Análise dramatúrgica do texto  Características físicas e psicológicas das personagens:  . Personagem individual  . Personagem coletivo  Enquadramento do figurino no âmbito geral do espetáculo:  . O figurino como signo: a comunicação não verbal nas artes cénicas e nas artes plásticas  . Elementos visuais do Figurino: forma, volume, cor e textura  . Vocabulário específico.  . Formas de atuação: criação, composição e colaboração.  Contextualização e Pesquisa:  . Vestuário histórico e vestuário teatral:  . Breve abordagem a evolução do traje ao longo da História.  . Vestuário de Cena: elementos que compõe o figurino  A iconografia como objeto e metodologia de pesquisa:  . Processos de recolha e análise da informação  . Fontes de investigação e creditação.  Projeto de Figurino:  . Fases: pesquisa, conceção plástica, planeamento, execução, provas e manutenção.  . Formas de Criação de figurino  . Figurino coletivo (coro, grupo) e individual (personagem)  . Representação gráfica: a ilustração como transmissão de ideias e conceitos  . Comunicação profissional  - Etapas de elaboração e preparação da apresentação  - Postura e oralidade | * Reconhecer as características de um texto dramático e o contexto social, político e cultural a que se reporta. * Elaborar uma tabela de análise dramatúrgica * Identificar no texto referências para a conceção dos figurinos, tendo em conta a época presente no texto.   Caracterizar personagens presentes no texto.  . Elaborar estudos e pesquisas que suportem a ideias construtivas face a uma proposta pré-definida   * Utilizar o vocabulário técnico específico * Analisar e associar o vestuário histórico e o vestuário de cena.   . Reconhecer os elementos visuais (cor, forma, silhueta, matérias, texturas e acessórios) que traduzam o espírito de época/lugar relacionados com o texto.  . Desenvolver um projeto de figurino de acordo de acordo com o estilo presente no texto, aplicando as fases inerentes ao processo.  . Identificar as diferentes silhuetas das épocas históricas.  . Conhecer e realizar graficamente as convenções de representação de personagens.  . Utilizar diferentes elementos da linguagem plástica no desenho de figurinos.  . Utilizar os procedimentos de registo de informação relativa à sua atividade.  . Apresentar o projeto de figurino defendendo a sua pertinência no contexto do espetáculo. | * Responsabilidade * Autonomia * Criatividade * Sentido de organização * Método de Trabalho * Sentido estético * Utilização de técnicas de comunicação verbal e não verbal assertiva.   . |

**Critérios de DESEMPENHO**

*Projetar o figurino \_ Nível Elementar*

CD1. Reconhecendo as características do texto e o estilo de abordagem para a conceção dos figurinos, tendo em conta a época presente no texto.

CD2. Caracterizando o figurino em coerência com o estilo das personagens.

CD3. Produzindo um projeto de figurinos que comunique claramente uma ideia.

CD4. Documentando consistentemente as propostas, com os elementos necessários para sua concretização.

CD5. Apresentando e defendendo perante a equipa, um projeto de figurinos, com convicção e segurança.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos com desenho de figurino, a partir de indicações explícitas no texto e na encenação.
* Desenvolvimento e comunicação de propostas para Cenografia, Figurinos e Adereços nas Artes do Espetáculo.

**Recursos**

* Texto dramático integral ou excerto.
* Livros de história do traje e da moda
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Impressora
* Filmes e documentários
* Matérias Têxteis
* Material diverso para ilustração e criação de moodboards.

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, estudos de casos, visualização de documentários ou filmes de época.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. esta uc implica obrigatoriamente a leitura e análise dramatúrgica de um texto dramático ou de excertos do mesmo, incentivando a estudo e pesquisa face a uma proposta pré-definida.

. sugere-se que o projeto de figurino conjugue os princípios do design de figurino e estudo do vestuário histórico, reconhecendo fontes válidas, articuláveis com o projeto.

. a identificação e contextualização no espaço temporal a que pertencem os figurinos, contribui para o estudo das personagens e respetivas relações históricas como exercício do olhar. esta uc introduz o aluno nos passos necessários a este tipo de pesquisa.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Projetar o figurino \_ Nível Avançado** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Identificar os conceitos relevantes para o projeto de figurino.  R2. Realizar pesquisas de diferentes domínios do saber como suporte ao desenvolvimento dos conceitos.  R3. Desenhar os figurinos de acordo com as referências e os recursos técnicos e financeiros do projeto.  R4. Expor, apresentar e defender o projeto de figurino., justificando-as do ponto de vista conceptual. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| A comunicação do vestuário nas artes cénicas e nas artes plásticas:  . Conceito e Design: trabalho conceptual.  . Manifestações artísticas contemporâneas que utilizam o vestuário enquanto meio, ferramenta ou signo  Figurinos nas artes performativas:  . Movimentos artísticos e teatrais do século XX e os momentos de rutura:  . Teatro do Absurdo  . Teatro Político  Teatralidade na música, moda e fotografia:  . Movimentos artísticos na música  . Moda e teatralidade  . Fotografia e encenação  Projeto de figurino:  . Conceção plástica: dramaturgia e caracterização de personagens  . Planeamento, orçamento e apresentação.  Técnicas de Ilustração de figurino  . Mistas  . Ilustração digital  Comunicação profissional  - Etapas de elaboração e preparação da apresentação  - Postura e oralidade | . Conhecer e compreender noções e metodologias básicas a aplicar na conceção de um projeto de figurino.  . Analisar o trabalho de autor de outros figurinistas ou artistas plásticos para a criação do projeto de figurino.  . Reconhecer as manifestações artísticas que utilizam o vestuário enquanto meio, ferramenta ou signo.  . Identificar e utilizar as referências da arte, moda e traje que conferem teatralidade ao figurino.  . Debater ideias e conceitos visuais, artísticos e técnicos, com a equipa, de forma a construir uma dramaturgia visual, coerente.  . Aplicar as fases fundamentais do projeto de figurino na conceção de uma ideia.  . Utilizar os procedimentos de registo de informação relativa à sua atividade.  . Elaborar o projeto de figurino adequado aos recursos técnicos, materiais, humanos e financeiros do projeto artístico.  . Dominar a infografia para a representação técnica e tratamento de imagem.  . Selecionar os materiais adequados ao conceito do projeto de figurino.  - Orçamentar o projeto de figurino, com os elementos necessários para sua confeção.  - Apresentar e documentar o projeto de figurino. | .   * Responsabilidade * Autonomia * Criatividade * Sentido de organização * Método de Trabalho * Sentido estético e cromático * Qualidade na execução * Assertividade na seleção de materiais. * Utilização de técnicas de comunicação verbal e não verbal assertiva. |

**Critérios de Desempenho**

*Projetar o figurino \_ Nível Avançado*

CD1. Elaborando um projeto de figurinos de acordo com o conceito, as fontes de pesquisa e a abordagem estética do projeto.

CD2. Executando registos gráficos, com materiais plásticos, observando o cumprimento das etapas inerentes ao projeto.

CD3. Documentando consistentemente as propostas, com os elementos necessários para sua concretização.

CD5. Apresentando e defendendo perante a equipa, o projeto de figurino, com convicção e segurança.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos com desenho de figurino original
* Animações de rua
* Concertos musicais
* Performance
* Desenvolvimento e comunicação de propostas para Cenografia, Figurinos e Adereços nas Artes do Espetáculo

**Recursos**

* Livros de história da arte e da moda
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet e programas de desenho digital como photoshop, illustrator, etc.
* Impressora
* Filmes e documentários
* Material de desenho e pintura
* Atelier de figurino.
* Matérias têxteis e reciclados

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, estudos de casos, visualização de documentários ou filmes de época.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um projeto de figurino de carácter original, demonstrando criatividade na interpretação dos conceitos e na apresentação plástica.

. sugere-se que o projeto de figurino conjugue os princípios do design de figurino e estudo do vestuário nas artes performativas do século XX e/ou XXI assim como, as áreas da música, da moda e da fotografia.

. esta uc deverá promover o desenvolvimento do espírito crítico, através da análise do guarda-roupa de diferentes manifestações artísticas.

. sugere que esta uc implique uma apresentação oral do projeto de figurino e construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Ilustrar o figurino\_ Nível Elementar** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Representar o corpo dos personagens a partir das convenções anatómicas da figura humana.  R2. Desenhar o figurino a partir do desenho de modelo.  R3. Representar as matérias têxteis que compõem o figurino.  R4. Representar detalhes e pormenores de acessórios. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Design de figurino:  - Distribuição de personagens  - Características do corpo do intérprete.  - Posição e forma do corpo- personagem-ator  Estrutura e Anatomia básica do corpo humano:  . o esqueleto e as regras de proporção  . articulações e equilíbrio das formas.  Corpo e movimento:  . Pose estática ou dinâmica  . subjetividade do ritmo, da direção, localização ou proximidade, peso visual ou tensão. Corpo e composição:  . A relação do corpo com a sua envolvente e o espaço de representação. Corpo luz e cor:  . A perceção e representação de qualidades ótica e simbólicas.  Representação da figura humana:  . Diferentes e vistas e perspetivas.  Características expressivas e plásticas:  . Traço, forma, cor, volume, textura e luminosidade.  . Tramas, Texturas e Manchas  Linguagens e modos de composição  . Técnicas e Materiais: tintas, lápis e caneta  Técnicas de Luz e Sombra:  . Contrastes visuais e tridimensionais nas representações do figurino | . Reconhecer a constituição anatómica e miológica do corpo humano para sua representação através do desenho.  . Representar o corpo do/da intérprete em diferentes posições e movimentos.  . Representar o corpo humano com diferentes linguagens e técnicas de expressão para criar ilustrações de figurino.  . Aplicar as regras de proporção da figura humano no desenho de modelo vivo ou imagem.  . Explorar contrastes visuais e realçar a tridimensionalidade nas representações do figurino sobre o corpo humano.  . Aplicar técnicas de representação de luz e sombra.  . Incorporar elementos de forma realista em desenhos de figurino.  . Desenhar peças de vestuário e acessórios técnica e expressivamente. | . Responsabilidade  . Autonomia  . Atenção ao Detalhe  . Motricidade fina.  . Organização e método de  trabalho.  . Capacidade de observação  . Boa comunicação através do desenho  . Senso cromático |

**Critérios de Desempenho**

*Ilustrar o figurino\_ Nível Elementar*

CD1. Demonstrando capacidades expressivas e de observação no desenho do figurino sobre o corpo do intérprete.

CD2. Demonstrando conhecimento do desenho de modelo em diferentes e vistas e perspetivas.

CD3. Conhecendo e realizando graficamente as convenções de representação de personagens.

CD4. Desenhando peças de vestuário e acessórios técnica e expressivamente.

CD5. Desenhando de modo criativo e coerente as matérias têxteis e acessórios que compõe o figurino.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

. Fase de criação de projetos de artes do espetáculo e/ou audiovisuais.

. Face a criação artística para eventos temáticos.

.

**Recursos**

* Material de desenho diverso
* Material de pintura
* Folhas de papel
* Mesa e cadeira
* Boa iluminação
* Modelo vivo ou manequim
* Figurinos e acessórios
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Impressora

**Observações**

. Esta UC deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor teórico-prático.

. Sugere-se que esta uc conjugue os princípios do desenho de figura humana com o desenho expressivo do vestuário e acessórios, assim como das matérias têxteis (noções de claro-escuro; caimento, textura, padrão)

. Esta UC implica obrigatoriamente o desenvolvimento da habilidade de observar e reproduzir graficamente o corpo humano e o figurino, explorando a capacidade de representar o personagem em movimento no espaço.

. Sugere-se a possibilidade de cruzamento interdisciplinar com história do teatro e das artes: escultura grega

. Sugere-se que esta UC se desenvolva através da correção e análise de cada exercício, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Ilustrar o figurino\_ Nível Avançado** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar, interpretar e pesquisar, de forma a reconhecer os sentidos propostos para o projeto de figurino.  R2. Explorar através do desenho, a pertinência das suas ideias para a conceção de figurino de época, contemporâneo ou fantasista.  R3. Explorar e desenvolver diferentes formas de representação gráfica do figurino.  R4. Criar documentação técnica precisa para a apresentação e viabilização do projeto de figurino. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Ilustração e Comunicação:  . Conceito e Design  . A ilustração no diálogo com a equipa artística  Contextualização e Pesquisa:  . Referências artísticas, históricas e sociais.  Processo criativo:  . Dramaturgia  . Caracterização de personagens  Linguagem plástica:  . Meios combinados: mistura de técnicas e materiais  . O computador e a fotografia como ferramentas de trabalho  . Técnicas de decalque e colagem  Implementação do projeto de figurino:  . Fases de produção  . Orçamentação  . Logística | . Analisar um texto ou tema e caracterizar o personagem ou do (a) intérprete.  . Adotar referências da arte, moda e traje para a conceção e desenvolvimento da ilustração do figurino.  . Desenvolver propostas de figurinos através da ilustração manual ou digital.  . Aplicar diferentes técnicas na ilustração do figurino.  . Revelar capacidades expressivas e de observação no desenho do figurino sobre o corpo do intérprete.  . Aplicar as noções de simbologia das cores na ilustração do figurino  . Utilizar a ilustração como meio de comunicação com as equipas técnica e artísticas  . Planear e apresentar o projeto de implementação do projeto do figurino. | . Responsabilidade  . Autonomia  . Criatividade  . Organização e método de  trabalho.  . Senso estético e cromático  . Boa comunicação através do desenho  . |

**Critérios de Desempenho**

*Ilustrar o figurino\_ Nível Avançado*

CD1. Produzindo propostas de ilustrações criativas, relevantes e consistentes com as opções gerais do projeto

CD2. Documentando consistentemente as propostas, com os elementos necessários para sua concretização.

CD3.Garantindo a execução do figurino no contexto geral do projeto

CD4. Comunicando e adotando estratégias ajustadas a confeção adequada do projeto.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

. Fase de criação de projetos de artes do espetáculo e/ou audiovisuais.

. Fase a criação artística para eventos temáticos.

. Espetáculos com desenho de figurino original

**Recursos**

* Material de desenho diverso
* Material de pintura
* Folhas de papel
* Mesa e cadeira
* Boa iluminação
* Matérias têxteis
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet e programas de desenho digital como Adobe Photoshop, Adobre Illustrator, Paint, etc.
* Impressora

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, estudos de casos, textos de apoio, visualização de peças teatrais, documentários etc

. sugere-se que esta uc privilegie conjugue os exercícios de ilustração manual através de técnicas mistas, colagem, decalque e exercícios de ilustração digital.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento da capacidade de representar e comunicar as suas ideias com originalidade, recorrendo a diferentes estratégias e justificando-as do ponto de vista conceptual.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Realizar croquis técnicos de figurino** |
| UFCD 0000/0000 | Croqui técnico de figurino |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar a ilustração do figurino e interpretar suas especificidades técnicas para confeção.  R2. Executar o croqui técnico, utilizando o método e técnicas de representação adequados ao modelo.  R3. Elaborar fichas técnicas, com as especificações para a confeção do figurino. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Análise das formas vestimentares  . Breve evolução da história da moda  . Memória descritiva das peças,  . Léxico e códigos do Design de Vestuário.  Código de representação do croqui técnico:  . construção das bases anatómicas à escala.  Técnicas e métodos de construção do croqui técnico:  . Função e construção da ficha técnica do figurino ao nível dos materiais, das cores, das medidas, detalhe e acabamentos para confeção. | Interpretar imagens de peças de vestuário, selecionar a base adequada e aplicar as técnicas e método de construção na realização dos respetivos croquis técnicos.  . Reconhecer a nomenclatura das peças básicas do vestuário exterior em malha e tecido.  . Aplicar linguagem técnica específica na descrição das peças  . Elaborar de fichas técnicas do figurino  . Utilizar as fichas técnicas de figurino na comunicação com a equipa de confeção do figurino.  . Relacionar a escala do desenho  com a escala real, em função dos sistemas de representação usados. | . Responsabilidade  . Autonomia  . Rigor técnico  . Capacidade de análise  . Atenção ao Detalhe  . Organização e método de  trabalho.  . Boa comunicação através do desenho |

**Critérios de Desempenho**

*Realizar croquis técnicos de figurino*

CD1.Utilizando corretamente a nomenclatura associada ao vestuário.

CD2. Executando com rigor croquis técnicos adequados às características do design do figurino.

CD3.Apresentando a documentação com elevado grau de execução técnica.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Fase de criação de projetos de artes do espetáculo e/ou audiovisuais.

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Impressora
* Material de desenho técnico
* Folhas próprias para desenho técnico

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada, de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo demonstrativo.

. esta uc poderá ser realizada através dó desenho técnico manual ou digital.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Efetuar trabalhos simples de costura manual e bordado** |
| UFCD 0000/0000 | Oficina de Costura Manual |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Executar pontos básicos de costura manual e bordado.  R2. Realizar as diferentes medidas do corpo para a realização de arranjos de vestuário.  R3. Executar, manualmente, arranjos de costura, acabamentos e decoração do figurino. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Procedimentos básicos para a execução e manutenção de figurinos:  . materiais, ferramentas e equipamentos.  Identificação das medidas de referência.  Tecnologia da Costura Manual e Bordado:  . tipos de pontos e remates.  Técnicas de marcação do desenho e execução do bordado.  Técnicas básicas de costura manual e bordado  Técnicas de arranjos elementares de vestuário  Espaço de trabalho:  . Regras de segurança e organização. | * Selecionar as ferramentas e materiais de trabalho da costura manual e bordado simples. * Aplicar técnicas de tiragem de medidas do corpo do intérprete * Aplicar técnicas básicas de costura manual e bordado simples. * Aplicar técnicas de arranjos e acabamentos de vestuário. * Cumprir com as regras do espaço oficina * Aplicar de segurança no exercício da sua atividade profissional. | * Responsabilidade * Autonomia * Sentido de organização * Rigor técnico * Qualidade na execução * Respeito pelas regras.   . Motricidade fina. |

**Critérios de Desempenho**

*Efetuar trabalhos simples de costura manual e bordado*

CD1. Utilizando corretamente as ferramentas e materiais nos trabalhos de costura manual.

CD2. Executando bordados com rigor bordados degrau simples, seguindo as especificações técnicas e artísticas da decoração do figurino.

CD3. Assegurando a eficácia dos arranjos realizados em conformidade com as medidas do corpo do (a) intérprete.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Atelier de Costura de figurino para espetáculo e/ou audiovisuais.
* Bastidores de espetáculos em geral.
* Equipa de guarda-roupa para audiovisuais
* Equipa de manutenção de figurinos em entidades acolhedoras de espetáculos.

**Recursos**

* Material básico de costura
* Fita métrica
* Linhas e agulhas de bordar
* Bastidor
* Matérias têxteis
* Material de Retrosaria / Acabamentos
* Mesa e cadeira de apoio
* Ferro e tábua de passar roupa
* Iluminação adequada.

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada , de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Efetuar trabalhos simples de costura à máquina** |
| UFCD 0000/0000 | Iniciação a Costura à Máquina |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Preparar as máquinas para a operação de costura.  R2. Executar operações básicas de costura à máquina, mediante fichas com especificações técnicas.  R3. Realizar arranjos simples de vestuário.  R4. Executar e provar peças simples de vestuário. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Classificação e constituição da máquina de costura:  . acessórios, componentes e funcionamento básico.  Manuseamento das máquinas de costura:  . enfiamento, funcionamento e manutenção.  Regulação de equipamentos e acessórios:  . Enrolamento da bobina e passagem da linha inferior  . Tipos de pontos e tensão.  . Tipos de linhas.  Operações básicas de costura mecânica:  . Técnicas de costura  . Vocabulário técnico  Introdução a confeção de vestuário sob medida:  . Ficha Técnica: arranjos de costura  . Dinâmica de uma prova de vestuário (ou figurino)  Regras de segurança, manutenção e organização do trabalho. | . Reconhecer os diferentes tipos de máquinas utilizados na confeção de vestuário  . Identificar os elementos das principais máquinas de costura.  . Aplicar os métodos e as técnicas básicas de costura à máquina.  . Identificar os códigos de representação do croqui técnico de vestuário.  . Reconhecer a nomenclatura das peças básicas do vestuário exterior em malha e tecido.  . Utilizar as fichas técnicas de figurino na realização dos arranjos dos figurinos.  . Aplicar as operações de costura à máquina para a confeção de peças simples.  . Reconhecer e pôr em prática princípios de ergonomia e regras de segurança e higiene aplicadas às operações de costura. | * Autonomia * Responsabilidade * Respeito pelas regras. * Persistência. * Qualidade técnica. * Sentido de organização * Rigor técnico |

**Critérios de Desempenho**

*Efetuar trabalhos simples de costura à máquina*

CD1. Utilizando corretamente as ferramentas e materiais nos trabalhos de costura à máquina.

CD2. Executando com eficácia os arranjos de figurino, em conformidade com as fichas técnicas das provas.

CD3. Executando com rigor figurinos de grau simples, **adequados ao desenho do figurino e respetivo material.**

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Atelier de Costura de figurino para espetáculo e/ou audiovisuais.
* Bastidores de espetáculos em geral.
* Equipa de guarda-roupa para audiovisuais
* Equipa de manutenção de figurinos em entidades acolhedoras de espetáculos.

**Recursos**

* Material básico de costura
* Fita métrica
* Linhas e agulhas de bordar
* Bastidor
* Matérias têxteis
* Material de Retrosaria / Acabamentos
* Mesa de corte e cadeiras de apoio
* Ferro e tábua de passar roupa
* Iluminação adequada.
* Máquina de costura reta (sem-industrial ou industrial)
* Máquina de corte e cose (sem-industrial ou industrial)
* Eletricidade
* Óleo para as máquinas

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada, de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de máquinas de costura reta e corte e cose, assim como, tábua e ferro de passar. deverá ser garantida através de meios próprios ou recurso a parceria.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Transformar matérias têxteis no design de figurino** |
| UFCD 0000/0000 | Oficina Têxtil |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Identificar e selecionar os diversos materiais têxteis em função do efeito cénico do projeto de figurino  R2. Ressaltar detalhes e pormenores num figurino a partir de processos de transformação – físicos e químicos  R3: Criar novas matérias têxteis que evidenciem a dramaturgia do figurino.  R4: Explorar materiais não convencionais na confeção do figurino.  R5. Explorar a integração e/ou o impacto luz no figurino. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Classificação das matérias têxteis mais comuns   * Retrosaria: tipos e função * Logística e fornecedores * Comunicação sensorial e dramatúrgica   Glossário Têxtil e Nomenclatura técnica:  Normas de etiquetagem, lavagem, e manutenção de figurino  Cor e Desenho:  . noções de tingimento, estamparia e *lay-out*.  Técnicas de tingimento e estamparia  Materiais Não Convencionais: durabilidade e comportamento  Tecnologia das matérias têxteis:  . envelhecimentos, manipulações, relevo, textura e trapologia.  Noções de tecelagem e tapeçaria manual.  A relação da Luz e do Figurino: tratamento de superfícies | . Reconhecer as propriedades e qualidades das matérias têxteis: composição, toque, textura e acabamentos.  . Identificar locais para compra de material para a confeção do figurino  . Identificar os materiais mais adequados para acabamentos e decoração dos figurinos.  . Comunicar de acordo com a linguagem técnica específica.  . Aplicar técnicas de tingimentos e estampas em matérias têxteis e/ou peças confecionadas de acordo com especificações técnicas.  . Reconhecer o potencial teatral dos materiais não convencionais para a concretização do figurino  . Realizar a transformação e acabamento das matérias têxteis de acordo com a dramaturgia do projeto.  . Explorar dispositivos de luz na construção do figurino.  . Testar o comportamento do figurino na luz do espetáculo. | * Responsabilidade * Autonomia * Respeito pelas regras. * Qualidade na execução.   . Organização e método de  trabalho.   * Criatividade * Inovação   . |

**Critérios de Desempenho**

*Transformar matérias têxteis no design de figurino*

CD1. Selecionando os meios e materiais adequados ao design do figurino.

CD2. Demonstrando criatividade na invenção de matérias têxteis que gerem relevância para a composição da personagem através do figurino

CD3. Demonstrando inovação e criatividade na exploração de novas tecnologias e materiais na confeção do figurino

CD4. Aplicando noções de interação com a luz na escolha de materiais para os figurinos e no tratamento de superfícies

CD5. Realizando a lavagem e manutenção adequada a composição e construção dos figurinos

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Atelier de Costura de figurino para espetáculo e/ou audiovisuais.
* Equipa de guarda-roupa para audiovisuais

**Recursos**

* Material básico de costura
* Matérias têxteis
* Material de Retrosaria / Acabamentos
* Mesa de corte e cadeiras de apoio
* Ferro e tábua de passar roupa / chaleira ou fogão elétrico e tacho
* Iluminação adequada / extensões
* Máquina de costura reta / corte e cose
* Materiais e ferramentas para tingimento e pintura de tecidos
* Materiais não convencionais e/ou reciclados
* Fonte de água
* Vieux xene, acetato, x-acto, colas diversas, lixivia, soprador de ar quente, cola quente com recargas, réguas, etc.
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Impressora

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada , de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor teórico-prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

. sugere-se que esta uc promova o lado experimental da transformação dos tecidos e materiais não convencionais.

. sugere-se que o resultado desta uc seja um objeto artístico, um dossier têxtil ou um figurino.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Modelar e confecionar o figurino** |
| UFCD 0000/0000 | Iniciação a Modelação Plana de Vestuário |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Executar os moldes-base para o corte e confeção das tipologias basilares do vestuário.  R2. Realizar o protótipo das tipologias basilares do vestuário.  R3. Selecionar a matéria têxtil adequada à confeção das peças simples de vestuário.  R4. Cortar, confecionar e provar a peça final. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Modelação Plana de Vestuário e sua aplicação prática.   * Alteração dos moldes base para obtenção de novas formas * Pormenores de vestuário: machos, pinças, pregas, alargamentos, nervuras, franzidos).   Técnicas de Corte e Costura de protótipos de vestuário.  Noções de Matemática - cálculo e geometria  Características e comportamentos das matérias-primas:  . Tipologia e processos de corte de tecidos  Técnicas de Confeção:  . Planeamento e organização do trabalho  . Confeção e prova de vestuário. | . Identificar os princípios básicos, ferramentas e materiais da modelação plana de vestuário.  . Aplicar as técnicas de modelação, corte e confeção das tipologias basilares do vestuário: blusas, calças, saias e vestidos.  . Aplicar as técnicas de alterações de moldes, em função dos modelos de vestuário comuns.  . Aplicar as operações de cálculo numérico e de geometria na execução e gradação dos moldes.  . Distinguir as várias matérias têxteis e tecidos  . Identificar e caracterizar os diferentes tipos de matérias têxteis para o comportamento desejado.  . Definir a sequência de operações necessárias à confeção das peças.  . Aplicar as técnicas de confeção e prova das peças do figurino. | * Responsabilidade * Autonomia * Respeito pelas regras. * Qualidade na execução. * Sentido de organização * Rigor técnico * Curiosidade |

**Critérios de Desempenho**

*Modelar e confecionar o figurino*

CD1. Utilizando corretamente as ferramentas e materiais nos trabalhos de modelação de vestuário.

CD2. Utilizando corretamente os moldes base para a alteração, corte e confeção dos modelos basilares de vestuário.

CD3. Executando com rigor a modelação, corte e confeção de figurinos de grau simples**.**

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Atelier de Costura de figurino para espetáculo e/ou audiovisuais.

**Recursos**

* Material básico de costura
* Matérias têxteis
* Material de Retrosaria / Acabamentos
* Mesa de corte e cadeiras de apoio
* Ferro e tábua de passar roupa
* Iluminação adequada.
* Máquina de costura reta / corte e cose
* Eletricidade
* Material básico de modelação
* Manequim
* Papel de moldes

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada, de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

. sugere-se que esta uc conjugue a modelação e construção de protótipos das peças basilares do vestuário e a confeção final de uma peça.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de máquinas de costura reta e corte e cose, assim como, tábua e ferro de passar. deverá ser garantida através de meios próprios ou recurso a parceria.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Confecionar um figurino contemporâneo ou fantasista.** |
| UFCD 0000/0000 | Confeção de Figurino |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar os desenhos e/ou croquis técnicos para a confeção do figurino.  R2. Selecionar os materiais e meios adequados para a sua confeção.  R3. Confecionar o figurino aplicando as fases inerentes ao processo.  R4. Realizar as provas finais dos figurinos. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Design de Figurino e Ficha Técnica  Estrutura e Processo de Confeção   * Modelação Plana de Vestuário e sua aplicação prática. * Alteração dos moldes base para obtenção de novas formas: machos, pinças, pregas, alargamentos, nervuras, franzidos). * Corte e costura de protótipos de vestuário.   Noções de Matemática - cálculo e geometria.  Características e comportamentos das matérias-primas   * Planeamento e organização do trabalho * Tipologia e processos de corte de tecidos * Processos de confeção e provas de Figurino \_ Acabamentos e ajustes * Regras de segurança, manutenção e organização do trabalho. | Analisar o projeto de figurino e/ou o croqui técnico.  Tirar as medidas do (a) intérprete.  Executar modelação, corte e confeção de figurinos.  Dominar vocabulário específico, os instrumentos e as máquinas;  Executar provas de roupa.  Identificar e caracterizar os diferentes tipos de matérias têxteis para o comportamento desejado.  Aplicar as operações de cálculo numérico e de geometria na execução e gradação dos moldes.  Aplicar as operações de costura à máquina para a confeção  Reconhecer e pôr em prática princípios de ergonomia e regras de segurança e higiene aplicadas às operações de costura. | * Responsabilidade * Autonomia * Qualidade na execução. * Criatividade * Sentido de organização * Respeito pela Coerência Artística * Originalidade |

**Critérios de Desempenho**

*Confecionar um figurino contemporâneo ou fantasista.*

CD1. Interpretando corretamente o desenho e/ou croqui do figurino para sua confeção.

CD2. Aplicando com assertividade, as etapas de modelação, alteração, corte e confeção do modelo de figurino.

CD3. Verificando a exequibilidade dos materiais selecionados para a confeção do figurino.

CD4. Verificando e corrigindo a vestibilidade da peça na prova de figurino, respondendo às mudanças e ajustes durante os ensaios e mantendo a integridade do processo criativo

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras temáticas
* Animações de rua
* Performance
* Concertos musicais

**Recursos**

* Material básico de costura
* Matérias têxteis e não convencionais
* Material de Retrosaria / Acabamentos
* Mesa de corte e cadeiras de apoio
* Ferro e tábua de passar roupa
* Iluminação adequada
* Máquina de costura reta / corte e cose
* Material básico de modelação
* Manequim
* Papel de moldes e fita-cola
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Impressora

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada, de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. sugere-se que esta uc se desenvolva a partir de um projeto de figurino pré-existente.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de máquinas de costura reta e corte e cose, assim como, tábua e ferro de passar. deverá ser garantida através de meios próprios ou recurso a parceria.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Reproduzir ou recriar figurinos de época** |
| UFCD 0000/0000 | Figurino de Época |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Interpretar as características plásticas/visuais/técnicas de um exemplo de figurino de época.  R2. Selecionar os materiais necessários para sua reprodução ou recriação.  R3. Efetuar as operações de modelação, corte e confeção relativas à execução do figurino de época.  R4. Executar as provas e os acabamentos necessários ao figurino. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Métodos de pesquisa histórica e iconográfica sobre o traje de época:  . Breve análise histórica da modelação, corte e confeção de um figurino de época;   * Diferenças de uma reprodução histórica e uma inspiração histórica de um figurino * História do traje – silhueta, roupa interior e exterior   Design de Figurino e Ficha Técnica  Estrutura e Processo de Modelação e Confeção:   * Planeamento e organização do trabalho * Modelação Plana de Vestuário e sua aplicação prática. * Alteração dos moldes base para obtenção de novas formas: machos, pinças, pregas, alargamentos, nervuras, franzidos). * Corte e costura de protótipos de vestuário. * Processos de confeção e provas de Figurino \_ Acabamentos e ajustes.   Noções de Matemática - cálculo e geometria.  Características e comportamentos das matérias-primas  Regras de segurança, manutenção e organização do trabalho. | Analisar e identificar os meios de pesquisa necessários para o desenvolvimento de peças de vestuário de época.  Reconhecer as características de uma reprodução fiel do traje de época e/ou de uma recriação  Relacionar as características do vestuário histórico com o contexto teatral.  Definir a sequência de operações necessárias à confeção das peças.  Aplicar técnicas de modelação, corte e costura do figurino, verificando a sua conformidade como a tipologia pretendida e propondo eventuais modificações.  Aplicar as operações de cálculo numérico e de geometria na execução e gradação dos moldes.  Identificar os diferentes tipos de matérias têxteis para o comportamento desejado.  Provar o figurino e realizar as alterações necessárias a sua finalização. | * Autonomia * Responsabilidade * Coerência histórica * Qualidade na execução. * Sentido de organização   . Senso estético |

**Critérios de Desempenho**

*Reproduzir ou recriar figurinos de época*

CD1. Planeando a execução do projeto de figurino de época respeitando a coerência histórica.

CD2. Executando com qualidade e rigor, a confeção do figurino de época.

CD3. Verificando a exequibilidade dos materiais selecionados para a confeção do figurino, de acordo com a silhueta da época.

CD4. Verificando e corrigindo a vestibilidade da peça na prova de figurino, respondendo às mudanças e ajustes durante os ensaios

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras temáticas
* Animações de rua
* Performance
* Concertos musicais
* Exposições Museus do Traje

**Recursos**

* Material básico de costura
* Matérias têxteis e Material de Retrosaria / Acabamentos
* Mesa de corte e cadeiras de apoio
* Ferro e tábua de passar roupa
* Iluminação adequada.
* Máquina de costura reta / corte e cose
* Material básico de modelação
* Manequim
* Papel de moldes e Fita-cola

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada, de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. sugere-se que esta uc se desenvolva a partir da reprodução de um protótipo de figurino de época como referência.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de máquinas de costura reta e corte e cose, assim como, tábua e ferro de passar. deverá ser garantida através de meios próprios ou recurso a parceria.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Executar técnicas básicas de maquilhagem para palco** |
| UFCD 0000/0000 | Introdução a Caracterização para palco |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Preparar as ferramentas e materiais para a caracterização do/a intérprete.  R2. Executar a caracterização natural do/a intérprete para palco.  R2. Executar a caracterização natural do (a) intérprete para palco.  R3. Executar a caracterização de personagens-tipo e históricos.  R4. Executar a limpeza da pele e dos materiais após o espetáculo. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Definição, função e contextualização histórica da maquilhagem e da caracterização.  Noções de maquilhagem para teatro, cinema e televisão:  . Saídas profissionais  Maquilhagem:  . Ferramentas e produtos de caracterização.  . Breve estudo das cores e dos pigmentos  . Ficha Técnica: *face chart*  Noções básicas de maquilhagem:  . Tipos de pele e morfologia do rosto  . Cuidados e Protocolos de Higiene  Fisionomia das Personagens:  . Morfologia e fisiologia de arquétipos e personagens  Maquilhagem teatral e iluminação de cena  Organização física do espaço de trabalho:   * Regras de higiene e segurança * Equipamentos   . Preparação do posto de trabalho  . Receção e instalação do/a intérprete | * Reconhecer os diferentes tipos de maquilhagem ao longo da história da moda e do teatro do cinema e da televisão * Reconhecer o tipo de pele e morfologia do rosto do/a intérprete * Aplicar técnicas de maquilhagem natural apropriada para palco. * Reconhecer exemplos de caracterização de personagens-tipo. * Aplicar técnicas de caracterização para obter diferentes expressões e estados de espírito. * Testar e corrigir a caracterização ou maquilhagem dependendo da luz definida para o espetáculo * Aplicar o protocolo de higiene na preparação e execução da caracterização. | * Autonomia * Responsabilidade * Coerência histórica * Qualidade na execução. * Sentido de organização   . Criatividade  . Senso estético   * Capacidade de observação e interpretação |

**Critérios de Desempenho**

*Executar técnicas básicas de maquilhagem para palco*

CD1. Utilizando adequadamente as ferramentas e materiais de maquilhagem de acordo com as regras de higiene e segurança

CD2. Executando a maquilhagem natural do/da intérprete de forma a equilibrar o tom de pele e realçar os contornos do rosto.

CD3. Executando a caracterização de personagens-tipo de forma coerente com suas características físicas e/ou psicológicas.

CD4. Executando corretamente a limpeza da pele e dos materiais após o espetáculo.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Preparação de espetáculos em geral (teatro, concertos, publicidade, filmes, séries, novela, animações, feiras, eventos)

**Recursos**

* Mala de maquilhagem para efeitos simples de claro escuro e beauty make-up
* Material de limpeza para rosto e pincéis
* Fonte de água
* Toalhas
* Espelho
* Cadeira
* Pincéis próprios
* Capa protetora de roupa
* Spray fixadores de make-up.

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada , de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de espaço com mobiliário e iluminação adequada.

. esta uc visa ensinar, testar e fazer aplicar os procedimentos básicos da maquilhagem (soluções) e caracterização (criações) do rosto e dos corpo do (a) intérprete, através de exercícios de simulação.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Criar e executar a caracterização de fantasia e efeitos especiais** |
| UFCD 0000/0000 | Caracterização e Efeitos Especiais |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Preparar as ferramentas e materiais para a caracterização de fantasia e efeitos especiais.  R2. Criar e executar a caracterização de fantasia de acordo com as opções estéticas do projeto.  R3. Criar e executar a caracterização com efeitos especiais, adequada às características da personagem.  R4. Manipular e aplicar postiços. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Definição, função e contextualização histórica da maquilhagem e da caracterização.  Noções de maquilhagem para teatro, cinema e televisão:  . Saídas profissionais  Maquilhagem:  . Ferramentas e produtos de caracterização.  . Breve estudo das cores e dos pigmentos  . Ficha Técnica: face chart  Efeitos especiais:  . Tipologia e protocolo de aplicação.  Caracterização de fantasia e feitos especiais:  . tipologia e protocolo de aplicação.  . Próteses simples e postiços  . Modelação e encobrimento facial  . Efeitos especiais  . Cuidados e Protocolos de Higiene  Fisionomia das Personagens:  . Morfologia e fisiologia de arquétipos e personagens  Maquilhagem teatral e iluminação de cena  Organização física do espaço de trabalho:   * Regras de higiene e segurança * Equipamentos   . Preparação do posto de trabalho  . Receção e instalação do/a intérprete | * Reconhecer os diferentes tipos de maquilhagem ao longo da história da moda do teatro * Aplicar as técnicas, ferramentas e materiais adequados ao conceito da caracterização de fantasia: brilhantes, pedras, plumas * Aplicar técnicas de caracterização de efeitos especiais: cortes, feridas, hematomas e cicatrizes. * Aplicar técnicas de colocação e remoção de próteses e postiços * Testar e corrigir a caracterização ou maquilhagem dependendo da luz definida para o espetáculo * Aplicar o protocolo de higiene e segurança da sua atividade profissional. | * Autonomia * Responsabilidade * Qualidade na execução. * Sentido de organização   . Criatividade  . Senso estético |

**Critérios de Desempenho**

*Criar e executar a caracterização de fantasia e efeitos especiais*

CD1. Utilizando adequadamente as ferramentas e materiais de caracterização de fantasia e efeitos especiais de acordo com as regras de higiene e segurança.

CD2. Criando e executando a caracterização de fantasia com criatividade e rigor técnico

CD3. Criando e executando a caracterização de efeitos especiais com criatividade e rigor técnico

CD4. Manipulando e aplicando próteses e postiços de acordo com as regras de higiene e de forma coerente com a estética do projeto.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Preparação de espetáculos em geral (teatro, concertos, publicidade, filmes, séries, novela, animações, feiras, eventos temáticos)

**Recursos**

* Mala de maquilhagem para efeitos simples de claro escuro e beauty make-up
* Material de limpeza para rosto e pincéis
* Fonte de água
* Toalhas
* Espelho
* Cadeira
* Pincéis próprios
* Capa protetora de roupa
* Spray fixadores de make-up.
* Sangue artificial
* Cola e removedor para posticeria e/ou próteses simples
* Cera artificial para modelação
* Tintas de caracterização a base d`água e óleo.
* Desmaquilhantes
* Material de fantasia (pestanas postiças, brilhantes, plumas, etc.)

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada, de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. esta uc visa ensinar, testar e fazer aplicar os procedimentos avançados da maquilhagem (soluções) e caracterização (criações) do rosto e dos corpo do (a) intérprete, através de exercícios de simulação.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de espaço com mobiliário e iluminação adequada.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Projetar adereços \_ Nível Elementar** |
| UFCD 0000/0000 | Princípios do Design de Adereços |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Identificar no texto referências para a conceção dos adereços.  R2. Pesquisar aspetos históricos, sociais, políticos e artísticos relacionados com o/a autor/a, e/ou corrente artística do texto.  R3. Planificar e organizar o trabalho, de acordo com as especificidades técnicas e artísticas do adereço a executar.  R4. Elaborar e apresentar um dossier com o projeto do adereço e sua maquete. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| O papel do adereço:  . Enquadramento e função  A iconografia como objeto e metodologia de pesquisa:  . Arquitetura, mobiliário, objetos e acessórios  Pesquisa no âmbito da criação dos adereços:  . ficha de análise do adereço  . esboços conceptuais  . composições decorativas  . desenho técnico  . estudos de cor.  Linguagem plástica e comunicação: maquetização.  . Reprodução direta do adereço  . Recriação do adereço  Metodologia de construção da maquete:  . noções de escala  . identificação de materiais e ferramentas: K-line, arame, papel e cola, cartão, plasticina, fimo, eva, materiais reciclados, entre outros.  Técnicas de pintura e acabamentos  Implementação do projeto de figurino:  . Fases de produção  . Orçamentação  . Logística | * Aplicar técnicas de pesquisa e de elaboração do projeto de adereços * Reconhecer no texto as bases/os inputs para a conceção dos adereços   . Reconhecer os elementos visuais (cor, forma, matérias, escala e texturas que traduzam as características estruturais do adereço.   * Utilizar os procedimentos de registo de informação relativa à sua atividade. * Aplicar diferentes técnicas no uso da cor e diferentes elementos da linguagem plástica no desenho e maquetização de adereços * Aplicar a metodologia de compra e/ou construção do adereço de acordo com características do projeto. * Aplicar as técnicas de acabamentos de maquetes. | * Responsabilidade * Autonomia * Criatividade * Coerência histórica e artística * Método de Trabalho * Sentido estético e cromático * Qualidade na execução * Assertividade na seleção de materiais. * Utilização de técnicas de comunicação verbal e não verbal assertiva. |

**Critérios de Desempenho**

*Projetar adereços \_ Nível Elementar*

CD1. Elaborando um projeto de adereços de acordo com o texto, as fontes de pesquisa e a abordagem estética do projeto

CD2. Produzindo um projeto de adereços que comunique claramente uma ideia através de uma maquete.

CD3. Documentando consistentemente as propostas, com os elementos necessários para sua concretização.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras temáticas
* Animações de rua
* Performance
* Concertos musicais
* Vitrinismo
* Publicidade \_ Decor de espaços e stands
* Entretenimento em geral, eventos e produções corporativas e até mesmo pessoais, como festas

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Material para desenho e pintura
* Livros de pintura e fotografia de época
* Material para maquetes
* Materiais reciclados
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com escoamento próprio para materiais de oficina.
* Texto dramático

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada, de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor teórico-prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. esta uc implica obrigatoriamente a leitura e análise dramatúrgica de um texto dramático ou de excertos do mesmo, incentivando o estudo e pesquisa face a uma proposta pré-definida.

. sugere-se que o projeto de adereços conjugue os princípios do design de adereços e a pesquisa de um referente histórico, reconhecendo fontes válidas, articuláveis com o projeto.

. sugere que esta uc implique uma apresentação oral do projeto de adereço e construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

. sugere-se que esta uc resulte na reprodução ou recriação do objeto através de uma maquete, com escala de construção pré-definida.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Criar e construir adereços de ator/atriz** |
| UFCD 0000/0000 | Oficina de Adereços de Ator/atriz |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Criar adereços de ator (atriz) a partir de um conceito.  R2. Definir os materiais e meios apropriados para a sua construção.  R3. Construir o adereço, de acordo com suas especificações técnicas e artísticas.  R4. Testar o funcionamento e a adaptação dos adereços de ator no (a) intérprete e no contexto do espetáculo. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Adereços de ator: tipos e função  A iconografia como objeto e metodologia de pesquisa.  Pesquisa no âmbito da criação dos adereços: ficha de análise do adereço.  Metodologia de conceção e construção do objeto:  . Análise e interpretação do projeto  . Definição da abordagem artística (reprodução, recriação ou criação): ilustração  . Regras de ampliação e de escala, matérias e materiais.  . Técnicas de Modelação de adereços  . Técnicas de construção de adereços  Linguagem plástica e Comunicação:  . Revestimentos de adereços  . Acabamentos de Adereços  Implementação do Projeto:  . Logística, Orçamento e Construção  . Prova do Adereço | * Aplicar técnicas de pesquisa e de elaboração do projeto de adereços * Reconhecer no tema bases/os inputs para a conceção dos adereços   . Reconhecer os elementos visuais (cor, forma, matérias, escala e texturas que traduzam as características estruturais do adereço.   * Utilizar os procedimentos de registo de informação relativa à sua atividade. * Aplicar diferentes técnicas no uso da cor e diferentes elementos da linguagem plástica no desenho de adereços * Explorar diversas técnicas tradicionais e alternativas na construção do adereço. * Aplicar a metodologia de compra e/ou construção do adereço de acordo com características do projeto. * Construir adereços e realizar a sua respetiva prova no (a) intérprete. | * Autonomia * Responsabilidade * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Sentido de organização * Criatividade * Respeito pela Coerência Artística * Senso estético |

**Critérios de Desempenho**

*Criar e construir adereços de ator/atriz*

CD1. Elaborando um projeto de adereços de ator (atriz) de acordo com o conceito, as fontes de pesquisa e a abordagem estética do projeto.

CD2. Produzindo um projeto de adereços de ator que comunique claramente uma ideia

CD3. Documentando consistentemente as propostas, com os elementos necessários para sua concretização.

CD4. Realizando com rigor e qualidade, a construção, prova e implementação do adereço no contexto do espetáculo.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras temáticas
* Concertos musicais
* Vitrinismo
* Eventos publicitários

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Material para desenho e pintura
* Livros de pintura e fotografia de época
* Material para maquetizar
* Material para construção adequada do adereço
* Oficina ou atelier com boa iluminação
* Máquinas de costura e corte e cose
* Material de costura
* Mala de ferramentas
* Pistola de cola quente

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada, de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um projeto de adereços de ator (atriz) de carácter original, demonstrando criatividade na interpretação dos conceitos e na apresentação plástica.

. sugere que esta uc implique uma apresentação oral do projeto de adereço e construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Criar e construir marionetas** |
| UFCD 0000/0000 | Oficina de Marionetas |

**Pontos de Crédito: 4,5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Criar uma marioneta para personagens de um determinado texto ou espetáculo.  R2. Executar a modelação e construção de uma marioneta, de acordo com as especificidades técnicas e artísticas definidas para o espetáculo  R3. Testar o funcionamento e a manipulação da marioneta. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Contextualização histórica do Teatro com formas animadas:  . Tipos de formas animadas (marionetas, máscaras, silhuetas articuladas, formas animadas, gigantones, fantoches (como "Dom Roberto", os "Bonecos do Santo Aleixo")  . tipos, construção e manipulação das marionetas e formas animadas.  . Tipos de apresentação: teatro de fantoches, sombras, estruturas teatrais móveis,  Design da personagem: análise dramatúrgica:  . Personagem-tipo  . Objeto-personagem  . Atores-manipuladores  Tecnologia e metodologia de modelação e construção:  . noções de composição da forma, articulações, ligações e relações de proporção.  Técnicas de Construção de Marionetas e formas animadas:  . modelação em esponja, esferovite e papel.  Tipologia e normas de manuseamento de materiais, ferramentas e equipamentos  . Noções  . Tecnologia do vestuário para marionetas  . Técnicas de aplicação de complementos e acabamentos de marionetas. | * Reconhecer os vários tipos de marionetas e formas animadas. * Reconhecer técnicas para construir marionetas: tipos de marionetas ou técnicas   .Aplicar técnicas de desenho e   * de estudo do personagem * Aplicar a tecnologia de construção das marionetas e formas animadas. * Selecionar os meios e materiais adequados para a construção da marioneta e/ou forma animada. * Aplicar técnicas de modelação e confeção de vestuário para marionetas. * Aplicar as operações de complementos e acabamentos nas marionetas e/ou formas animadas | * Autonomia * Responsabilidade * Criatividade * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de   trabalho.   * Respeito pela Coerência Artística |

**Critérios de Desempenho**

*Criar e construir marionetas*

CD1. Garantindo uma resposta adequada às solicitações ao contexto estilístico do espetáculo.

CD2. Produzindo elementos criativos, relevantes e consistentes com as opções gerais do projeto

CD3. Aplicando com rigor a metodologia e tecnologia de construção da marioneta.

CD4. Garantindo o bom funcionamento do mecanismo de manipulação da marioneta.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras e festas temáticas
* Entretenimento em geral, eventos e produções corporativas e até mesmo pessoais, como festas
* Mascotes em 3D para lançamento e divulgação de produtos ou marcas

**Recursos**

* Materiais de construção diversos como: esponja, esferovite, agrafador com agrafos, x-atos, tesouras, pistola cola quente, madeiras, pressintas, colas diversas e consumíveis de oficinas.
* Matérias têxteis diversas, reciclados e retrosaria
* Material de costura
* Mala de ferramentas
* Máquina de aparafusar
* Material de pintura
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com extração própria para materiais

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, museu da marioneta, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor teórico-prático.

. sugere-se que esta uc implique a leitura e análise dramatúrgica de um texto dramático ou não dramático, incentivando o estudo e pesquisa face a uma proposta de teatro para a infância.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um projeto de marioneta de carácter original, demonstrando criatividade na interpretação dos conceitos e na apresentação plástica.

. sugere-se que esta uc implique a construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de materiais de construção, assim como, um espaço oficinal com boa iluminação e extração de ar, assim como ponto de água com escoamento próprio para material de oficina.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Criar e construir máscaras.** |
| UFCD 0000/0000 | Oficina de Máscaras |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Modelar e construir máscaras para personagens de um determinado contexto.  R2. Testar o funcionamento e a adaptação da máscara no rosto do/da intérprete. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Contextualização histórica do Teatro com formas animadas:  . Tipos de formas animadas (marionetas, máscaras, teatro de sombras, gigantones).  . Personagens-tipo  . Máscaras Neutras  . Máscaras Comédia dell`Arte  . Máscaras Larvares  . Postiços faciais  Design da personagem:  . Tipos de expressão: exagero ou simplificação da forma.  Tipologia de materiais, ferramentas e equipamentos:  . Materiais de Construção: barro, gesso, esponja, esferovite e papel.  Tecnologia e metodologia da modelação e construção:  . Técnicas de pintura e acabamentos de máscaras  . Técnicas de prova da Máscara: adaptação ao rosto do/a intérprete e funcionamento da utilização da máscara. | * Reconhecer os diferentes tipos de máscaras teatrais. * Selecionar os meios, materiais e ferramentas adequados à construção das máscaras. * Reconhecer diferentes técnicas para construir máscaras. * Aplicar técnicas de modelação de máscaras (adição e subtração) * Aplicar as operações de pintura e acabamentos nas máscaras. * Aplicar as técnicas de prova das máscaras no (a) intérprete. | * Autonomia * Responsabilidade * Criatividade * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de   trabalho.   * Respeito pela Coerência Artística |

**Critérios de Desempenho**

*Criar e construir máscaras.*

CD1. Garantindo uma resposta adequada às solicitações ao contexto estilístico do espetáculo.

CD2. Produzindo elementos criativos, relevantes e consistentes com as opções gerais do projeto

CD3. Aplicando com rigor a metodologia e tecnologia de construção das máscaras.

CD4. Garantindo bom funcionamento da máscara no rosto do/a intérprete.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras e festas temáticas
* Entretenimento em geral, eventos e produções corporativas e até mesmo pessoais, como festas

**Recursos**

* Materiais de construção diversos como: barro, cartão, gaze, papel, esponja, esferovite, agrafador com agrafos, x-atos, lixas, tesouras, pistola cola quente com recargas, madeiras, pressintas, colas diversas e consumíveis de oficinas.
* Matérias têxteis diversas, reciclados e retrosaria
* Material de costura e retrosaria (elásticos, ilhoses, etc.)
* Mala de ferramentas /Máquina de aparafusar
* Material de pintura
* Máscaras neutras
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com extração própria para materiais

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, visitas a MUSEUS, ESTUDOS de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se cruzamento interdisciplinar com as disciplinas de história do teatro e das artes e/ou teatro das formas animadas.

. sugere-se que esta uc conjugue o estudo dos personagens-tipo (como por exemplo, a comédia dell’ ARTE(E a conceção de uma máscara, reconhecendo fontes válidas, articuláveis com o projeto.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de uma máscara, demonstrando a capacidade de

observar e reproduzir criativamente os conceitos da proposta de trabalho pré-definida.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de materiais de CONSTRUÇÃO, assim como, um espaço oficinal com boa iluminação e extração de ar, assim como ponto de água com escoamento próprio para material de oficina.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Criar e construir formas animadas** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Criar adereços de cena com estrutura para diferentes tipos de manipulação.  R2. Definir os materiais e meios apropriados para a sua construção.  R3. Construir adereços de cena com estrutura, revestimento e tratamento de superfície. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Pesquisa no âmbito da criação dos adereços:  . Teatro de formas animadas\_ bonecos, máscaras, objetos, sombras ou formas.  Desenho Técnico: escala e proporção.  Metodologia de construção dos adereços:  . Regras de ampliação e de escala na construção tridimensional.  . Modos de manipulação de objetos  Tipos de materiais e técnicas de construção.   * Noções de Física * Noções de resistência, estrutura e peso. * Diferentes tipos de estrutura, uniões e articulação. * Técnicas de Modelação por subtração e adição. * Tipologia, materiais, ferramentas e equipamentos para estruturas e revestimentos. * Técnicas de construção * Técnicas de pintura e acabamento das superfícies. | * Reconhecer as características do teatro de formas animadas. * Aplicar uma abordagem estética coerente com o projeto. * Definir a escala do adereço e identificar os materiais e modos de construção de acordo com a necessidade de manipulação. * Aplicar os princípios da física, estabilidade, proporção e resistência da forma. * Aplicar os diferentes tipos de estrutura e de materiais para construção de adereços. * Selecionar os revestimentos adequados as especificidades do adereço. * Executar as operações necessárias de pintura e acabamento do adereço. | * Autonomia * Responsabilidade * Criatividade * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de   trabalho.   * Respeito pela Coerência Artística * Respeito pelas regras. * Senso cromático * Rigor no Processo Criativo |

**Critérios de Desempenho**

*Criar e construir formas animadas*

CD1. Garantindo uma resposta adequada às solicitações ao contexto estilístico do adereço.

CD2. Articulando com criatividade e segurança, a metodologia e tecnologia de construção dos adereços de cena.

CD3. Produzindo elementos criativos, relevantes e consistentes com as opções gerais do projeto.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras e festas temáticas
* Mascotes em 3D para lançamento e divulgação de produtos ou marcas
* Vitrinismo.
* Entretenimento em geral, eventos e produções corporativas e até mesmo pessoais, como festas

**Recursos**

* Oficina com boa iluminação e ponto de água com escoamento próprio para materiais de oficina.
* Materiais de construção diversos como: redes diversas, arame, papel bacalhau, barro, cartão, gaze, papel, esponja, esferovite, agrafador com agrafos, x-atos, lixas, alicate, tesouras, pistola cola quente com recargas, madeiras, pressintas, colas diversas e consumíveis de oficinas.
* Matérias têxteis diversas, reciclados e retrosaria
* Material de costura e retrosaria (elásticos, ilhoses)
* Mala de ferramentas
* Máquina de aparafusar
* Material de desenho e pintura
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com extração própria para materiais

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor teórico-prático.

. sugere-se que esta uc conjugue as noções de estudo da história do teatro de formas animadas, reconhecendo fontes válidas, articuláveis com o projeto. o teatro de formas animadas é um género teatral que inclui bonecos, máscaras, objetos, sombras ou formas, representando o homem, o animal ou ideias abstratas de acordo com o imaginário pretendido.

sugere-se que esta uc conjugue o reconhecimento das funções dos materiais com a conceção e construção de um adereço para manipulação.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um adereço, demonstrando a capacidade de observar e articular criativamente os conceitos da proposta de trabalho pré-definida.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de materiais de construção, assim como, um espaço oficinal com boa iluminação e extração de ar, assim como ponto de água com escoamento próprio para material de oficina.

. sugestões de referentes para propostas de trabalho: objetos urbanos, orgânicos quotidianos, elementos associados ao teatro de rua e teatro para infância.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Modelar e construir elementos cenográficos** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Desenvolver um cenário a partir de um referente arquitetónico.  R2. Executar o desenho técnico do elemento cénico.  R3. Modelar e construir o elemento cénico, à escala, aplicando a tecnologia adequada a especificidade do projeto.  R4. Implementar o objeto no espaço de representação. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Pesquisa no âmbito da criação do cenário:  . Contextualização histórica: Arquitetura do Espaço cénico  . Noções da história dos espaços cénicos  . Tipos de cenário e configuração física no espaço  . Teatro grego (tipos de cenário trágico, cómico e satírico).  Contexto arquitetónico e adaptação ao espaço teatral:  . Reprodução direta de objetos e formas do quotidiano  . Recriação de elementos arquitetónicos  Construções de Volumes em Cena:  . Metodologia de pesquisa e análise de referentes.  . Estudos de implementação do objeto no espaço  Desenho Técnico:  . escala e proporção.  Metodologia de construção dos cenários:  . regras de ampliação e de escala na construção tridimensional.  Técnicas de Modelação por subtração e adição.   * Tipologia, materiais, ferramentas equipamentos de construção * Composição e propriedades do Poliestireno. E.V.A. e outros materiais.   Técnicas de pintura e acabamento das superfícies.  Montagem do cenário no espaço: regras e métodos. | * Aplicar uma abordagem estética coerente com o projeto * Revelar conhecimentos históricos a nível da arquitetura, mobiliário, objetos de decoração de espaços. * Realizar e documentar a pesquisa dos elementos temáticos, esboços conceptuais, composições decorativas, desenho técnico e estudos de cor. * Definir a escala do elemento cénico e identificar os materiais e modos de construção. * Planificar e organizar o trabalho, de acordo com as especificações técnicas e artísticas do elemento de cenário a executar. * Aplicar os diferentes tipos de modelação para construção de volumes para cena. * Aplicar as operações de corte, encaixes, adição e/ou subtração na construção do elemento/objeto cenográfico. * Executar as operações necessárias de pintura e acabamento no elemento cenográfico. * Aplicar as regras e métodos de montagem de cenário no espaço de cena. | * Autonomia * Responsabilidade * Criatividade * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de   trabalho.   * Respeito pela Coerência Artística * Respeito pelas regras. |

**Critérios de Desempenho**

*Modelar e construir elementos cenográficos*

CD1. Garantindo uma resposta adequada às solicitações ao contexto estilístico do cenário.

CD2. Aplicando com rigor a metodologia e tecnologia de construção dos elementos cenográficos.

CD3. Produzindo elementos criativos, relevantes e consistentes com as opções gerais do projeto.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras e festas temáticas
* Vitrinismo.
* Entretenimento em geral, eventos e produções corporativas e até mesmo pessoais, como festas populares

**Recursos**

* Materiais de construção diversos como: arame, papel bacalhau, barro, cartão, gaze, papel, esponja, esferovite, agrafador com agrafos, x-atos, tesouras, lixas, pistola cola quente com recargas, madeiras, pressintas, colas diversas e consumíveis de oficinas.
* Mala de ferramentas
* Ferramentas de corte e de transformação de madeira e poliestireno
* Máquina de aparafusar
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com extração própria para materiais

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, visitas a museus, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc conjugue o estudo do contexto do exercício proposto, a nível da arquitetura e dos espaços cénicos, reconhecendo fontes válidas, articuláveis com o projeto.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um elemento cenográfico, demonstrando a capacidade de observar e reproduzir criativamente os conceitos da proposta de trabalho pré-definida.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de materiais de construção, assim como, um espaço oficinal com boa iluminação e extração de ar, assim como ponto de água com escoamento próprio para material de oficina.

. sugestões de referentes para propostas de trabalho: arquitetura e escultura grega (colunas gregas); arquitetura e escultura medieval (gárgulas, fachadas, arcos, frisos, torres); objetos urbanos, orgânicos quotidianos, elementos associados ao teatro de rua e teatro para infância.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Projetar um cenário\_ Nível Elementar** |
| UFCD 0000/0000 | Princípios do Design da Cenografia |

**Pontos de Crédito: 4,5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar um texto dramático enquanto veículo para conceção de cenários.  R2. Conceber painéis de referência visual  R3. Elaborar e apresentar um dossier com os elementos básicos da proposta cenográfica.  R4. Construir um modelo à escala da proposta cenográfica | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Texto dramático e comunicação:  . Obra e autor/a – Contexto social, político e cultural.  . Análise dramatúrgica do texto\_ relação texto-cenário-dramaturgia.  Noções de História do Teatro e da Cenografia:  . Espaços teatrais, as tipologias de palco e a evolução das linguagens teatrais e respetivas abordagens cenográficas.  . Cenografia: as funções do cenógrafo e da cenografia na realização de um espetáculo.  . Levantamento básico do espaço de representação: desenho e maquete.  Cenografia e Processo Criativo:  ▪ Contextualização e pesquisa  ▪ Leitura e Análise: formal, estética e composição  Comunicação visual dos conceitos:  . Desenho e Maquetização: ferramentas de desenho e maquetização.  ▪ Construção da Maquete - Desenho técnico e Materiais  Representação gráfica: a expressão plástica como transmissão de  ideias e conceitos  Comunicação profissional  - Etapas de elaboração e  preparação da apresentação  - Postura e oralidade | . Compreender o papel da cenografia e do cenógrafo no processo criativo.  . Analisar um texto dramático e identificar elementos identificativos e descritivos de espaços e objetos.   * Interpretar um texto e identificar os referentes pertinentes para a conceção cenográfica. * Organizar e comunicar sínteses da pesquisa. * Desenvolver e comunicar propostas cenográficas   . Compreender as possibilidades e limitações de um espaço de apresentação  . Manipular conceitos de escala e espaço.  . Desenhar o levantamento básico do espaço de apresentação.  . Maquetizar a proposta de cenografia.  . Utilizar diferentes elementos da  linguagem plástica no desenho  de cenários.  . Utilizar os procedimentos de  registo de informação relativa à  sua atividade.  . Apresentar o projeto de  cenografia defendendo a sua  pertinência no contexto do  espetáculo. | * Autonomia * Responsabilidade * Perceção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Sentido estético * Criatividade * Rigor técnico * Utilização de técnicas de   comunicação verbal e não  verbal assertiva. |

**Critérios de Desempenho**

*Projetar um cenário\_ Nível Elementar*

CD1. Selecionando as referências textuais que traduzem o espírito da época e do lugar.

CD2. Identificando atmosferas e ambientes que se relacionem com a pesquisa.

CD3. Identificando as especificidades do espaço cénico e aplicando a linguagem técnica específica

CD4. Concretizando com rigor a maquete de um espaço de representação

CD4. Concebendo o design de cenário que transmita o tema da pesquisa.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos com desenho de cenografia, a partir de indicações explícitas no texto e na encenação.
* Desenvolvimento e comunicação de propostas para Cenografia, Figurinos e Adereços nas Artes do Espetáculo.

**Recursos**

* Computador
* Materiais para maquetes
* Texto dramático ou excertos.

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, estudos de caso e visitas a espaços de representação.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor teórico-prático.

. esta uc implica obrigatoriamente a leitura e análise dramatúrgica de um texto dramático ou de excertos do mesmo, incentivando o estudo e pesquisa face a uma proposta pré-definida.

. sugere-se que esta uc conjuque o levantamento básico de um espaço de representação e a criação de uma proposta cenográfica a partir de referências explícitas no texto.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Projetar um cenário - Nível Intermédio** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar, interpretar e pesquisar, de forma a reconhecer os sentidos propostos para o projeto de  Cenografia.  R2. Replicar referências visuais em diferentes suportes.  R3. Documentar o projeto com todas as informações técnicas e artísticas.  R4. Construir um modelo à escala da proposta cenográfica. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Noções de História do Teatro e da Cenografia:  . Espaços teatrais, as tipologias de palco e a evolução das linguagens teatrais e respetivas abordagens cenográficas.  . Arquitetura teatral \_ configuração do teatro à italiana e as novas configurações.  . Palco à italiana  . Telões de representação figurativa.   * A plasticidade dos elementos cenográficos: E. G. Craig, Adolphe Appia * Metodologias de projeto: design de uma proposta cenográfica e sua representação gráfica. * Representação gráfica: plantas, alçados e axonometrias à mão levantada * Cenografia e Processo Criativo: Bidimensionalidade e tridimensionalidade * Representação visual do espaço e dos elementos cénicos * Cenografia e Processo Criativo: comunicação visual dos conceitos * A iconografia como objeto e metodologia de pesquisa. * Fontes de investigação e acreditação: processos de recolha e análise da informação * Maquete - Desenho técnico, e Materiais | * Identificar metodologias do processo criativo que suportam a criação de um cenário * Realizar o planeamento para a construção da maquete. * Desenvolver um cenário a partir de um referente visual (pintura, fotografia, situação ou filme) e realizar sua implantação cénica (posição/movimento) * Aplicar técnicas de representação visual com recursos a diferentes tecnologias. * Identificar e aplicar as metodologias de representação gráfica de um processo criativo para cenografia. * Utilizar a pesquisa como processo, recolha e análise de informação necessária à conceção e design de cenografia. * Transpor manual ou informaticamente a pesquisa realizada e creditar textos e imagens adequadamente * Transpor e testar a ideia de cenário através de uma maquete. | * Autonomia * Responsabilidade * Perceção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Sentido estético * Criatividade * Rigor técnico * Utilização de técnicas de   comunicação verbal e não  verbal assertivas. |

**Critérios de Desempenho**

Projetar um cenário\_ Nível Intermédio

CD1. Articulando criativamente a metodologia de pesquisa no desenvolvimento da proposta.

CD2. Aplicando técnicas de representação visual com a projeção de um referente 2D para 3D

CD3. Realizando os desenhos técnicos relativos à proposta cenográfica.

CD4. Maquetizando a proposta criativa com qualidade estética e rigor.

CD5. Apresentando o dossiê técnico e artístico da cenografia.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos com desenho de cenografia original.
* Desenvolvimento e comunicação de propostas para Cenografia, Figurinos e Adereços nas Artes do Espetáculo.

**Recursos**

* Material de Ilustração e maquetização
* Referente visual: (pintura, fotografia, situação ou filme)
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Impressora

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, estudos de casos

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um projeto de cenário de carácter original, demonstrando criatividade na interpretação dos conceitos e na apresentação plástica.

. sugere-se que o projeto conjugue o estudo da história das artes e princípios do design de cenografia. esta uc deverá promover o desenvolvimento do espírito crítico, através da interpretação criativa de um referente visual, transformando a imagem 2D em 3D.

. sugere que esta uc implique uma apresentação oral do projeto de cenografia e construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Projetar um cenário com mecanismos móveis a partir de uma música** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar e interpretar uma música, de forma a reconhecer os sentidos propostos para o projeto de  cenografia.  R2. Projetar e operar mecanismos móveis de maquinaria  R3. Produzir maquetes funcionais de mecanismos móveis  R4. Projetar efeitos cénicos com movimento | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| História do Teatro Ocidental do século XX:  . Processos de rutura com as convenções canônicas para a  cenografia teatral.  . A música e a encenação\_ atuação teatral, música e espaço.  . A Encenação do Drama Wagneriano  . Iluminação e espacialidade (Adolphe Appia)  . Edward Gordon Craig  . Espaços cénicos do século XVII e XVIII  . Mecanismos de maquinaria e efeitos cénicos  . Organização cênica em múltiplos planos  Processo criativo:  . Dramaturgia da música: contexto sociocultural  . Metodologias de projeto: design de uma proposta cenográfica e sua representação gráfica.  Cenografia: Noções de dispositivo cénico e mutações de Cena  Representação gráfica: plantas, alçados e axonometrias à mão levantada  Representação visual do espaço e dos elementos cénicos  Conhecimento conceptual no processo criativo:   * Fontes de investigação e creditação: processos de recolha e análise da informação   Processos de Construção:   * Maquete - Desenho técnico, e Materiais | * Identificar metodologias do processo criativo que suportam a criação de um cenário a partir de um referente musical. * Reconhecer manipular conceitos e conhecimentos em diferentes domínios da história do teatro e da arte na conceção da cenografia. * Desenvolver um cenário com mutações de cena e planificar a sua implantação no espaço de representação. * Aplicar técnicas de representação visual com recursos a diferentes tecnologias. * Transpor manual ou informaticamente a pesquisa realizada e creditar textos e imagens adequadamente * Realizar o planeamento para a construção da maquete. * Transpor e testar a ideia de cenário através de uma maquete, modelo ou protótipo. | * Autonomia * Responsabilidade * Perceção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Sentido estético * Criatividade * Rigor técnico * Utilização de técnicas de   comunicação verbal e não  verbal assertiva. |

**Critérios de Desempenho**

*Projetar um cenário com mecanismos móveis a partir de uma música*

CD1. Articulando, com originalidade, a metodologia de pesquisa no desenvolvimento da proposta.

CD2. Aplicando técnicas de representação visual na criação de um cenário com mutações de cena.

CD3. Planificando a implantação da proposta cenográfica.

CD4. Maquetizando a proposta criativa com qualidade estética e rigor.

CD5. Apresentando o dossiê técnico e artístico da cenografia.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos com desenho de cenografia original.
* Cenografia para concertos, videoclipes, óperas, teatro musical, publicidade.

**Recursos**

* Material de Ilustração e maquetização
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Impressora

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um projeto de cenário de carácter original, demonstrando criatividade na interpretação dos conceitos e na apresentação plástica.

. sugere-se que o projeto conjugue o estudo dos espaços cénicos do século XVII e XVIII, tendo como base as suas estruturas, maquinaria de cena e movimentações de cenário.

. esta uc deverá promover o desenvolvimento do espírito crítico, através da interpretação criativa de um referente musical, demonstrando a capacidade de articular, criativamente, os conceitos encenação, música e espacialidade.

. sugere que esta uc implique uma apresentação oral do projeto de cenografia e construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Projetar um cenário \_ Nível Avançado** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Identificar os conceitos relevantes para o projeto de cenário.  R2. Realizar pesquisas de diferentes domínios do saber como suporte ao desenvolvimento dos conceitos.  R4. Conceber e documentar uma proposta cenográfica de acordo com as referências e os recursos técnicos e financeiros do projeto.  R4. Construir e apresentar um modelo à escala da proposta cenográfica, justificando-as do ponto de vista conceptual. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| História do Teatro Ocidental do século XX:  . Espaços teatrais, as tipologias de palco e a evolução das linguagens teatrais e respetivas abordagens cenográficas.  . Processos de rutura com as convenções canônicas para a cenografia teatral.  . Ativismo político  . Reformas do espaço cénico \_ revoluções técnicas e estéticas  . Contextualização e pesquisa  . Relação texto-cenário-dramaturgia; linguagens e dispositivos contemporâneos  . Fontes de investigação e creditação: processos de recolha e análise da informação  Design de cenografia: conceito e design:  . Textos não dramáticos  . Movimentos artísticos e teatrais do século XX e os momentos de rutura (Teatro Épico, Brechtiano, movimento construtivista, Stanislavski, Piscator, Meyerhold).  . Modelos de relação e dispositivos cénicos nas artes performativas contemporânea.  Metodologias de projeto: design de uma proposta cenográfica e sua representação gráfica.  Cenografia: Noções de dispositivo cénico e mutações de Cena  Processos de Construção:  . Maquete - Desenho técnico, e Materiais  Fases de produção  . Orçamentação  . Logística | * Identificar metodologias do processo criativo que suportam a criação de um cenário * Selecionar estratégias para desenvolver um cenário a partir de texto não-dramático * Aplicar técnicas de representação visual com recursos a diferentes tecnologias. * Identificar e aplicar as metodologias de representação gráfica de um processo criativo para cenografia. * Utilizar a pesquisa como processo, recolha e análise de informação necessária à conceção e design de cenografia. * Transpor e testar as ideias de dispositivo e cenário através de uma maquete. * Realizar o orçamento dos meios e materiais para a execução do projeto.   . Planear e apresentar o projeto  de implementação do projeto. | * Autonomia * Responsabilidade * Perceção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Sentido estético * Originalidade * Rigor técnico * Utilização de técnicas de   comunicação verbal e não  verbal assertiva.  . Perceção espacial |

**Critérios de Desempenho**

*Projetar um cenário\_ Nível Avançado*

CD1. Aplicando, com originalidade, a metodologia de pesquisa no desenvolvimento do projeto.

CD2. Ajustando a proposta cenográfica ao conceito do projeto e selecionando dispositivos cénicos adequados.

CD3. Planificando a implantação da proposta cenográfica.

CD4. Maquetizando a proposta criativa com qualidade estética e rigor.

CD5. Apresentando o dossiê técnico e artístico da cenografia.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos em geral com desenho de cenografia original.
* Cenografia para concertos, videoclipes, óperas, teatro musical, publicidade.

**Recursos**

* Material de Ilustração e maquetização
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Impressora

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um projeto de cenário de carácter original, demonstrando criatividade na interpretação dos conceitos e na apresentação plástica.

. sugere-se que o projeto conjugueo estudo das reformas técnicas e estéticas do século XX com as linguagens dispositivos contemporâneos.

. esta uc deverá promover o desenvolvimento do espírito crítico, através da interpretação criativa de um referente textual, demonstrando a capacidade de articular, criativamente, os conceitos do teatro épico.

. sugere que esta uc implique uma apresentação oral do projeto de cenografia e construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Criar um projeto de instalação** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Elaborar uma tabela de temas e conceitos  R2. Definir propostas de intervenção artística  R3. Construir uma instalação | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Modelos de instalação * Noção de intervenção no espaço e na relação com o público * Cruzamento de referências contemporâneas dos movimentos artísticos do século XX e XXI. * Noção de arte pública * Noção de arte de rua * Noção de arte política * Projeto de instalação \_ Discurso artístico * Análise dos espaços * Construção da instalação e montagem | * Reconhecer o conceito de instalação. * Aplicar as referências contemporâneas no discurso do projeto artístico * Analisar o espaço e suas condicionantes. * Aplicar os conceitos do projeto e concretizá-lo. | * Autonomia * Responsabilidade * Percepção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Originalidade * Rigor técnico * Utilização de técnicas de   comunicação verbal e não  verbal assertiva.  . Adaptabilidade |

**Critérios de Desempenho**

*Criar um projeto de instalação*

CD1. Identificando as especificidades dos espaços para a concretização da instalação.

CD2. Aplicando técnicas de representação visual na criação artística para o espaço público.

CD3. Apresentando o dossier técnico e artístico.

CD4. Planificando a implantação da proposta.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos em geral.

**Recursos**

* Diversos

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um projeto de instalação de carácter original, demonstrando criatividade na interpretação dos conceitos e na apresentação plástica.

. sugere que esta uc implique uma apresentação oral do projeto de cenografia e construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Executar trabalhos elementares de carpintaria de cena** |
| UFCD 0000/0000 | Oficina de Madeiras |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1 Selecionar os materiais, as máquinas, as ferramentas e os meios auxiliares adequados ao trabalho da carpintaria.  R2. Efetuar as operações elementares de transformação e acabamentos, com madeiras, de acordo com as especificações do projeto.  R3. Construir estruturas cénicas simples (como engradados, poleias e caixas em madeira) | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Tecnologia das madeiras e derivados – tipos, propriedades e aplicações. * Desenho técnico: esboços de desenhos de estruturas e objetos cenográficos. * Matemática. * Metodologia da carpintaria: noções de medição, marcação, fixação, corte, furação e encaixe. * Tipologia e normas de manuseamento de materiais, ferramentas e equipamentos. * Estruturas elementares em madeira: engradados, poleias caixas. * Técnicas de acabamento de transformação da madeira. * Segurança, higiene e saúde no trabalho, aplicadas à carpintaria para cenografia.   . | * Aplicar a tecnologia de construção da carpintaria de acordo com as características da madeira e o tipo de transformação pretendida. * Analisar desenhos técnicos. * Aplicar as operações de cálculo e geometria específicas da profissão. * Aplicar as operações de construção com madeiras, de acordo com as características da madeira e o tipo de transformação pretendida. * Selecionar os materiais, as máquinas, as ferramentas e os meios auxiliares adequados ao trabalho a realizar. * Manusear os diferentes tipos de máquinas e ferramentas da carpintaria. * Aplicar as técnicas de acabamento e transformação das madeiras. * Respeitar os princípios de segurança, higiene e saúde no trabalho no exercício da atividade | * Autonomia * Responsabilidade * Perceção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Rigor técnico * Adaptabilidade * Capacidade de observação * Respeito pelas regras de segurança |

**Critérios de Desempenho**

*Executar trabalhos elementares de carpintaria de cena*

CD1. Identificando e classificando corretamente os tipos de madeiras.

CD2. Manuseando com segurança os diferentes tipos de máquinas e ferramentas da carpintaria.

CD3. Aplicando com rigor a tecnologia de construção da carpintaria de acordo com as características da madeira e o tipo de transformação pretendida

CD4. Executando a carpintaria para construir estruturas e objetos cénicos de grau simples.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Oficinas de Construção de cenários e adereços de cena
* Teatro, animações de rua, concertos musicais, performance, vitrinismo, montagem de exposições e museus temáticos

**Recursos**

* Diferentes tipos de madeira
* Máquinas para Carpintaria
* Ferramentas
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com escoamento próprio para materiais de oficina.
* Farda de trabalho e proteção
* Cola branca, pregos e parafusos
* Normas de funcionamento da Oficina de Construção

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de ferramentas e materiais de carpintaria, assim como, um espaço oficinal com boa iluminação e extração de ar, assim como ponto de água com escoamento próprio para material de oficina.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Executar trabalhos elementares de serralharia de cena** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Identificar e caracterizar os materiais, as máquinas, as ferramentas e os meios auxiliares adequados ao trabalho da serralharia.  R3. Efetuar as operações de transformação do metal de acordo com as especificações técnicas do projeto  R4. Construir estruturas e/ou objetos em metal de grau simples. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Tecnologia dos metais e derivados – tipos, propriedades, transformações, acabamentos e aplicações. * Tecnologia e metodologia dos metais: medição, marcação, fixação e corte. * Tipologia e normas de manuseamento de materiais, máquinas, ferramentas e equipamentos. * Matemática. * Estruturas simples em metal * Técnicas de soldadura * Processos de acabamento de transformação do metal. * Segurança, higiene e saúde no trabalho, aplicadas à construção em metal para cenografia. | * Reconhecer os diferentes materiais e tecnologias a utilizar na construção do cenário com metal * Aplicar a tecnologia de construção em metais de acordo com as características do metal o tipo de operação pretendida * Manusear máquinas e ferramentas adequadas para a operação a realizar * Aplicar as operações de cálculo e geometria específicas da profissão * Aplicar técnicas de soldadura para construção de estruturas simples. * Utilizar os métodos e as técnicas de acabamento e transformação do metal * Respeitar os princípios de segurança, higiene e saúde no trabalho no exercício da atividade | * Autonomia * Responsabilidade * Perceção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Rigor técnico * Adaptabilidade * Capacidade de observação * Respeito pelas regras de segurança |

**Critérios de Desempenho**

*Executar trabalhos elementares de serralharia de cena*

CD1. Identificando e classificando corretamente os tipos de metais

CD2. Manuseando com segurança os diferentes tipos de máquinas e ferramentas da transformação do metal

CD3. Soldando de forma segura e adequada ao projeto.

CD4. Utilizando o metal para construir estruturas e objetos cénicos de grau simples

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Oficinas de Construção de cenários e adereços de cena
* Teatro, animações de rua, concertos musicais, performance, vitrinismo, montagem de exposições e museus temáticos

**Recursos**

* Diferentes tipos de metais
* Máquinas e ferramentas para o metal
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com escoamento próprio para materiais de oficina.
* Farda de trabalho e proteção

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de ferramentas e materiais de serralheria , assim como, um espaço oficinal com boa iluminação e extração de ar, assim como ponto de água com escoamento próprio para material de oficina.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Pintar elementos e/ou adereços cénicos** |
| UFCD 0000/0000 | Pintura para cena |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar as características dos meio e/ou suportes do cenário e/ou adereço.  R2. Selecionar os materiais e meios adequados a estética do projeto.  R3. Realizar acabamentos de pintura dos elementos verticais e do chão do cenário, através de tratamentos de textura.  R4. Pintar telas e/ou telões para cenário  R5. Pintar adereços de ator e de cena. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * A importância histórica da pintura como meio de intervenção cenográfica * Teoria da Cor Compreensão dos princípios fundamentais da teoria das cores e sua aplicação na representação visual de espaços cénicos * Técnicas de Desenho Artístico Familiaridade com técnicas de desenho artístico, incluindo traços, sombras, e proporções, para criar representações visualmente precisas * Elementos de Composição Artística Entendimento dos elementos essenciais da composição artística, como equilíbrio, ritmo e harmonia, para criar representações cenicamente impactantes * Materiais e Ferramentas de Pintura Familiaridade com diferentes materiais e ferramentas utilizadas na pintura artística, contribuindo para a escolha adequada na representação de espaços cénicos * Materiais e Ferramentas de   Pintura: Familiaridade com  diferentes materiais e  ferramentas utilizadas na pintura artística, contribuindo  para a escolha adequada no tratamento das superfícies   * Cor, luz e sombra e perspetiva * Princípios de composição * Tratamento de superfícies: texturas, imitações de pedra, envelhecimentos, impermeabilização e brilho. * Meios de expressão pictórica \_ têmpera, óleo, acrílico, etc. | * Reconhecer o papel da pintura na construção de cenários * Reconhecer as técnicas, materiais e meios aplicados à elaboração específica de pintura em tela e/ou telão * Selecionar e aplicar paletas de cores adequadas e harmoniosas * Manter consistência na aplicação de técnicas de cor para reforçar a composição * Aplicar técnicas de representação visual de um espaço e/ou cena (pontos de fuga, trompe l’oeil) * Aplicar os processos de ampliação, transposição e registo para a pintura * Aplicar diferentes tecnologias da pintura de cenários e adereços. * Aplicar efeitos de textura no processo de acabamento * Respeitar os princípios de segurança, higiene e saúde no trabalho no exercício da atividade | * Autonomia * Responsabilidade * Percepção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Rigor técnico * Adaptabilidade * Capacidade de observação * Respeito pelas regras de segurança * Senso cromático |

**Critérios de Desempenho**

*Pintar elementos e/ou adereços cénicos*

CD1. Reforçando a composição artística desejada e mantendo consistência visual do projeto.

CD2. Contribuindo para uma composição visual coesa e impactante.

CD3. Garantindo coerência estética e eficácia visual, fortalecendo a mensagem e atmosfera

pretendidas

CD4. Manuseando corretamente os diferentes tipos de materiais de pintura.

CD5. Demonstrando criatividade no uso das técnicas de composição e pintura artística.

CD6. Pintando com rigor técnico, senso cromático e originalidade uma tela e/ou telão

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Teatro, animações de rua, concertos musicais, performance, vitrinismo
* Realizar texturas para representar tratamentos de diferentes superfícies

**Recursos**

* Material de pintura e desenho
* Tela ou telão
* Pano cru
* Papel bacalhau
* Esponja
* Sala com boa iluminação e ponto de água
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com escoamento próprio para materiais de oficina.

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de ferramentas e materiais de pintura , assim como, um espaço oficinal com boa iluminação e extração de ar, assim como ponto de água com escoamento próprio para material de oficina.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Criar e interpretar um projeto de performance** |
| UFCD 0000/0000 | Ainda em revisão com Curso de Intérprete |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Reconhecer a performance, enquanto meio capaz de agregar várias linguagens artísticas  R2. Executar práticas artísticas diversificadas, usando o corpo, a palavra e/ou as vertentes técnicas da cena.  R3. Aplicar técnicas associadas ao uso da palavra no contexto da performance | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Contextualização da performance * Conceito de performance como espaço onde todas as linguagens se podem encontrar * Diferenciação entre a performance e outras áreas mais próximas como o teatro e a dança * Importância da performance enquanto objeto mais imediato de expressão do necessário e do urgente, sobretudo em momentos mais conturbados a nível social e político * Contacto e exploração de trabalhos de autores/as representativos da performance   Performance - o corpo como ferramenta, tema e produto:   * Da “Action Painting” à “Body Art” * Diferentes práticas artísticas (Minimalismo, Arte Conceptual, Land Art) * “Aqui e Agora” do objeto artístico * Presença e implicação do público na obra * Palavra na performance * Futurismo – o bruitismo, o dadaísmo e a poesia fonética * Cage e a impossibilidade do silêncio * Concretismo   A relação entre as artes visuais na contemporaneidade e as artes cénicas:  . a performatividade e a interatividade dos elementos cénicos.  Noções de projeto autoral na criação artística:  . Conceção, planificação e apresentação | * Identificar um tema ou temas que decorram de uma vontade pessoal * Aplicar técnicas de pesquisa sobre artistas e obras que possam estabelecer diálogo com o projeto pessoal a desenvolver * Aplicar técnicas de construção de cenas e/ou situações que possam melhor comunicar a ideia de um projeto de performance * Explorar a interatividade e performatividade do figurino, cenário, luz e som no âmbito de um projeto de performance. * Ensaiar possibilidades de concretização do projeto * Analisar o processo e o resultado | * Responsabilidade * Disponibilidade * Curiosidade * Autonomia * Criatividade * Organização * Autoconhecimento * Autossuperação * Sentido crítico |

**Critérios de Desempenho**

*Criar e interpretar um projeto de performance*

CD1. Demonstrando relação com as práticas de performance

CD2. Demonstrando capacidade de organização

CD3. Revelando criatividade e pertinência nas escolhas feitas para o projeto

CD4. Revelando qualidades artísticas na concretização e interpretação da performance

CD5. Defendendo as suas escolhas com consistência

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Teatro, dança e performance
* Eventos temáticos e exposições

**Recursos**

* Variados
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Impressora
* Aparelho de som e colunas

**Observações**

. esta uc é comum ao curso de intérprete e deverá ser realizada, de preferência, no âmbito das características de cada vertente profissional.

. sugere-se que, a cenografia, o figurino e os adereços sirvam como meio de exploração para o desenvolvimento da performance, no caso do referencial de desenhador e técnico de cenografia, figurinos e adereços.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000** | **Interagir em inglês nas artes performativas** |
| UFCD 0000 | Comunicação em inglês nas artes performativas |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Interpretar e selecionar informação especializada, verbal e não verbal, em suportes variados nas artes performativas.  R2. Transmitir enunciados orais coerentes no âmbito das artes performativas.  R3. Redigir textos articulados e coesos relacionados com as artes performativas. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Léxico (vocabulário) – artes performativas * Funções da linguagem. * Estruturas do funcionamento da língua – sons, entoações e ritmos da língua, símbolos fonéticos; nomes, pronomes, adjetivos, advérbios, determinantes e artigos, elementos de ligação frásica, verbos. * Sintaxe. * Fluência de leitura. * Regras de produção de documentos escritos. * Regras de cortesia e convenções linguísticas. | *(Indicar as aptidões profissionais nas quais se utiliza a língua inglesa na qualificação, ordenando-as de acordo com a sua sequência profissional)*.   * Utilizar procedimentos de pesquisa e recolha de informação (indicar em que aptidão). * Mobilizar recursos linguísticos relacionando informação de áreas e fontes diversificadas (indicar em que aptidão). * Distinguir informação essencial da informação acessória em textos e suportes diversificados. * Informar o cliente (indicar o assunto da informação) através de uma exposição clara (se aplicável). * Descodificar perguntas e pedidos de informação. * Escrever ou responder a uma carta, e-mail e outro tipo de mensagens para fazer um pedido ou transmitir informações. * Responder a perguntas diretas (indicar em que aptidão). * Iniciar, manter e terminar conversas no/a (indicar em que aptidão). * Reconhecer e utilizar o vocabulário específico (indicar a área profissional). * Utilizar linguagens não verbais na comunicação. * Transmitir informações concretas e diretas (indicar em que aptidão). * Trocar, verificar e confirmar informações (indicar em que situações). * Redigir notas, relatórios e preencher formulários (se aplicável). | * Responsabilidade pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Empatia * Assertividade. * Escuta ativa. * Empenho e persistência na resolução de problemas. * Sentido crítico. * Respeito pelas diferenças individuais. * Disponibilidade para aprender. * Respeito pelas regras e normas definidas. |

**Critérios de Desempenho**

*Interagir em inglês nas artes performativas:*

CD1. Identificando o contexto, a ideia principal, distinguindo informações simples e de maior complexidade do discurso oral e do texto escrito.

CD2. Comunicando oralmente de forma precisa e eficaz, com ritmo e entoação apropriados e adaptando o discurso ao registo do interlocutor.

CD3. Utilizando vocabulário, estruturas frásicas diversas e formas de tratamento adequados à situação comunicativa oral e escrita e ao público-alvo.

CD4. Produzindo um texto escrito de forma clara e articulada, de acordo com a sua finalidade e público-alvo.

CD5. Aplicando técnicas de redação de documentos profissionais e usando as regras de ortografia, de pontuação e de acentuação.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* (de acordo com o setor de atividade).

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Conteúdos multimédia.
* Ferramentas de tradução, dicionários, entre outros.

**Observações**

Esta UC permite a comunicação em língua inglesa ao nível do utilizador independente (QECR, Escala Global, Nível B: Utilizador Independente; Conselho da Europa, 2001).

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 00000** | **Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho nas artes performativas.** |
| UFCD 00000 | Normas de segurança e saúde no trabalho nas artes performativas. |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar os princípios gerais sobre segurança e saúde no trabalho.  R2. Aplicar medidas e procedimentos de segurança e saúde no trabalho. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Princípios de segurança e saúde no trabalho. * Normas e disposições relativas à segurança e saúde nas artes performativas – legislação. * Plano de segurança do estabelecimento. * Plano de prevenção de acidentes. * Plano de prevenção de incêndios. * Plano de evacuação. * Plano contra roubos. * Manuais de segurança. * Meios e regras de segurança nas artes performativas. * Equipamentos de proteção individual (EPI), métodos de supressão da negligência e falta de atenção, proteção de máquinas e ergonomia. * Regras de segurança na condução de equipamento e na movimentação de materiais - normas do vestuário, prevenção de choques elétricos, movimentação de peças pesadas. * Causas de acidentes no trabalho - acidentes de movimentação, choques e quedas, acidentes provocados por ferramentas e máquinas em movimento, choques elétricos, acidentes provocados por agentes químicos e gases, queimaduras. * Caixa de primeiros socorros. * Situações de emergência - perda de sentidos, feridas aberta e fechada, queimadura, choque elétrico, eletrocussões, ataque cardíaco, entorses ou distensões, envenenamento, queimaduras. * Causas de incêndio - sistema de aquecimento e cozedura, chaminé e tubos de fumo, materiais inflamáveis, aparelhos elétricos, trabalhadores e outras pessoas fumadoras. * Tipos de incêndio. * Sistemas de deteção. * Tipos de extintores. * Incêndio - plano de ataque, manipulação de extintores, acionamento do sistema automático. * Técnicas de extinção de incêndio de gás. | * Identificar as normas relativas à segurança e saúde no trabalho. * Interpretar o plano de segurança do estabelecimento. * Reconhecer os manuais de segurança. * Aplicar medidas de prevenção do risco. * Aplicar os procedimentos em caso de acidente de trabalho. * Aplicar osprocedimentos de emergência. * Aplicar medidas de prevenção de roubo. * Distinguir os diferentes tipos de incêndio e respetivos sistemas de deteção e de extinção. * Aplicar medidas de prevenção de incêndios. * Utilizar o extintor. * Utilizar equipamentos de proteção individual. * Reportar a situação de emergência. | * Responsabilidade pelas suas ações. * Autonomia no âmbito das suas funções. * Autocontrolo. * Sentido de organização. * Cooperação com a equipa. * Respeito pelas normas de segurança. |

**Critérios de Desempenho**

*Implementar as normas de segurança e saúde no trabalho* nas artes performativas*:*

CD1. Considerando os tipos de risco existentes no posto de trabalho e respetivas medidas de segurança e preventivas.

CD2. Cumprindo as medidas de atuação em situação de emergência.

CD3. Respeitando o protocolo interno definido.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* .
* .

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Legislação sobre segurança e saúde no trabalho.
* Normativos específicos de segurança e saúde no trabalho.
* Documentação sobre segurança e saúde no trabalho (relatórios, folhetos, brochuras, outros).
* Equipamentos de proteção individual (EPI).
* Planos de prevenção de acidentes, de incêndios, de evacuação e de roubo.
* Planos de emergência.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 00000** | **Prestar informação sobre o setor das artes performativas** |
| UFCD 00000 | O setor das artes performativas |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar a informação requerida acerca do setor das artes performativas.  R2. Informar e esclarecer o cliente sobre o setor das artes performativas. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Artes performativas - antecedentes históricos. * Influência socioeconómica do setor. * Tipos de artes performativas – teatro, dança, circo contemporâneo, cruzamentos disciplinares, performance * Novas tendências das artes performativas - novos produtos e serviços. * Estratégias de produtos e serviços. * Fatores críticos de sucesso das artes performativas em Portugal. * Organismos internacionais das artes performativas. * Organismos nacionais e locais das artes performativas. * Definição, caraterísticas e classificação de … (quando aplicável) * Organização e divisão funcional (quando aplicável) - (…). * Comunicação e relacionamento interpessoal. * Legislação da atividade. * (Outros...quando aplicável) | * Identificar a evolução e a influência socioeconómica do setor (indicar o setor de atividade). * Enumerar as novas tendências do (indicar o setor de atividade). * Descrever o setor (indicar o setor de atividade) a nível nacional e internacional. * Utilizar técnicas de comunicação verbal e não verbal assertiva. * Aplicar técnicas de interação orais e escritas. * Informar acerca dos organismos nacionais e internacionais do setor (indicar o setor de atividade). * Informar acerca da função das diferentes entidades nacionais, regionais e locais relacionadas com o setor (quando aplicável). * Diferenciar a estrutura, organização e divisão funcional dos estabelecimentos de (indicar o setor de atividade). * Distinguir a organização funcional dos (indicar o setor de atividade). * Informar sobre as diferentes atividades do (indicar o setor de atividade). * Interpretar legislação relativa ao (indicar o setor de atividade). | * Cuidado com a apresentação pessoal e postura profissional. * Proatividade. * Empenho. * Sentido crítico. * Empatia. * Escuta ativa. * Assertividade na comunicação. |

**Critérios de Desempenho**

*Prestar informação sobre o setor das artes performativas:*

CD 1. Contextualizando a sua evolução histórica, os principais marcos de desenvolvimento e o aparecimento de produtos e serviços em expansão.

CD2. Adequando a comunicação ao tipo e à solicitação do interlocutor.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* (de acordo com o setor).

**Recursos**

* Dispositivo eletrónico com acesso à internet.
* Relatórios de atividade setorial.
* Documentação técnica sobre o setor.
* Legislação reguladora do setor (indicar o setor de atividade).
* Exemplos de produtos/serviços inovadores.

(Outros...quando aplicável).

|  |  |
| --- | --- |
| **UC AP02** | **Utilizar diversos modelos dramatúrgicos na criação teatral** |
| UFCD AP02 |  |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Pesquisar sobre diversos modelos dramatúrgicos  R2. Elaborar hipóteses dramatúrgicas para a experimentação em cena  R3. Colaborar no processo de criação teatral a partir de modelos dramatúrgicos selecionados  R4. Documentar o processo | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Revoluções da forma dramática do século XX: estilos e métodos, teorias e práticas. * Contexto social, político e cultural em que surgem estas formas dramáticas, a sua subsequente influência noutras formas artísticas e vice-versa. * Três pilares da revolução da forma dramática: Artaud, Beckett e Brecht – as suas características e sua influência nas propostas que lhes seguiram. * Conceitos como: Simbolismo, Expressionismo, Teatro da Crueldade, Teatro Épico, Teatro do Absurdo, Teatro Pobre, entre outros. * O teatro pós-moderno ou pós-dramático. * Teatro político. * Género e sexualidade. * Performance. * Práticas artísticas contemporâneas. * Práticas artísticas contemporâneas fora da Europa. * Técnicas de pesquisa * Comparação entre obras, disciplinas, conceitos e práticas * Análise crítica | * Aplicar técnicas de pesquisa * Reconhecer temas e características da arte contemporânea. * Reconhecer o contexto teatral, cultural, político e social dos autores/obras estudados. * Reconhecer determinado modelo dramatúrgico como parte de um universo mais amplo, complexo, com similaridades e contradições * Estabelecer relações entre uma hipótese dramatúrgica e a sua experimentação em cena * Participar na construção de um quadro dramatúrgico complexo * Participar na construção de possibilidades de cena em colaboração com áreas e profissionais envolvidos/as no projeto * Desenvolver um trabalho consistente na utilização de técnicas variadas e em colaboração com restante equipa. * Disponibilizar o património cultural, afetivo e criativo individual num processo com vários intervenientes * Analisar obstáculos e soluções encontradas relacionados com a estética da abordagem. | * Autonomia * Responsabilidade * Trabalho em equipa * Comunicação * Cooperação * Adaptação à mudança * Curiosidade * Observação e escuta ativa * Autoconhecimento * Disponibilidade * Empatia. * Organização * Sentido crítico. |

**Critérios de Desempenho**

*Utilizar diversos modelos dramatúrgicos na criação teatral*:

CD1. Demonstrando conhecimento e entendimento sobre temas e características da arte contemporânea

CD2. Demonstrando conhecimentos sobre o contexto teatral, cultural, político e social dos autores/obras estudados

CD3. Participando ativamente na discussão sobre as hipóteses dramatúrgicas e a sua concretização em cena

CD4. Colaborando criativamente e de acordo com a sua área na construção de cenas teatrais

CD5. Demonstrando capacidade de análise na documentação do processo

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos de teatro

**Recursos**

* Uma sala ampla
* Um grupo de pessoas
* Textos e outros documentos, vídeos, imagens, etc.
* Recursos multimédia e audiovisuais

**Observações**

UC comum para o subsector das Artes Performativas

**Unidades de Competência Opcionais**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0001** | **Gerir a carreira artítica** |
| UFCD 0000/0000 | Gestão de carreira |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar competências pessoais e identitárias  R2. Estabelecer objetivos pessoais e profissionais  R3. Recolher informação e estruturar o plano de ação pessoal e profissional  R4. Organizar e desenvolver a sua rede profissional | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Autorreflexão – desenvolvimento biopsicossocial, experiência de vida. * Comunicação - desconstrução da formalidade, estereótipos e preconceito. * Níveis de consciência – pessoal e social * Diagnóstico e análise de potencialidades: metodologias de análise, balanço pessoal de competências, criar um plano de vida * Plano pessoal de marketing e comunicação: o CV, carta de apresentação, criar mensagens de posicionamento no mercado, criar histórias de sucesso, desenvolver ações de presença nos media e redes sociais * Conhecer o mercado: segmentação de clientes, gerir rede de contactos, como analisar o mercado, networking, oportunidades de financiamento e fundraising, modelos de negócio, segmentação de mercados * Conhecer o setor ou área artística: novas tendências, o que se cria e produz * Ciclos de Vida de uma Carreira Artística * Gestão da imagem pessoal e profissional: conceitos e regras gerais * Objetivos SMARTER * Estratégias de gestão de projetos – etapas, metas e objetivos, recursos necessários, negociação e execução * Aspetos legais: propriedade intelectual, direitos de autor, marcas, licenciamento e contratos; legislação do trabalho e direitos sociais, legislação fiscal * Estratégias de gestão de tempo: como lidar com prazos e pressão, priorizar tarefas e projetos de forma eficiente | * Reconhecer a importância do autoconhecimento para o processo de melhoria e aprendizagem ao longo da vida * Identificar caraterísticas, emoções e competências pessoais. * Realizar uma autorreflexão sobre as necessidades e lacunas ao nível das competências * Definir linhas orientadoras do plano de ação pessoal * Aplicar estratégias de promoção da carreira artística * Identificar e caraterizar as oportunidades do mercado * Identificar a dimensão do mercado, necessidades e segmentação de clientes, público-alvo e concorrentes * Aplicar técnicas e estratégias de abordagem a diferentes públicos * Dominar os Ciclos de Vida de uma Carreira Artística * Gerir a imagem / branding pessoal e profissional * Construir relações e trabalhar em rede * Descrever os objetivos e atividades do projeto/produto/ideia * Aplicar estratégias de gestão de projetos * Descrever os pontos críticos de desenvolvimento do projeto * Dominar as questões relacionadas com propriedade intelectual, direitos de autor, marcas, licenciamento e contratos * Aplicar estratégias de gestão de tempo | * Flexibilidade e Adaptabilidade * Sentido critico * Responsabilidade pelas suas ações * Autoconfiança (acreditar no seu talento e na sua capacidade) * Bom relacionamento pessoal e no meio artístico * Empatia * Sentido criativo * Controlo emocional * Autoconhecimento. * Automotivação * Empenho |

**Critérios de Desempenho**

*Gerir a carreira artística:*

CD1.Identificando o potencial artístico

CD2. Analisando o mercado para a identificação de novas oportunidades

CD3. Apresentando o planeamento de gestão e controlo da carreira

CD4. Identificando as suas potencialidades e necessidades individuais e profissionais

CD5. Definindo objetivos de curto, médio e longo prazo

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Aplicável a diferentes contextos

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet.
* Ferramentas de desenvolvimento pessoal
* Ferramentas de planeamento estratégico e operacional

**Observações**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Construir personagens com alterações no corpo** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Conceber personagens com alterações e/ou deformações no corpo  R2. Selecionar os materiais e meios para a construção do postiço e/ou prótese  R3. Executar o postiço e/ou prótese para a alteração do corpo do (a) intérprete  R4. Realizar as provas e acabamentos necessários à finalização do postiço e/ou prótese | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| . História da Arte: arte do belo e do feio (Arte grotesca,  barroca, expressionista, surrealista e contemporânea)  . Teatro Buffo-buffon  . Freak show  . História do Traje: Alteração da silhueta do corpo ao longo da história.  . Design de personagens com deformações/alterações no corpo\_ Figurinos deformados por exagero ou defeito  . Técnicas de alteração da figura humana: modificação da escala anatómica.   * Cânones de representação: Regras de proporção, harmonias e equilíbrio das formas \_ Modificação da escala anatómica.   . Técnicas de construção de postiços e próteses corporais\_ Modelação tridimensional de volumes sobre o corpo.   * Técnicas de modelação: adição em esponja. * Técnicas de acabamentos e sistemas de aplicação sobre o corpo. | . Identificar as referências da história da arte e do traje como referente de pesquisa.  . Reconhecer os postiços como recurso para a criação de personagens.  . Aplicar técnicas de deformação e/ou alteração do corpo do/da intérprete para criação de personagens.  . Selecionar técnicas e materiais para a construção do postiço e/ou prótese.  . Aplicar técnicas de construção / de postiços / próteses corporais   * Aplicar técnicas de acabamentos estéticos e os sistemas de adaptação das peças sobre o corpo do/da intérprete. | * Interesse e curiosidade * Rigor técnico * Espírito de equipa * Criatividade * Motivação para a realização (esforço pessoal) * Persistência |

**Critérios de Desempenho**

*Construir personagens com alterações no corpo*

CD1. Ilustrando com criatividade personagens com deformações ou próteses no corpo.

CD2. Executando com rigor a metodologia para a construção dos postiços e/ou próteses.

CD3. Construindo corretamente o postiço e/ou prótese.

CD4. Assegurando o funcionamento dos sistemas de adaptação no corpo do/da intérprete.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos com desenho de figurino original
* Espetáculos em geral.
* Animações de rua
* Concertos musicais
* Performance.
* Desenvolvimento e comunicação de propostas para Cenografia, Figurinos e Adereços nas Artes do Espetáculo.

**Recursos**

* Esponja
* Cola de contato
* Pano cru
* Pasta de enchimento
* tecidos
* Vieslim
* Papel de modelação
* Malhas
* E.V.A.
* Tintas diversas
* Ferramentas
* Pinceis
* Material de costura
* X-ato

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um postiço de vestuário de carácter original, demonstrando criatividade na alteração ou deformação do corpo do (a) intérprete.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Projetar e confecionar um figurino para Dança ou Circo** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Criar um projeto de figurino para dança ou circo, de acordo com as referências e os recursos técnicos e financeiros do projeto.  R2. Selecionar os materiais e meios adequados ao movimento do intérprete.  R3. Confecionar o figurino aplicando as fases inerentes ao processo.  R4. Realizar as provas finais dos figurinos. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Dramaturgia da Dança/Circo\_ figurino e movimento  Contextualização história do Circo   * Características da comédia * As manifestações de comédia no teatro: sátira, ironia, bobo, clown e bufão * A ingenuidade do palhaço e a simplicidade de comportamento em cena * High Status e Low Status * Forte relação entre clown e o público: teatralidade do figurino * Vaudeville * Teatro Bufo-Buffon   Contextualização do Bailado e da Dança Contemporânea  . Contacto com a obra de diferentes criadores/as do circo e da dança contemporânea.   * Pesquisa alargada sobre referências: autores/as, obras, metodologias. * Documentação do processo de criação. * Conceito e Design: trabalho conceptual   . Pesquisa, fontes e seleção  . Projeto de figurino \_ Planeamento e confeção.  . Aspeto e comportamento dos materiais: elasticidade, resistência e fantasia  . Técnicas de confeção e provas de Figurino \_ Acabamentos e ajustes  . Regras de segurança, manutenção e organização do trabalho. | . Identificar as referências da dança/circo que conferem teatralidade ao figurino.  . Identificar as características e manifestações da comédia no teatro.  . Reconhecer a fisicalidade do palhaço com potencial para o design do figurino.  . Aplicar recursos estéticos que confiram comicidade, teatralidade e mobilidade ao figurino.  . Reconhecer o trabalho autoral de criadores/as da dança para a criação do projeto de figurino para dança.   * Reconhecer a obra e as suas características. * Recolher materiais que servem a materialização de uma ideia: músicas, imagens, textos, adereços e/ou outros/as intérpretes.   . Aplicar as fases fundamentais do projeto de figurino na conceção de uma ideia.  . Identificar e caracterizar os diferentes tipos de matérias têxteis para o comportamento desejado.  . Aplicar as operações de molde, corte e costura à máquina.  . Reconhecer e pôr em prática princípios de ergonomia e regras de segurança e higiene aplicadas às operações de costura. | * Responsabilidade * Autonomia * Irreverência * Criatividade * Método de Trabalho * Qualidade na execução * Capacidade de observação e análise * Originalidade * Senso estético e cromático |

**Critérios de Desempenho**

Projetar *e confecionar um figurino para dança / circo*

CD1. Elaborando um projeto de figurinos de acordo com o conceito, as fontes de pesquisa e a abordagem estética do projeto

CD2. Verificando a exequibilidade dos materiais selecionados para a mobilidade do corpo durante a performance de dança.

CD3. Aplicando, com assertividade, as etapas de modelação, alteração, corte e confeção do modelo de figurino.

CD4. Verificando e corrigindo a vestibilidade da peça na prova de figurino, respondendo às mudanças e ajustes durante os ensaios e mantendo a integridade do processo criativo

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculos com desenho de figurino original
* Espetáculos em geral.
* Animações de rua
* Concertos musicais
* Performance.
* Espetáculos site-specific
* Desenvolvimento e comunicação de propostas para Cenografia, Figurinos e Adereços nas Artes do Espetáculo

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Material básico de costura
*  Matérias têxteis
*  Material de Retrosaria / Acabamentos
*  Mesa de corte e cadeiras de apoio
*  Ferro e tábua de passar roupa
*  Iluminação adequada.
*  Máquina de costura reta / corte e cose
*  Eletricidade
*  Material básico de modelação e confeção

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um projeto de figurino de carácter original, demonstrando criatividade na interpretação dos conceitos e na apresentação plástica.

. sugere-se que o projeto de figurino conjugue os princípios do design de figurino e estudo do vestuário nas artes performativas do século XX e/ou XXI assim como, as áreas da música, da moda e da fotografia.

. esta uc deverá promover o desenvolvimento do espírito crítico, através da análise do guarda-roupa de diferentes manifestações artísticas.

. sugere que esta uc implique uma apresentação oral do projeto de figurino e construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Reproduzir ou recriar adereços de época** |
| UFCD 0000/0000 | Adereço de Época |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Interpretar as características plásticas/visuais/técnicas de um exemplo de acessório e/ou objeto de época.  R2. Pesquisar sobre os elementos técnicos ou materiais necessários para sua reprodução ou recriação.  R3. Construir o adereço aplicando as fases inerentes ao processo.  R4. Testar o funcionamento e a adaptação do adereço no contexto do espetáculo. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Métodos de pesquisa histórica e iconográfica sobre o acessórios e/ou objetos de época  A iconografia como objeto e metodologia de pesquisa.   * Diferenças de uma reprodução histórica e uma inspiração histórica.   Conceção e Concretização do Projeto:   * Planeamento e organização do trabalho * Estruturas e processos de modelação e confeção   Noções de matemática – cálculo e geometria  Características e comportamentos das matérias primas  Técnicas de provas de adereços  . Adaptabilidade anatómica  . Adaptabilidade de manipulação | * Analisar e identificar os meios de pesquisa necessários para o desenvolvimento de acessórios ou objetos históricos. * Selecionar fontes de pesquisa fidedignas. * Reconhecer as características de uma reprodução fiel de objetos históricos e/ou de uma recriação. * Definir a sequência de operações necessárias à construção dos adereços. * Aplicar técnicas de modelação, corte e costura verificando a sua conformidade com a tipologia pretendida e propondo eventuais modificações. * Aplicar as operações de cálculo numérico e de geometria na execução e gradação dos moldes. * Explorar diversas técnicas tradicionais e alternativas na construção do adereço. * Aplicar técnicas adequadas na prova dos adereços. | * Autonomia * Responsabilidade * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Sentido de organização * Criatividade * Respeito pela Coerência Artística * Senso estético * Coerência histórica * Originalidade |

**Critérios de Desempenho**

*Reproduzir ou recriar adereços de época*

CD1. Planeando a execução do projeto de adereço de época respeitando a coerência histórica.

CD2. Executando com qualidade e rigor, a construção do adereço de época.

CD3. Verificando a exequibilidade dos materiais selecionados para a construção do adereço, de acordo com as características formais e estéticas da época.

CD4. Verificando e corrigindo a funcionalidade do adereço, respondendo às mudanças e ajustes durante os ensaios

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras temáticas e Recriações históricas
* Animações de rua
* Concertos musicais
* Exposições de Museus do Traje

**Recursos**

* Material básico de costura e modelação
* Matérias têxteis
* Material de Retrosaria / Acabamentos
* Mesa de corte e cadeiras de apoio
* Ferro e tábua de passar roupa
* Iluminação adequada.
* Máquina de costura reta / corte e cose
* Material básico de modelação
* Manequim

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada, de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. esta uc implica obrigatoriamente a leitura e análise dramatúrgica de um texto dramático ou de excertos do mesmo, incentivando o estudo e pesquisa face a uma proposta pré-definida.

. sugere-se que o projeto de adereços conjugue os princípios da uc projetar adereços\_ nível elementar, reconhecendo fontes válidas, articuláveis com o projeto.

. sugere que esta uc implique a construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

. sugere-se que esta uc resulte na reprodução ou recriação do objeto através da construção/confeção de um adereço de época. recomenda-se a apresentação de um protótipo do adereços de época pré definido.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Criar e executar adereços com mecanismos e efeitos especiais** |
| UFCD 0000/0000 | Adereços com mecanismos e efeitos especiais |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Idealizar adereços com mecanismos e/ou efeitos especiais  R2. Definir os materiais, meio, custos e soluções técnicas do sistema a utilizar para a construção  R3. Construir o adereço com mecanismos e/ou efeitos especiais, a partir das suas especificações técnicas e artísticas  R4. Testar o funcionamento do adereço no contexto do espetáculo | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Design de projeto de adereços * Pesquisa no âmbito da criação dos adereços associados ao movimento e manipulação. * Tipos de mecanismos: rodas dentadas, manivelas, parafusos, excêntricos, roldanas, articulações e extensões. * Técnicas de criação e construção de adereços com efeitos especiais. * Técnicas de criação e construção de adereços com mecanismos. * Matemática/Geometria/Física * Segurança, higiene e saúde no trabalho, aplicadas ao contexto da profissão | * Identificar as características elementares de um adereço com mecanismos ou efeitos especiais. * Organizar o trabalho, de acordo com as especificações técnicas e artísticas do adereço a executar * Aplicar técnicas de criação e construção de adereços com efeitos especiais: sistemas básicos de luz e som * Aplicar técnicas de criação e construção de adereços com mecanismos * Aplicar as operações de cálculo e geometria específicas da profissão * Respeitar os princípios de segurança, higiene e saúde no trabalho no exercício da atividade | . Responsabilidade  . Autonomia   * Interesse e curiosidade * Sentido de organização * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Capacidade de adaptação * Sentido de criatividade técnica e artística * Criatividade * Segurança * Rigor técnico |

**Critérios de Desempenho**

*Criar e executar adereços com mecanismos e efeitos especiais*

CD1. Projetando com originalidade um adereço com mecanismos e/ou efeitos especiais, de acordo com o conceito do projeto.

CD2. Identificando e selecionando os meios e ferramentas adequados a construção do adereço e do seu respetivo mecanismo ou efeito.

CD3. Aplicando com rigor a metodologia e tecnologia de construção do adereço, de acordo com suas especificações técnicas e artísticas

CD4. Garantindo o funcionamento do mecanismo do adereço

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras e festas temáticas
* Entretenimento em geral, eventos e produções corporativas e até mesmo pessoais, como festas
* Espetáculos site-specific

**Recursos**

* Espaço oficinal
* Materiais selecionados a partir das especificações técnicas e artísticas

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, museu da marioneta, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor teórico-prático.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um projeto de adereço com mecanismo, de carácter original, demonstrando criatividade na interpretação dos conceitos e na apresentação plástica.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de materiais de construção, assim como, um espaço oficinal com boa iluminação e extração de ar, assim como ponto de água com escoamento próprio para material de oficina.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Moldar e reproduzir adereços** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Moldar objetos pré-existentes para multiplicação de adereços de cena.  R2. Construir adereços de cena a parir do molde realizado.  R3. Extrair moldes diretos do corpo para criação de adereço.  R4. Executar a patine nas superfícies de acordo os modelos. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Noções de modelo e de múltiplo * Noções de molde, tacelos, prisão, positivo, negativo, gito, respiro e vácuo. * Regras de segurança para a utilização do corpo no molde direto * Domínio de diferentes tipos de enchimento de acordo com as superfícies. * Técnicas de divisão de objetos por tacelos * Técnicas de molde direto * Aplicação de desmoldante * Técnicas de encaixe\_ macho/fêmea * Noções de acabamentos de acordo com as especificidades do molde. | * Reconhecer a utilidade do molde para a replicação de adereços. * Reconhecer as etapas de construção dos moldes. * Aplicar as regras de segurança para a utilização do corpo no molde direto * Reconhecer os tipos e técnicas de enchimentos * Aplicar técnicas de divisão de objetos por tacelos * Aplicar técnicas de molde direto * Aplicar desmoldantes * Aplicar acabamentos de acordo com o modelo. | * Autonomia * Responsabilidade * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de   trabalho.   * Respeito pela Coerência Artística * Respeito pelas regras. * Senso cromático * Rigor no Processo Criativo * Senso estético |

**Critérios de Desempenho**

*Moldar e reproduzir adereços*

CD1. Aplicando com rigor e segurança, a metodologia da aplicação do molde direto no corpo humano.

CD2. Aplicando com rigor a metodologia e tecnologia de moldagem de objetos pré-existentes.

CD3. Executando com qualidade patines de acordo com o modelo.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras e festas temáticas
* Mascotes ou brindes em 3D para lançamento e divulgação de produtos ou marcas
* Vitrinismo.
* Entretenimento em geral, eventos e produções corporativas.
* Criação e postiços para caracterização de efeitos especiais.

**Recursos**

. Materiais para desenho e pintura

* Materiais diversos para moldagem: gesso, cera, sabão, látex, parafina, silicone, gaze, barro, plasticina, desmoldantes, fita cola, papel, película aderente, etc.
* Mala de ferramentas
* Avental / toalhas
* Recipientes
* Fogão e panelas.
* Espátulas
* Bases de madeira e caixas
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com escoamento próprio para materiais de oficina.

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor teórico-prático.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de materiais de construção, assim como, um espaço oficinal com boa iluminação e extração de ar, assim como ponto de água com escoamento próprio para gesso. para o momento de tiragem dos moldes diretos do corpo é necessário um espaço privado e aquecido, bem como assegurar a possibilidade do modelo tomar um banho com água quente no final do exercício.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de dois tipos de moldes, demonstrando a capacidade de diferenciar as suas funções, observar e reproduzir os conceitos da proposta de trabalho.

. sugestões de referentes para propostas de trabalho: molde direto no corpo, objetos pré existentes.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Executar adereços a partir da reciclagem** |
| UFCD 0000/0000 | Oficina de Recriação e Reciclagem |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Reaproveitar objetos pré-existentes para a criação.  R2. Executar adereços a partir da reciclagem.  R3. Utilizar conceitos e práticas da sustentabilidade dos materiais no processo de construção dos adereços. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Recriação da forma ou função de acordo com o contexto da criação. * Reutilização de estruturas e plataformas pré-existentes. * Aplicação de novos revestimentos e acabamentos. * Técnicas de reaproveitamento, transformação e reciclagem * Técnicas de construção através da reciclagem. * Noções de sustentabilidade no âmbito da desmontagem do espetáculo e na sua digressão. | . Reconhecer a importância da ecologia, sustentabilidade e reciclagem bem como o uso responsável e consciente de recursos na sua prática profissional   * Aplicar técnicas de reaproveitamento, transformação e reciclagem * Aplicar técnicas de construção de adereços através da reciclagem.   . Agir de modo consciente em relação a sustentabilidade dos materiais e dos objetos construídos.  . Reduzir a pegada ecológica no exercício da sua atividade profissional. | . Responsabilidade  . Autonomia   * Interesse e curiosidade * Sentido de organização * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Capacidade de adaptação * Sentido de criatividade técnica e artística * Consciência ecológica * Método de organização |

**Critérios de Desempenho**

*Executar adereços a partir da reciclagem*

CD1. Desenvolvendo projetos de reinterpretação de obra / temas, aplicando conceitos de sustentabilidade.

CD2. Utilizando com originalidade materiais recicláveis ou desperdícios para a construção de adereços/elementos cénicos.

CD3. Aplicando com rigor a metodologia e tecnologia de construção do adereço, de acordo com suas especificações técnicas e artísticas

CD4. Garantindo o funcionamento do mecanismo do adereço

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras e festas temáticas
* Entretenimento em geral, eventos e produções corporativas e até mesmo pessoais, como festas

**Recursos**

* Resíduos diversos
* Materiais encontrados
* Desperdícios de fábricas
* “Ex- cenografias” e adereços inutilizados.
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com escoamento próprio para materiais de oficina.

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, museu da marioneta, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor teórico-prático.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Projetar adereços\_ Nível Avançado** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Analisar um objeto real e extrair a informação técnica relevante para traduzir sua escala.  R2. Executar o desenho técnico do objeto.  R3. Fazer o plano detalhado de alteração da escala do objeto para a construção do adereço.  R4. Construir o adereço aplicando as fases inerentes ao processo. | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| Pesquisa e reprodução direta de objetos e formas do quotidiano para o contexto teatral.  . Recriação do objeto  . Tipos de abordagem: contraste, exagero ou deslocamento de função.  . Estudo da dimensão: escala e proporção.  Construções de Volumes em Cena:  . Metodologia de pesquisa e análise de referentes.  . Estudos de implementação do objeto no espaço teatral  Desenho Técnico:  . escala e proporção.  Ficha Técnica do Objeto:  . Desenho Técnico de acordo com a escala projetada  Regras de ampliação e diminuição de escala:  . Noções de volumetria e proporção  . Noções de desenho de contorno, estrutural e claro-escuro.  Noções de Matemática - cálculo e geometria  Materiais e Modos de Construção   * Técnicas de Modelação * Noção de Volumetria: tridimensionalidade do adereço * Tipos de materiais: barro, gesso, arame, cartão, esferovite, papel e cola. * Tipos de ferramentas * Técnicas de pintura e acabamentos. | * Analisar o objeto. * Definir a escala do adereço de acordo com as especificações do projeto * Aplicar as operações de cálculo numérico e de geometria na execução da sua atividade. * Aplicar os cálculos de proporção nas diferentes vistas do objeto. * Selecionar os materiais de construção de acordo com a forma e função projetada. * Aplicar a metodologia da modelação por subtração e/ou adição, de acordo com projeto. * coerência com a estética e do objeto referente. * Aplicar as técnicas de pintura e acabamentos revelando senso cromático. | * Autonomia * Responsabilidade * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Respeito pela Coerência Artística * Originalidade * Sentido de organização |

**Critérios de Desempenho**

*Projetar Adereços \_ Nível Avançado*

CD1. Analisando corretamente as características formais do objeto referente.

CD2. Projetando a alteração da sua escala de forma com rigor e detalhe.

CD3. Executando autonomamente as etapas e operações necessárias à construção do adereço.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Espetáculo e/ou audiovisuais.
* Feiras temáticas
* Animações de rua
* Performance
* Concertos musicais
* Vitrinismo
* Publicidade \_ Decor de espaços e stands
* Entretenimento em geral, eventos e produções corporativas e até mesmo pessoais, como festas

**Recursos**

* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet
* Material para desenho e pintura
* Material de desenho técnico
* Material para construção adequada do adereço como: cartão, barro, gesso, arame, esferovite, papel, cola, materiais reciclados.
* Tipos de ferramentas
* Material de costura
* Mala de ferramentas
* Pistola de cola quente
* Oficina com boa iluminação e ponto de água com escoamento próprio para materiais de oficina.

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada, de preferência, presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc utilize o método expositivo, ativo-participativo\_demonstrativo.

. sugere-se que esta uc se desenvolva a partir da ampliação e construção de um objeto real do quotidiano.

. o desenvolvimento desta uc implica obrigatoriamente a mobilização de materiais de construção, assim como, um espaço oficinal com boa iluminação e extração de ar, assim como ponto de água com escoamento próprio para material de oficina.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Planear e realizar a direção de arte no contexto audiovisual** |
| UFCD 0000/0000 |  |

**Pontos de Crédito:** 4,5

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Utilizar linguagem específica do cinema e da televisão  R2. Participar na interpretação do argumento, na produção e na rodagem  R3. Integrar a equipa de direção de arte e colaborar na construção de décors, composição de guarda roupa e aquisição adereços  R4. Participar nas filmagens, assegurando a continuidade das cenas gravadas  R4. Realizar a desmontagem no final das gravações | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Introdução às linguagens e géneros da imagem em movimento – cinema, televisão, animação e documentário. * Noções de Direção de arte: conceção visual para audiovisuais * Áreas e equipas de criação, produção e técnica * Noções de ficção e não ficção * Noções de planos, enquadramentos, movimentos de câmara e montagem * Argumento: construção e análise * Plano de rodagem * Réperage/scouting * Enquadramento: campo e extracampo * Produção, rodagem e pós-produção * Logística: autorizações, deslocações, transporte, alojamento, alimentação | * Reconhecer a nomenclatura: códigos, terminologia e linguagem audiovisual. * Reconhecer a função da folha de serviço * Analisar o argumento numa lógica de identificação das características do décor e do guarda-roupa * Selecionar figurinos adequados às especificidades do guião, das personagens e ao contexto do audiovisual. * Aplicar técnicas de composição de decors e adereços adequados ao contexto do audiovisual. * Avaliar o projeto e perspetivar criações no âmbito do cinema e do vídeo | . Autonomia  . Responsabilidade  . Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas e criativas.  . Organização e método de trabalho  . Respeito pelas regras de segurança   * Disponibilidade. * Desinibição * Curiosidade. * Adaptação à mudança. * Cooperação. * Criatividade. * Escuta ativa * Autossuperação * Sentido crítico |

**Critérios de Desempenho**

*Planear e realizar a direção de arte no contexto audiovisual*

CD1. Utilizando linguagem adequada ao contexto do cinema e da televisão

CD2. Interpretando o argumento e planificando as atividades de acordo com as necessidades definidas no plano de rodagem

CD3. Participando na equipa de direção de arte de acordo com seu papel específico

CD4. Colaborando nas filmagens e garantindo o registo adequado para a continuidade

CD5. Arrumando os materiais no final das gravações

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Cinema, televisão e publicidade

**Recursos**

* Mobiliário diverso
* Panejamentos e Têxteis
* Objetos diversos
* Espaços para rodagem
* Figurinos (guarda roupa)
* Cenografia (set / plateau)
* Outros elementos necessários ao projeto

**Observações**

**Sugere-se que esta UC seja realizada no âmbito da Formação em Contexto de Trabalho.**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC 0000/0000** | **Elaborar uma proposta cenográfica para espaço não convencional** |
| UFCD 0000/0000 | Criação de um cenário para espaço não convencional. |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Elaborar uma tabela de temas e conceitos  R2. Definir dispositivos cénicos variados  R3. Conceber painéis de referência visual  R4. Conceber e documentar uma proposta cenográfica  R5. Construir modelos e maquetes | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * História do Teatro e da Cenografia: linguagens e dispositivos contemporâneos * História da Arte: performance e arte de rua; arquitectura e urbanismo * Mediação: trabalho com comunidades; política e sociologia da performance * Fontes de investigação e creditação: processos de recolha e análise da informação * Design de cenografia e espaços não convencionais. * Teatro de rua: características e motivações * Teatro fora do teatro: características e motivações * Formas de criação teatral a partir da história do lugar * Tradição e inovação * Meios de produção * Dimensão política e social * Modelos de relação e dispositivos cénicos nas artes performativas contemporâneas * Contextualização e pesquisa * Cenografia e Processo Criativo: comunicação visual dos conceitos | * Identificar metodologias do processo criativo que suportam a criação de um cenário para espaços não convencionais * Identificar características dos espaços que definam a natureza do projeto * Selecionar estratégias para desenvolver propostas cenográficas para espaços não convencionais * Aplicar técnicas de representação visual com recursos a diferentes tecnologias. * Identificar e aplicar as metodologias de representação gráfica de um processo criativo para cenografia. * Utilizar a pesquisa como processo, recolha e análise de informação necessária à conceção e design de cenografia. * Transpor e testar as ideias de dispositivo e cenário através de uma maquete. * Trabalhar de forma interdisciplinar | * Autonomia * Responsabilidade * Perceção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Rigor técnico * Adaptabilidade * Capacidade de observação * Respeito pelas regras de segurança |

**Critérios de Desempenho**

*Projetar um cenário para espaço não convencional*

CD1. Identificando as especificidades dos espaços convencionais e não convencionais

CD2. Concebendo um projeto para intervenção em espaço público.

CD3. Planificando a implantação da proposta cenográfica, adaptada às características do espaço de representação.

CD4. Maquetizando a proposta criativa com qualidade estética e rigor.

CD5. Apresentando o dossiê técnico e artístico da cenografia.

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Performance
* Arte de rua
* Animação de rua
* Espetáculos site-specific

**Recursos**

* Materiais de ilustração e maquetização

**Observações**

. Sugere-se que esta uc seja desenvolvida com recursos a métodos ativos, nomeadamente, visitas a espetáculos, estudos de casos.

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. esta uc implica obrigatoriamente o desenvolvimento de um projeto de cenário de carácter original, demonstrando criatividade na interpretação dos conceitos e na apresentação plástica.

. sugere-se que o projeto conjugueo estudo das reformas técnicas e estéticas do século XX com as linguagens dispositivos contemporâneos.

. sugere que esta uc implique uma apresentação oral do projeto de cenografia e construção de um registo gráfico contendo os elementos caracterizadores da proposta, de forma a exercitar a capacidade de análise e a aplicabilidade do projeto de acordo com a sua viabilidade.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC DES01** | **Representar espaços e soluções cénicas** |
| UFCD DES01 | Composição e cor na representação dos espaços cénicos |

**Pontos de Crédito: 4,5**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Produzir desenhos detalhados e equilibrados de espaços cénicos e de cenários  R2. Selecionar e aplicar paletas de cores adequadas e harmoniosas  R3. Adaptar estilos de desenho para reforçar a composição artística  R4. Manter consistência na aplicação de técnicas de cor para reforçar a composição  R5. Criar representações que evidenciem uma composição eficaz | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Teoria da Cor Compreensão dos princípios fundamentais da teoria das cores e sua aplicação na representação visual de espaços cénicos * Técnicas de Desenho Artístico Familiaridade com técnicas de desenho artístico, incluindo traços, sombras, e proporções, para criar representações visualmente precisas * Elementos de Composição Artística Entendimento dos elementos essenciais da composição artística, como equilíbrio, ritmo e harmonia, para criar representações cenicamente impactantes * Materiais e Ferramentas de Desenho Familiaridade com diferentes materiais e ferramentas utilizadas no desenho artístico, contribuindo para a escolha adequada na representação de espaços cénicos | * Selecionar e aplicar técnicas de desenho para criar representações visuais detalhadas * Identificar, escolher e aplicar paletas de cores de maneira apropriada * Identificar e aplicar regras de composição do desenho * Identificar, selecionar e ajustar estilos de desenho para reforçar a composição artística desejada * Conhecer e aplicar critérios de consistência nas técnicas de cor | * Autonomia * Responsabilidade * Perceção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Rigor técnico |

**Critérios de Desempenho**

*Representar espaços e soluções cénicas*:

CD1. Garantindo equilíbrio nos elementos do espaço cénico

CD2. Reforçando a composição artística desejada e mantendo consistência visual.

CD3. Contribuindo para uma composição visual coesa e impactante.

CD4. Garantindo coerência estética e eficácia visual, fortalecendo a mensagem e atmosfera pretendidas

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Desenvolvimento e comunicação de propostas para Cenografia, Figurinos e Adereços nas Artes do Espetáculo
* Desenvolvimento e comunicação de propostas para desenho de Luz nas Artes do Espetáculo
* Ilustrações para dossier e apresentações

**Recursos**

* Sala equipada e iluminada para a prática do desenho
* Materiais de desenho

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC DES02** | **Representar elementos e adereços de cena** |
| UFCD DES02 | Princípios do desenho de espaços e objetos |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Criar representações tridimensionais de ambientes cénicos  R2. Explorar contrastes de luz e sombra em representações de cena  R2. Incorporar elementos texturizados em desenhos de objetos cénicos  R3. Adaptar estilos gráficos para ressaltar detalhes arquitetónicos e pormenores de objetos | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Técnicas de Luz e Sombra Familiaridade com técnicas de luz e sombra, permitindo explorar contrastes visuais e realçar a tridimensionalidade nas representações de cena * Tramas, Texturas e Manchas Conhecimento das técnicas de tramas, texturas e manchas para incorporar elementos de forma realista em desenhos de objetos cénicos * Estilos Gráficos e Arquitetónicos Compreensão de estilos gráficos e elementos arquitetónicos, proporcionando a capacidade de adaptar estilos para destacar detalhes arquitetónicos e pormenores de objetos | * Aplicar técnicas mistas no desenho de espaços e objetos * Manipular a representação de Luz e Sombra * Aplicar Tramas, Manchas e Texturas * Adaptar estilos gráficos | * Autonomia * Responsabilidade * Perceção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de   . Atenção ao Detalhe  . Criatividade |

**Critérios de Desempenho**

*Representar elementos e adereços de cena:*

CD1. Demonstrando uma clara perceção tridimensional do ambiente cénico

CD2. Aplicando conscientemente contrastes de luz e sombra de forma impactante

CD3 Aplicando manchas, tramas e texturas de maneira precisa e coerente nos objetos

CD4. Ressaltando pormenores e características específicas dos objetos através da adaptação de estilos

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Desenvolvimento e comunicação de propostas para Cenografia, Figurinos e Adereços nas Artes do Espetáculo
* Desenvolvimento e comunicação de propostas para desenho de Luz nas Artes do Espetáculo
* Ilustrações para dossier e apresentações

**Recursos**

* Sala equipada e iluminada para a prática do desenho
* Materiais de desenho

**Observações**

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC DES03** | **Representar espaços e soluções cénicas em perspetiva** |
| UFCD DES03 | A perspetiva no design da Cenografia e da Luz |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Criar Representações Cenográficas em Perspetiva  R2. Utilizar a Perspetiva para Destacar Elementos-Chave na Cenografia  R3. Integrar a Perspetiva na Representação de Soluções de Iluminação  R4. Adaptar a Perspetiva a Diferentes Estilos Cénicos  R5. Criar Representações que Evidenciem o Impacto da Luz na Cenografia | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Compreensão das Técnicas de Desenho em Perspetiva Entendimento aprofundado das diversas técnicas de desenho em perspetiva, incluindo pontos de fuga e linhas de convergência * Conhecimento dos Princípios da Cenografia Familiaridade com os princípios fundamentais da cenografia, permitindo uma representação precisa e eficaz dos espaços cénicos * Conhecimento das Relações Luz-Espaço Compreensão das relações entre luz e espaço, incluindo os efeitos da iluminação na perceção visual dos ambientes cénicos * Conhecimento das Linguagens Cenográficas Conhecimento abrangente das diferentes linguagens cenográficas, possibilitando a adaptação das técnicas de perspetiva conforme necessário | * Aplicar Técnicas de Desenho em Perspetiva na representação de espaços cénicos complexos * Destacar Elementos Cenográficos * Utilizar a perspetiva de forma a destacar e enfatizar elementos específicos na cenografia * Representar, através da perspetiva, as soluções de iluminação * Modificar e adaptar técnicas de perspetiva para atender a diferentes linguagens cenográficas | * Autonomia * Responsabilidade * Perceção espacial * Capacidade de iniciativa para resoluções técnicas * Qualidade na execução. * Organização e método de * Atenção ao Detalhe * Precisão * Criatividade |

**Critérios de Desempenho**

*Representar espaços e soluções cénicas em perspetiva*

CD1. Enfatizando a aplicação consistente de pontos de fuga e linhas de convergência para uma representação tridimensional coesa

CD2. Aplicando eficientemente a perspetiva para enfatizar e destacar elementos-chave na cenografia, criando um foco visual claro

CD3. Assegurando que a representação visual da iluminação complementa e reforça a perspetiva geral da cena

CD4. Mantendo uma coesão visual enquanto se adapta às especificidades de cada linguagem cenográfica

CD5. Assegurando que a representação visual da luz contribui para a atmosfera e narrativa visual da cena

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Desenvolvimento e comunicação de propostas para Cenografia, Figurinos e Adereços nas Artes do Espetáculo
* Desenvolvimento e comunicação de propostas para desenho de Luz nas Artes do Espetáculo
* Ilustrações para dossier e apresentações

**Recursos**

* Sala equipada e iluminada para a prática do desenho
* Materiais de desenho

**Observações**

As UCs opcionais assinaladas podem ser utilizadas como sugestão na reformulação de módulos da componente técnico-científica fora do âmbito destas propostas

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

|  |  |
| --- | --- |
| **UC DES04** | **Montar um Storyboard** |
| UFCD DES04 | Storyboard e Processo Criativo |

**Pontos de Crédito:** 2,25

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Realizações** | | |
| R1. Desenvolver Storyboards Detalhados como Ferramenta Central no Processo Criativo  R2. Incorporar Elementos Visuais no Guião para Enriquecer a Expressão Criativa  R3. Adaptar Criativamente o Storyboard às Dinâmicas Emergentes nos Ensaios  R4. Utilizar Storyboards como Ferramenta de Comunicação e Inspiração | | |
| **Conhecimentos** | **Aptidões** | **Atitudes** |
| * Técnicas de Storyboarding layout, sequenciamento visual e utilização eficaz de elementos visuais na narrativa * Flexibilidade Criativa na Adaptação do Storyboard estratégias criativas para adaptar o storyboard às dinâmicas emergentes nos ensaios * Comunicação Visual Efetiva boas práticas em comunicação visual | * Criar storyboards detalhados que representem fielmente a visão criativa * Integrar de forma harmoniosa elementos visuais ao guião * Adaptar criativamente o storyboard às mudanças nos ensaios * Utilizar os storyboards como uma ferramenta de comunicação visual eficaz * Garantir Coerência Artística | * Autonomia * Responsabilidade * Atenção ao Detalhe * Rigor no Processo Criativo * Abertura à Colaboração * Comunicação Efetiva * Adaptabilidade Criativa * Compromisso com a Clareza * Inspiração Visual * Respeito pela Coerência Artística |

**Critérios de Desempenho**

*Montar um Storyboard*:

CD1. Criando storyboards que representem de forma detalhada e inspiradora a visão criativa, refletindo o papel central do storyboard no processo criativo

CD2. Integrando elementos visuais dos storyboards ao guião de maneira coesa, resultando em uma expressão criativa enriquecida e harmoniosa

CD3. Demonstrando habilidade em adaptar o storyboard de maneira criativa e coesa para responder às mudanças e ajustes durante os ensaios, mantendo a integridade do processo criativo

CD4. Utilizando os storyboards de forma a comunicar efetivamente a visão criativa a todas as partes envolvidas, inspirando e orientando o processo criativo

CD5. Garantindo Coerência Artística entre Storyboard e a linguagem do Espetáculo

**Contexto (exemplos de uso da competência)**

* Ensaios e processo criativo de espetáculos em geral
* Dispositivos tecnológicos com acesso à internet

**Recursos**

* Material de desenho e pintura

**Observações**

As UCs opcionais assinaladas podem ser utilizadas como sugestão na reformulação de módulos da componente técnico-científica fora do âmbito destas propostas

. esta uc deverá ser realizada presencialmente dado o seu forte pendor prático.

. sugere-se que esta uc se desenvolva através da correção e análise de cada exercícios, da crítica comparada e individual e de pontos (avaliação intercalar). a avaliação é contínua.

1. Os códigos assinalados a preto correspondem a UC específicas de uma qualificação desenhada em termos de resultados de aprendizagem. Os códigos assinalados a laranja correspondem a UC comuns a duas ou mais qualificações desenhadas em termos de resultados de aprendizagem. [↑](#footnote-ref-1)
2. Poderão ser selecionadas 10% de UC transversais de entre o leque definido (20% a 30%) de UC opcionais. [↑](#footnote-ref-2)
3. Os códigos assinalados a preto correspondem a UC específicas de uma qualificação desenhada em termos de resultados de aprendizagem. Os códigos assinalados a laranja correspondem a UC comuns a duas ou mais qualificações desenhadas em termos de resultados de aprendizagem. [↑](#footnote-ref-3)