

## LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

CONTRIBUTO	TIPO	ODS
“Desenho, experiência e identidade: espaços de encontro para projetar uma cidade habitável”. Este projeto visa o desenvolvimento de um projeto académico no âmbito do design sob a temática “Novo Bauhaus Europeu” com o objetivo de contribuir para uma melhor experiência e vivência na cidade e o desenvolvimento da cidade mais sustentável. O projeto conta com a colaboração de 6 Instituições de Ensino Superior Nacionais e Internacionais.	<b>Projeto de investigação Financiado</b>	<b>4</b>
Estreitar relações entre o meio académico e a comunidade através do desenvolvimento de exposições, aulas abertas, workshops e residências artísticas, (entre outros);	<b>Objetivo de curso</b>	<b>4</b>
Promover a interação com a comunidade e a valorização do conhecimento, através do desenvolvimento de sinergias com os agentes locais, (autarquias, associações, empresas, instituições congéneres outros parceiros estratégicos).	<b>Objetivo de curso</b>	<b>4</b>
Consolidar e expandir os protocolos com instituições internacionais no âmbito do programa Erasmus+ alargando as estratégias e formas de ação.	<b>Objetivo de curso</b>	<b>4</b>
Contribuir para o desenvolvimento de competências técnicas e profissionais e empreendedorismo nas áreas das artes visuais, design e multimédia.	<b>Objetivo de curso</b>	<b>4</b>
Desenvolvimento de atividades curriculares e extracurriculares que possibilitem a aquisição de conhecimentos e competências para aprofundar os contributos da cultura para o desenvolvimento, sustentável designadamente: contacto com artesãos e modos de produção locais; valorização da diversidade cultural; incentivo a processos de desmaterialização das práticas artísticas e do design; reciclagem de materiais; desenvolvimento de processos participativos com a comunidade por forma a promover uma cultura de paz.	Práticas curriculares e extracurriculares	<b>4</b>
<b>Projeto em Design V</b> “Lisboa somos nós: o nosso bairro na cidade” Projeto desenvolvido na UC Projeto em Design V no módulo Design de comunicação III, ano letivo 2021/22. Projeto académico sob o conceito do “Novo Bauhaus Europeu” — proposto pela Comissão Europeia— com o objetivo de contribuir para uma melhor experiência e vivência na cidade e desenvolvimento de cidades mais sustentáveis.	<b>Atividade Projetual/Pedagógica</b>	<b>11</b>
<b>Projeto em Design IV</b> “As aves que nos rodeiam” Projeto desenvolvido na UC Projeto em Design IV no módulo Design de comunicação II, ano letivo 2020/21. O Programa visa a aplicação de conceitos e ideias de educação e gestão ambiental à vida quotidiana da escola. As ações concretas desenvolvidas pelos estudantes e por toda a comunidade educativa proporcionar-lhes-ão a tomada de consciência que simples atitudes individuais podem, no seu conjunto, melhorar o Ambiente global.	<b>Atividade Projetual/Pedagógica</b>	<b>4/ 15</b>
<b>Projeto em Design IV</b> “Desenhar o escanhoar” Projeto desenvolvido na UC Projeto em Design IV no módulo Design de comunicação II, ano letivo 2019/20. Tendo como ponto de partida uma marca qualquer à escolha os alunos(as) deverão desenhar um novo equipamento para o corte da barba ou para depilação. O projeto a desenvolver deve representar uma proposta para uma categoria de produto ou segmento de mercado em que a marca escolhida não esteja presente.	<b>Atividade Projetual/Pedagógica</b>	<b>9</b>

<p><b>Projeto em Design VI</b>  Formular o artefacto “Recurso Educativo Aberto” para educação STEAM. Ao seguir o framework Fabschools.pt os estudantes são convidados a pensar a solução correspondendo aos diferentes princípios do design aberto e distribuído, nomeadamente a sua sustentabilidade, a avaliação do impacto ambiental da sua produção/disseminação e agregar a proposta a um ou mais ODS.</p>	<p><b>Atividade  Projetual/Pedagógica</b></p>	<p><b>4/ 9/ 11/  12/ 17</b></p>
<p><b>Representação Digital:</b>  -Permite a igualdade social pelo facto do software utilizado (Blender) ser gratuito; A utilização de software não obriga ao custo de material de desgaste como barro, gesso, ou outro material para modelar. Produção de conteúdo com temática livre permite aos estudantes abordarem temáticas fraturantes da sociedade, tal como a igualdade de género.</p>	<p><b>Atividade  Projetual/Pedagógica</b></p>	<p><b>5/ 10</b></p>
<p><b>Eletiva Gravura:</b>  A utilização de materiais reciclados promove a igualdade através da democratização de materiais utilizados para a criação artística; Produção de conteúdo com temática livre permite aos estudantes abordarem temáticas fraturantes da sociedade, tal como a igualdade de género.</p>	<p><b>Atividade  Projetual/Pedagógica</b></p>	<p><b>5/ 12/ 13/  15</b></p>
<p><b>Eletiva Concept Art:</b>  Promove a educação de qualidade através da investigação e pesquisa de informação associada a mitologias e culturas de sociedades valorizando assim a defesa do Património imaterial da Humanidade; Permite a igualdade de género, igualdade social e a possibilidade de criação de personagens que refletem e/ou exorcizam estas problemáticas; A utilização de softwares que, por si só, não obrigam ao custo de material de desgaste como papel, tintas ou material riscador.</p>	<p><b>Atividade  Projetual/Pedagógica</b></p>	<p><b>4/5</b></p>
<p><b>Eletiva Técnicas de Pintura Digital:</b>  Permite a igualdade social pela elevada disponibilidade de softwares gratuitos; Produção de conteúdo com temática livre permite aos estudantes abordarem temáticas fraturantes da sociedade, tal como a igualdade de género. A utilização de softwares que, por si só, não obrigam ao custo de material de desgaste como papel, tintas ou material riscador.</p>	<p><b>Atividade  Projetual/Pedagógica</b></p>	<p><b>5/10</b></p>
<p><b>Eletiva Videojogos:</b>  Permite a igualdade social pelo facto do software utilizado (Unity) ser gratuito; A utilização de software não obriga ao custo de material de desgaste; Produção de conteúdo com temática livre permite aos estudantes abordarem temáticas fraturantes da sociedade, tal como a igualdade de género.</p>	<p><b>Atividade  Projetual/Pedagógica</b></p>	<p><b>5/ 10</b></p>
<p><b>Oficina de Artes e Tecnologias IV e Teoria da Arte</b>  Propostas de trabalho interdisciplinares intituladas “Genero/s” e “A Máscara e o Outro” que envolveram Teoria da Arte, Escultura e Arte Multimédia. As propostas têm o objetivo de convidar à reflexão crítica sobre a questões fraturantes, nomeadamente o género e as relações eu/alteridade. Os projetos são operacionalizados em enquadramentos conceptuais (folhas de sala) e na realização de instalações artísticas multimédia. As propostas de trabalho e a reflexão sobre as práticas desenvolvidas resultam em trabalho de investigação no domínio da Educação Artística no contexto do ensino superior. Projetos selecionados foram incluídos em exposições promovidas em parceria com entidades externas nomeadamente a Galeria Municipal Vieira da Silva e o Reboot Fest, New Media e Digital Art Festival.</p>	<p><b>Atividade  Projetual/Pedagógica</b></p>	<p><b>4/ 5/ 10/  11/ 17</b></p>
<p><b>Eletivas Desenho Científico I e Desenho Científico II</b>  Temática Botânica e Animal (Marinha e/ou terrestre) abordando uma amplitude de temas de modo a dar a conhecer aos alunos o amplo universo da denominada História Natural. Sugere-se especialmente a abordagem a espécies da fauna e botânica ibérica ameaçadas ou em risco de extinção.</p>	<p><b>Atividade  Projetual/Pedagógica</b></p>	<p><b>14/ 15</b></p>
<p><b>Teoria da Imagem e Cultura Visual</b>  Abordagem a uma amplitude de temas, em regra, expressos nas imagens do quotidiano (Fotografia artística, fotojornalismo, entre outras) analisadas criticamente a partir de teorias socio críticas contemporâneas.</p>	<p><b>Atividade  Projetual/Pedagógica</b></p>	<p><b>5/ 10/16</b></p>