



ILUSTRAÇÃO CIENTÍFICA

ESPECIALIZAÇÃO

2014

DATA DE INÍCIO: 18 fevereiro 2014

DURAÇÃO: 120h

PARTICIPANTES: 8 a 16

HORARIO: 3ª e 5ª

NOITE: Entre as 19h e as 22h

CINEMA E
TELEVISÃO

SOM E MÚSICA

FOTOGRAFIA

INTERATIVO

DESIGN

JORNALISMO

EVENTOS

MODA

ARTES
PERFORMATIVAS

ANIMAÇÃO
E VIDEOJOGOS

WWW.ETIC.PT

SINOPSE

A ilustração científica tem como objectivo primordial o acto de comunicar com rigor, recorrendo para tal a técnicas específicas das artes, do design e da infografia.

Desta forma, pretende-se expor os alunos a uma grande variedade de abordagens à ilustração de Ciência, não só através da mostra de originais e respectivos estudos preliminares, mas também de ilustrações de diversos autores já publicadas e bibliografia diversa. O curso tem uma forte componente prática e o seu propósito final consiste em estimular a discussão sobre métodos de ilustração. Serão igualmente focadas questões particulares como a nomenclatura científica, a descrição morfológica e a anatomia comparada em biologia, a par da aplicação do desenho científico em áreas como a arqueologia, a etnografia, a medicina, a paleontologia ou até mesmo a astronomia.

DESTINATÁRIOS

Todos aqueles com interesse pela ilustração em geral ou por temáticas relacionadas com as Ciências da Natureza.

OBJECTIVOS

Trata-se de um curso de introdução aos conceitos e métodos da ilustração científica, com abordagem ao desenho (grafite, tinta-da-china, scratchboard, aquarela, gouache, acrílico e lápis-de-cor), bem como às técnicas de pintura digital em Adobe Photoshop.

O curso pretende igualmente sensibilizar para a observação da Natureza e instruir sobre a preparação e registo de forma regrada, rigorosa e apelativa, fornecendo ao mesmo tempo algumas noções de comunicação em Ciência e de infografia.

SAÍDAS PROFISSIONAIS

Alunos aptos a iniciarem uma carreira profissional em ilustração, quer a título individual, quer em empresas especializadas, editoras, jornais e revistas.

CONTEÚDOS DO CURSO

DESENHO

Introdução aos vários materiais utilizados nas diferentes técnicas, evidenciando as suas características individuais. Cada técnica é introduzida, em primeiro lugar, com uma demonstração prévia por parte do formador, e desenvolvida com exercícios de aplicação prática que preparam um projecto para ser desenvolvido em aula com acompanhamento personalizado.

Serão abordadas técnicas monocromáticas (grafite, tinta-da-china e scratchboard), policromáticas (lápis-de-cor, aquarela, gouache e acrílico) e mistas.

PINTURA DIGITAL

Introdução aos conceitos fundamentais das tecnologias digitais 2D;
Técnicas de manipulação e otimização de imagem;
Pintura digital;
Conceitos de composição digital;
Introdução às técnicas de desenho 2D vetoriais, 3D e conceitos de composição digital;

PROJETO FINAL

O curso é concluído, após discussão de propostas a nível individual, com um projecto final, onde o aluno propõe um tema e técnica da sua preferência, orientado para publicação.

WKS DE EMPREENDEDORISMO

Ajudar os participantes a criar bases para o seu próprio negócio.

* A etic_ reserva-se o direito de poder alterar, no decurso do ano lectivo, conteúdos programáticos, equipamentos, formadores e/ou horário no sentido de melhorar o curso em questão.

Os alunos desenvolvem vários trabalhos práticos em contexto real de trabalho – Actividades extra-curriculares.

CONDIÇÕES DE ADMISSÃO

12º ano preferencial; Conhecimentos de informática na ótica do utilizador; Entrevista com apresentação de portfólio.

PROFESSORES

JOANA BRUNO - Licenciada e pós-graduada em Arqueologia pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Participa em campanhas arqueológicas nacionais e internacionais desde 2006, desenvolvendo trabalho de campo, laboratório e ilustração. Frequentou o curso de Ilustração Científica no Instituto de Artes e Ofícios da Universidade Autónoma de Lisboa ministrado pelo Mestre Pedro Salgado. Presentemente encontra-se a concluir o mestrado em Ilustração Científica no Instituto Superior de Educação e Ciências em parceria Universidade de Évora, com o projecto final intitulado «Vertebrados fósseis do Cretácico e Cenozóico de Angola: a comunicação e divulgação de Ciência através da ilustração científica.», sob a orientação do Prof. Doutor Octávio Mateus e do Mestre Pedro Salgado. Participou em várias exposições de ilustração, é membro da Guild of Natural Science Illustrators (GNSI) desde 2011, e directora executiva do Journal of Natural Science Illustration.

MAFALDA PAIVA - Licenciada em Design de Mobiliário Urbano pela Escola Superior de Artes Decorativas (1994/97) e pós-graduada em Desenho Urbano pelo ISCTE (1999). Mestre em Ilustração Científica no Instituto Superior de Educação e Ciências e Universidade de Évora (ISEC/UE), sob o tema «A ilustração científica na vertente da arqueologia do património industrial português» (2012). Detém o certificado em ilustração Infantil, Editorial, BD e Cartoon Político, ARCO (2008), frequentou o workshop em ilustração infantil na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (2009), e obteve o certificado do programa de Ilustração Científica no Instituto de Artes e Ofícios da Universidade Autónoma de Lisboa (2009/10). Ilustradora premiada internacionalmente, com participação em várias exposições em Portugal e no estrangeiro. Membro da Guild of Natural Science Illustrators (GNSI) desde 2011, da Society for Industrial Archaeology, Michigan, USA, desde 2012, e da Society for News Design (SND), desde 2013.

XAVIER PITA - Licenciado em Engenharia Civil pelo Instituto Superior Técnico (2006), tem exercido continuamente funções de engenheiro civil. Iniciou-se em 2008 nas técnicas de pintura digital. Ingressa em 2011 no Mestrado em Ilustração Científica no ISEC/UEvora, após frequentar em 2010 o curso de Ilustração Científica

no Instituto de Artes e Ofícios. Encontra-se actualmente a concluir o mestrado em Ilustração Científica no Instituto Superior de Educação e Ciências em parceria Universidade de Évora, desenvolvendo o projecto intitulado «Moinho de Maré de Corroios - Ilustração do património industrial e ambiental», sob a orientação do Mestre Pedro Salgado e da Drª Ana Cláudia Silveira. Participou em várias exposições colectivas de ilustração, é membro da Guild of Natural Science Illustrators (GNSI) desde 2012.

EQUIPAMENTO I SALAS E SOFTWARE

- Material de desenho a requisitar consoante a tecnologia a ser lecionada
- Acesso a computador individual, com mesa gráfica
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Indesign
- Google Sketchup.

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

Opções de pagamento:

100€ de Inscrição + 1200€ (pronto pagamento)
ou 180€ de Inscrição + 3 prestações mensais de 400€

preço comunidade ETIC:

100€ de Inscrição + 1080€ (pronto pagamento)
ou 180€ de Inscrição + 3 prestações mensais de 360€



VANTAGENS ETIC

A Etic é a primeira escola em Portugal a oferecer uma série de cursos nas áreas das indústrias criativas: Moda, Cinema, Vídeo, Televisão, Fotografia, Design, Interactividade, Som, Música, Jornalismo, Eventos e Teatro. Cada área apresenta um conjunto de cursos que procuram corresponder às necessidades actuais do mercado profissional, onde as várias áreas se conjugam, estimulando a pluralidade de competências dos alunos.

1. MULTIDISCIPLINARIDADE

A ETIC proporciona aos seus alunos a possibilidade de desenvolverem projetos multidisciplinares onde podem enriquecer os seus trabalhos e experimentar a polivalência da escola.

2. BOLSAS

A Etic lança a todos os alunos a possibilidade de se candidatarem a bolsas para apoio ao pagamento de formação na ETIC ou para desenvolvimento de uma ideia que seja comercializável.

3. A CRIAÇÃO DE UMA REDE DE CONTATOS

A Etic possibilita aos alunos a criação de uma rede de contactos de profissionais das suas áreas. Durante o ano letivo, várias pessoas de referência no mundo profissional são convidados a falar sobre a sua vivência do mercado de trabalho.

4. CARTÃO ETIC

A ETIC proporciona aos seus alunos vários benefícios que decorrem dos protocolos celebrados pela escola com diversas empresas e instituições. Esses benefícios prevêem um conjunto de vantagens no acesso a bens e serviços, nomeadamente através de descontos em espetáculos, museus, teatros, exposições, impressões, equipamentos, entre outros. Estas vantagens constituem um apoio financeiro aos alunos e ao seu desenvolvimento pessoal e profissional.

5. EVENTOS

A Etic é parceira de vários eventos que se realizam no nosso país, convidando os alunos que se distinguem na escola, a colaborar ativamente. Um dos eventos mais emblemáticos é o Rock in Rio, do qual a ETIC é parceira desde o primeiro dia e onde participam todos os anos cerca de 100 alunos.

6. PROJECTOS EXTRACURRICULARES

A ETIC é frequentemente solicitada por empresas que apresentem propostas de trabalho real. Dado que nem sempre é possível integrar essas propostas no plano curricular, a ETIC convida os alunos interessados a desenvolverem alguns trabalhos, a nível extracurricular. A participação dos alunos é geralmente recompensada com um prémio, podendo em alguns casos, a compensação ser simplesmente a própria experiência profissional adquirida, enriquecedora do seu portefólio.

7. MERCADO DE TRABALHO

A Etic disponibiliza um departamento de integração profissional- o OIP. Todos os anos, de acordo com o percurso escolar e as competências demonstradas, os alunos são colocados em empresas das suas áreas para realização de estágio ou para preenchimento de uma oferta de emprego. Anualmente, o OIP realiza ainda o Speed Hunting, um evento que permite um conhecimento rápido e informal, entre alunos e empresas.

8. POSSIBILIDADES INTERNACIONAIS

A ETIC é parceira de uma série de escolas, empresas e instituições internacionais, sobretudo europeias. Além disso, os vários projectos aprovados no âmbito do Programa Leonardo Da Vinci, proporcionam todos os anos vários estágios aos melhores alunos, em vários países da Europa.

etic

ESCOLA
DE TECNOLOGIAS
DE INOVAÇÃO
E CRIAÇÃO



2 ANOS CERTIFICAÇÃO INTERNACIONAL HIGHER NATIONAL DIPLOMA

CINEMA E TELEVISÃO
DESIGN DE COMUNICAÇÃO E MULTIMÉDIA
FOTOGRAFIA
JORNALISMO
PRODUÇÃO E CRIAÇÃO MUSICAL
SOM
ANIMAÇÃO E VIDEOJOGOS

CURSOS ANUAIS

ANIMAÇÃO E VIDEOJOGOS
ANIMAÇÃO
INFOGRAFIA 3D
ARTES PERFORMATIVAS
FORMAÇÃO DE ATORES (INICIAÇÃO)
FORMAÇÃO DE ATORES (AVANÇADO - 2 ANOS)
DESIGN
DESIGN GRÁFICO
DESIGN DE PUBLICIDADE
ILUSTRAÇÃO DIGITAL
MOTION
EVENTOS
PRODUÇÃO DE EVENTOS
FOTOGRAFIA
FOTOGRAFIA

INTERATIVO
WEB DESIGN
WEB DEVELOPING
VIDEOJOGOS
INTERAÇÃO E TECNOLOGIAS
JORNALISMO
JORNALISMO AUDIOVISUAL
JORNALISMO E CRÍTICA MUSICAL

MODA
PRODUÇÃO DE MODA
STYLING E MAKE-UP
SOM
MUSICA ELETRÓNICA
PRODUÇÃO E CRIAÇÃO MUSICAL
TÉCNICAS DE SOM

CINEMA E TELEVISÃO
APRESENTADOR DE TELEVISÃO E RÁDIO
OPERADOR DE IMAGEM E ILUMINAÇÃO
PÓS-PRODUÇÃO
PRODUÇÃO
REALIZAÇÃO
TÉCNICO DE AUDIOVISUAL

ESPECIALIZAÇÕES

CHARACTER DESIGN
PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS MULTIPLATAFORMA
SMART TV
DESIGN E CRIATIVIDADE PARA A COMUNICAÇÃO
DESIGN DE MOBILE APPS
DESIGN DE MODA & INOVAÇÃO
INTRODUÇÃO À ILUSTRAÇÃO CIENTÍFICA
FOTO REPORTAGEM
FOTOGRAFIA DE MODA/PUBLICIDADE

CONDIÇÕES GERAIS

- O programa do curso pode ser alterado desde que se verifique a necessidade de adequação técnico-pedagógica.
- Excepcionalmente, poderão ser marcadas aulas fora do horário da turma de forma a possibilitar formação prática mais intensiva; repor aulas; responder a qualquer situação devidamente ponderada.
- Podem realizar-se aos Sábados aulas técnicas específicas e/ou workshops.
- A duração de cada aula pode variar em função da sua natureza teórica ou prática.
- Em aulas práticas, a turma pode ser dividida em grupos de forma a tornar a aprendizagem mais rentável, respeitando-se sempre a carga horária do curso por aluno.
- A ETIC pode efectuar a substituição de um formador, desde que considere ser necessário responder de forma mais eficaz aos objectivos propostos.
- A abertura de cada curso/turma/horário está condicionada a um número mínimo de inscrições.
- A inscrição no horário pretendido é limitada ao número de vagas disponíveis.



PARCEIROS ESTRATÉGICOS

