

## Introdução ao design 3D e fabrico de cenários

<b>Código</b>	
<b>Área temática</b>	Indústrias criativas, cenários
<b>Objetivos</b>	Formar profissionais competentes nas tecnologias de palco
<b>Requisitos</b>	Nenhum
<b>Público-alvo</b>	Jovens e adultos
<b>N.º potencial de interessados</b>	10
<b>N.º de horas</b>	60
<b>N.º de edições</b>	6
<b>Follow up</b>	
<b>Conteúdos programáticos</b>	Desenvolvimento da prática cenográfica por meio do questionamento de abordagens e estratégias empregadas por profissionais-chave. Envolvimento com desenvolvimentos significativos na cenografia contemporânea e exploração das tendências atuais. Desenvolvimentos tecnológicos- manuais e 3D- com prática de destrezas e treino de abordagens ao design através do espaço. Projeto prático de design e construção.
<b>Corpo docente</b>	1 professor internacional 1 técnico licenciado
<b>Parceiros</b>	Carmo' 81-Acrítica CRL, Cine Club Viseu, Fundação Lapa do Lobo, Teatro Viriato
<b>Metodologias de aprendizagem</b>	Os alunos adquirem conhecimento e compreensão por meio de: 1. uma experiência de aprendizagem estruturada, que apoia e permite níveis crescentes de autonomia, com os alunos assumindo controlo substancial e responsabilidade pelo seu próprio trabalho. 2. Abordagens ativas que visam colocar os alunos no centro do processo de aprendizagem, para garantir que estejam envolvidos e comprometidos em todos os aspectos da avaliação e da aprendizagem.
<b>Potencial de empregabilidade</b>	Diversas carreiras relacionadas diretamente com o teatro, mas também com muitas indústrias periféricas, relacionadas com a cenografia, carreiras pedagógicas e não teatrais no cinema, media, eventos, moda e outras indústrias criativas. Um grande número de formados poderá formar as suas próprias empresas e organizações artísticas, enquanto outros poderão optar por continuar estudos.