

Introdução ao design 3D e fabrico de cenários

Código	
Área temática	Indústrias criativas, cenários
Objetivos	Formar profissionais competentes nas tecnologias de palco
Requisitos	Nenhum
Público-alvo	Jovens e adultos
N.º potencial de interessados	10
N.º de horas	60
N.º de edições	6
Follow up	
Conteúdos programáticos	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.
Corpo docente	1 professor internacional 1 técnico licenciado
Parceiros	Carmo' 81-Acrítica CRL, Cine Club Viseu, Fundação Lapa do Lobo, Teatro Viriato
Metodologias de aprendizagem	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.
Potencial de empregabilidade	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.