

**SINOPSE DA UNIDADE CURRICULAR / CURRICULAR UNIT SYNOPSIS**

**DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR - Nº CRÉDITOS ECTS 4**

**Desenho I**

Desenho I é composto pelos módulos de Desenho Técnico e Figura Humana. O módulo de Desenho Técnico pretende habilitar os alunos com conhecimentos necessários à elaboração de projetos de execução de cenários. A partir de noções básicas de representação gráfica e técnica, realizam o levantamento e o desenho de espaços e elementos cénicos; aprendem a interpretar desenhos de plantas, vistas e cortes. A comunicação por desenhos, com regras bem definidas e uniformizadas, permite ao desenho técnico uma verdadeira linguagem internacional, necessária aos projetos de Design de Cena. O módulo de Figura Humana pretende promover a experimentação das matérias e suportes do Desenho de forma a que estes se adequem ao desenhador. Pretende-se a capacidade de observação e representação do real, o que implica o conhecimento do vocabulário do Desenho (os elementos da linguagem plástica) e o domínio de estratégias de representação, assentes na estruturação da figura humana, proporcionalidade, simulação de volumes e texturas. O programa foca essencialmente a linha, naquilo que determina o rigor e semelhança do desenho e a sua expressão, privilegiando-se o início do carácter autoral.

**CURRICULAR UNIT**

**- 4 ECTS CREDITS**

*Drawing I*

*The Technical Design module intends to enable students with the necessary knowledge to develop scenary execution projects. On basic notions of graphic and technical representation, they carry out the survey and design of spaces and scenic elements; they learn to interpret drawings of floor plans, views and sections. Drawing communication, with well-defined and standardized rules, allows technical drawing to be a true international language, necessary for Set Design projects.*

*The Human Figure module aims to promote experimentation with materials and drawing supports so that they are suited to the designer. The goal is to transmit the ability to observe and represent the real world, which implies the knowledge of the design vocabulary (the elements of visual language) and the domain of representation strategies, based on structuring of the human figure, proportionality, simulation volumes and textures. The program focuses on the line, what determines the accuracy and similarity of design and its expression, privileging the beginning of the author status.*