

ILUSTRADOR & CONCEPT ARTIST

DURAÇÃO	DATAS	HORÁRIO	PARTICIPANTES
240H (220h c/ formador)	outubro 2023 a julho 2024	2ª, 4ª e 6ª 13h30-16h30 (aulas de reposição às 3ª e 5ª e masterclasses pontuais em dias e horas diferentes)	12 (mínimo 8)

CURSOS 2023 2024

As profissões criativas estão a tornar-se cada vez mais procuradas no mercado. O Desenho e a Ilustração continuam a povoar os livros infantis e outras publicações, mas têm alastrado para a roupa e acessórios, múltiplos objetos do dia a dia, publicidade e marcas em vários suportes, storyboards e concept art para audiovisuais e videojogos, e ainda, para as ruas e espaços urbanos com a chamada Street Art.

| A QUEM SE DESTINA

A todos os estudantes e profissionais com vocação criativa visual que queiram trabalhar em ilustração e artes visuais para espaços urbanos, livros e revistas, moda e acessórios, marcas e publicidade, eventos e cultura, entre outros.

| OBJETIVOS

Desenvolver competências criativas e técnicas em ilustração e e desenho para múltiplas aplicações.
Potenciar um percurso profissional criativo.

| SAÍDAS PROFISSIONAIS

Profissional independente ou integrado em empresas de design, publicidade e comunicação, editoras de livros, revistas e conteúdos digitais, marcas de moda e acessórios, exposições, edição e venda própria online, encomendas e convites de autarquias e marcas para intervenções em espaços, entre outros.

| CONTEÚDOS

ILUSTRÇÃO DIGITAL (21h)

Imagem digital, formatos e características, vetoriais e bitmaps, impressão e produção gráfica.
Técnicas e exercícios de ilustração com Illustrator e Photoshop.
Integração de imagens e técnicas **analógicas com digitais**.

INFANTIL (24h)

Exemplos de abordagens em função das idades, da linha editorial, do conteúdo e do olhar autoral do ilustrador.
A importância da narrativa e da dramaturgia. A relação com a história: ilustração do texto e história desenhada. Exercícios práticos de ilustração de conto e história completa ilustrada.
Dicas sobre produção gráfica para livros e outros.

EDITORIAL (21h)

Jornais, revistas, livros e digital. Ilustração, cartoon e “tira” de BD. Exercícios práticos de ilustração para capa de livro ou revista, crónica em imprensa, cartoon político/social, “tira” de BD e infografia.

MÚSICA E CULTURA (21h)

Espetáculos, exposições, mostras e festivais, discos e merchandising: estudo de exemplos. Exercício prático de criação de um cartaz de filme, mostra ou festival baseado em técnicas de ilustração. Exercício prático de criação gráfica para projecto musical: CD, cartaz, t-shirt entre outros.

MARCAS E PUBLICIDADE (21h)

Compreender a voz e ADN das marcas e os públicos. Exercício prático de ilustração e grafismo para produtos e embalagens. Publicidade, agências e campanhas. Relação com o trabalho dos criativos publicitários. Exercício prático de ilustração para campanha de imprensa/ outdoor.

SPORT + FASHION WEAR (21h)

A ilustração e grafismo nos têxteis, peças de roupa e acessórios. Cultura urbana, street art, peças com “assinatura” e personalizadas: t-shirts, ténis, caps e outros. Desportos e cultura “radical”: skate, surf, bodyboard, outros. Exercício prático de ilustração para peça de moda ou desporto. Dicas sobre impressão e produção gráfica para suportes não papel.

CONCEPT ART E STORYBOARD (27h)

Narrativa audiovisual e linguagem dos planos e da montagem. Exercício de storyboard para um anúncio publicitário. Concept Art para filmes, animação e videogames. Criação de ambientes e personagens para um pequeno jogo ou animação.

STREET ART (21h)

Cultura e expressão jovem e de rua: origens, tendências e géneros. O movimento das galerias para o espaço público, os novos artistas, o espaço público como comunidade, arte como cidadania. Exemplos internacionais e o boom português. Análise de artistas, casos, técnicas artísticas e formas de produção. Superfícies, espaços e tridimensionalidade. Apropriação, reutilização, destruição e reconstrução. Exercício prático de street art: intervenção e criação visual em espaço público.

ANIMAÇÃO (24h)

Ilustração animada e desenho animado. Princípios de Animação. Introdução à animação em After Effects. Criação de pequeno vídeo animado, baseado num dos trabalhos de ilustração desenvolvidos ao longo do curso, por cada aluno.

MERCADO E PROMOÇÃO (13h)

Organização e seleção de portfolio e perfil. Definição e criação das plataformas (digitais e outras) de publicação e promoção do trabalho. Agências de artistas e de criativos. Galerias e circuitos. Contratos, direitos de autor e preços. Curadoria e organização de exposições. Relação com o público e media. Exercício prático de conceção e organização da exposição coletiva do curso, com apoio da World Academy.

MASTERCLASSES (6h)

O curso inclui ainda Masterclasses com Profissionais de referência no mercado e na área do Curso. O aluno escolherá as mesmas em função dos seus interesses e disponibilidade.

ESTÁGIO CURRICULAR

Estágio em contexto real de trabalho, com período mínimo de 160h e máximo de 480h (1 a 3 meses). Sujeito a avaliação prévia positiva (10 em escala 0-20) na componente académica do curso. Datas dos estágios a marcar entre Julho e Dezembro de 2024. Todos os estágios incluem orientador na entidade acolhedora.

| FORMADORES (podem variar consoante turma)

COORDENADOR PEDAGÓGICO: Patricia Lopes, Produtora

Filipe Abranches, Ilustrador e Autor de BD
Francisco Henriques, Motion Designer
Nuno Saraiva, Ilustrador e Artista Visual
Paulo Arraiano, Artista Visual e Designer

Susana Antão, Designer e Ilustradora
Ricardo Machado, Ilustrador e Designer
Tamara Alves, Street and Visual Artist
Tiago Pimentel, Ilustrador e Concept Artist

| ESPAÇO E EQUIPAMENTOS

Sala com um computador por aluno, projetor vídeo e internet. Software Illustrator, Photoshop e Indesign. Pads gráficos, impressora, scanner e pantones. Oficina de artes para técnicas analógicas, com materiais de desenho, pintura, colagem, corte

e street art. Acesso ao estúdio de fotografia e câmaras DSLR. Cada aluno deve ter adicionalmente, os seus materiais pessoais e específicos de criação, com os quais queira trabalhar ao longo do curso e em cada exercício.

| UTILIZAÇÃO DE MEIOS

Os alunos poderão solicitar espaços e meios extra-aulas mediante disponibilidade e capacidade de uso.

| PARCEIROS PRINCIPAIS

Canal Q
Coral
Clube dos Criativos
David e Golias
Endemol
Festival Indielisboa

Fest Festival
Festival Monstra
Fuel TV
Gerador
Leopardo Filmes
Mau Mau Mia

O Cubo
Oskar & Gaspar
Medialuso
Panavideo
Plural
Prémios Sophia Estudante

RTP
Sardinha em Lata
SP Televisão
Trix
Ukbar Films
+ outros no site

| PRÉMIOS

Os melhores alunos são premiados no final de cada ano com ações de formação ou disponibilidade de meios de produção.

| BOLSAS

Todos os anos a World Academy abre vagas para estágios internos, na modalidade de troca por curso, para alunos com bom perfil, mas que comprovem dificuldades financeiras sérias.

| ENTIDADE DE CERTIFICAÇÃO

Dgert

| MODALIDADE DA FORMAÇÃO

Inicial

| INSCRIÇÃO

75€ de 2 de Maio a 31 Agosto de 2023
150€ a partir de 1 de Setembro de 2023

| PREÇOS

2.350€
Pronto Pagamento 2.115€ (10% desconto)
9 meses x 261.11€
12 meses x 195.83€

| DESCONTOS

EX ALUNOS, FORMADORES WA,
PARCEIROS OU 2 CURSOS, CONSULTAR
SECRETARIA.

NOTA: As modalidades de pagamento apresentadas são válidas para cidadãos da União Europeia; os cidadãos de fora da UE deverão contactar a secretaria para receber mais informações.

| CANDIDATURA

1ª Etapa: Marcação de entrevista para orientação e seleção.
2ª Etapa: Envio de currículo, ficha de candidatura.
Portfolio Criativo visual (desenhos ou ilustrações em qualquer área, técnica ou género).
Conhecimentos mínimos em computação gráfica (em qualquer software).
3ª Etapa: Inscrição
NOTA: Mínimo de 17 anos à data da candidatura.
12º ano de escolaridade ou percurso académico/profissional relevante para o curso.

| INSCRIÇÃO

Depois de aprovação em entrevista é necessário:
- Leitura e aceitação escrita do Regulamento e do Contrato.
- Cópia do certificado de habilitações, apresentação do cartão de cidadão, fotografia "tipo passe" e comprovativo de morada.
- Pagamento de Inscrição.

| CONDIÇÕES GERAIS

As condições de funcionamento e organização da formação, deveres e direitos do aluno, entre outras regras e procedimentos, devem ser consultados no Regulamento da World Academy. A leitura e aceitação dos termos do mesmo são obrigatórias antes do ato de inscrição.

CURSOS RELACIONADOS

ANIMAÇÃO 3D | MOTION DESIGN & VFX | ANIMAÇÃO 2D