



ESCOLA DE
TECNOLOGIAS
INOVAÇÃO
E CRIAÇÃO
DO ALGARVE

ETIC_ALGARVE
MERCADO MUNICIPAL DE FARO
1º PISO ETIC_ALGARVE, CX. 77
8000-151 FARO
289 823 359 | 960 309 550

eticalgarve.com

Concept Art

DURAÇÃO

1 ano

HORAS (TOTAL)

320h

LOTAÇÃO | TURMA

8-16

DIAS

2ª, 3ª e 6ª feira

HORÁRIO

19h - 22h/23h

O curso...

Forma profissionais aptos a desenvolver desenho de figuras, objetos e cenários que integram a arte conceptual da animação e dos videojogos.

- Ensina competências gráficas destinadas à indústria do entretenimento.
- Dota os formandos de fundamentos de design essenciais à criação de ambientes, personagens e outros artifícios visuais.
- Transmite conhecimentos estéticos, culturais e técnicos para desenvolver arte conceptual para variados media: Videojogos, Animações, Cinema, etc.

SAÍDAS PROFISSIONAIS

- Artistas para a indústria dos Videojogos;
- Artistas para a indústria de Cinema e Televisão.

PROGRESSÃO CURRICULAR

- Bolsa de estágio profissional financiado **ERASMUS+ (candidatura)**
- **ESTÁGIO JUMP (facultativo)**
Os formandos interessados podem candidatar-se à realização de um **estágio extra-curricular de 320h** desde que cumpram os requisitos da JUMP – Apoio à Integração Profissional.

APOIO AO FORMANDO

- Apoio ao Desenvolvimento Pessoal
- Apoio à Integração Profissional

Processo de Candidatura

CANDIDATURA

- Marcação de **entrevista** pessoal
 - info@eticalgarve.com
 - **289 823 359* / 960 309 550****
- Preenchimento de **formulário de candidatura** (enviado por e-mail após marcação de entrevista).
- Comparecer na entrevista previamente marcada com o Diretor Pedagógico, na qual deve apresentar **Portfolio**, caso possua.
- Aguardar comunicação do resultado da candidatura.

INSCRIÇÕES

As inscrições decorrem entre março e outubro, até ao início das aulas, **1 de outubro**, enquanto existirem vagas nos cursos. Podem ser efetuadas após verificadas as condições de admissão e mediante o pagamento da inscrição e apresentação de:

- Currículo/ Biografia
- 1 foto tipo passe, em formato digital
- Certificado de habilitações
- Documentos do Candidato e do Responsável de Pagamento:
 - Bilhete Identidade / Cartão Cidadão
 - Cartão de Contribuinte
 - Comprovativo de morada (recibo de eletricidade, água, telefone, carta de condução, etc)
- Preenchimento e assinatura da ficha de inscrição e do contrato de formação

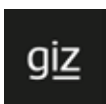
MEIOS DISPONÍVEIS

- Sala equipada com um computador por formando, em ambiente macOS ou Windows.
- Mesas digitalizadoras com ecrã Huion Kamvas e mesas digitalizadoras Wacom.
- *Softwares*: Adobe Creative Cloud: Photoshop, Illustrator; Blender.

Outra perspetiva do ensino.

As inscrições decorrem
entre março e outubro

*Chamada para Rede Fixa Nacional | ** Chamada para Rede Móvel Nacional



GIZ, WE CAN TRAIN YOU

Entidade formadora certificada pela **DGERT** – Direção Geral do Emprego e das Relações do Trabalho



Programa do Curso 2025-27

DESENHO

- As bases do desenho: anatomia, perspetiva e composição.
- Formas básicas do corpo humano e de alguns animais.
- Perspetiva e paisagem para a construção de cenários de ambientes.
- Desenho à vista.
- Perspetiva e distorções.
- Pontos de fuga.
- Planos / Ângulos e enquadramento.

ARTE DIGITAL

- Trabalhar em ambiente digital, formatos, sistemas e resoluções;
- Adobe Photoshop CC.
- Técnicas de desenho em ambiente digital.
- Seleções, camadas, pincéis, preenchimentos e efeitos.

TÉCNICAS DE PINTURA DIGITAL

- Fundamentos da Pintura.
- Composição.
- Luz e sombra.
- Teoria da cor.
- Técnicas, processos e metodologias.
- Materiais e texturas

ARTE CONCEPTUAL I

- Arte Conceptual e a indústria;

- Processos de organização e Metodologia;
- Thumbnailing;
- Personagens, História, Mundo e Conceito.

PROJETO I

- O Projeto, o Cliente e o *Briefing*.
- Pesquisa, Thumbnailing, Esboço e Conceito.

3D

- Blender.
- Mapas de textura 2D em modelos 3D.
- Mapas de UV's.
- Iluminação.
- Câmaras.

STORYBOARD

- O Storyboard na cadeia de produção.
- Concept Board e Thumbnail Board.
- Planos de câmara, anotações e símbolos.
- Storyboard a partir de um guião.

PORTFOLIO, PITCHING E EMPREENDEDORISMO

- Criação e desenvolvimento de um portfolio individual.
- Estratégias de comunicação e oralidade.
- Estratégias e ferramentas para criação de negócios.

PROJETO FINAL

PREÇOS E OPÇÕES DE PAGAMENTO

120€* INSCRIÇÃO + [9x 357,33€] OU PRONTO PAGAMENTO
180€* INSCRIÇÃO + [12 x 268,00€]

* Valor da inscrição não incluído no valor total do curso.

OUTRAS CONDIÇÕES

CIDADÃOS SEM RESIDÊNCIA FISCAL EM TERRITÓRIO NACIONAL:
1ª PRESTAÇÃO - 30% DO VALOR DO CURSO, A LIQUIDAR NO ATO
DA INSCRIÇÃO + 18 PRESTAÇÕES MENSAIS

DESCONTOS**

• PRESTAÇÕES ATÉ 31/05/2025	7,5%
• PRONTO PAGAMENTO ATÉ 31/05/2025	10%
• PRESTAÇÕES ATÉ 31/07/2025	5%
• PRONTO PAGAMENTO ATÉ 31/07/2025	7,5%
• PRONTO PAGAMENTO ATÉ 30/09/2025	2,5%
• PRONTO PAGAMENTO EX-FORMANDO	12,5%
• EX-FORMANDO	10%

**Sobre o valor total do curso. Descontos não acumuláveis.

CONDIÇÕES GERAIS

- O programa do curso pode ser alterado desde que se verifique a necessidade de adequação técnico-pedagógica.
- Exceionalmente, 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.
- As aulas técnicas podem realizar-se fora do horário estipulado (podendo acontecer aos sábados, domingos e/ou feriados).
- 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.

- Em determinados módulos poderão existir aulas de Apoio ao Projeto, aulas sem formador para desenvolvimento de exercícios aplicados (não contabilizadas nas horas de formação e variando consoante o curso).
- A ETIC_Algarve pode efetuar a substituição de um formador, desde que considere ser necessário responder de forma mais eficaz aos objetivos propostos.
- As aulas são em regime presencial, mas podem acontecer em regime online, mediante a situação.
- 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.

PARCERIAS PEDAGÓGICAS

