



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
ILUSTRAÇÃO 2D

Ano Lectivo 2026/2027

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes

2. Curso

ARTES E COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

3. Ciclo

1º

4. Unidade Curricular

ILUSTRAÇÃO 2D (V3015)

5. Área Científica

6. Ano Curricular

2º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

1º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-Práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	20,00

9. Créditos ECTS

6,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor CARLOS HUMBERTO MATEUS DE SOUSA BÁRTOLO

12. Assistentes

Prof. Doutora CAROLINA MARIANNA BOZZI FAYA

13. Língua de Ensino

Português

14. Objetivos Gerais

Familiarizar o aluno com diferentes práticas de representação e de ilustração (quer na sua evolução histórica quer na sua contemporânea abrangência). Compreender o desenho como forma de comunicação primordial.

Ampliar o espectro de referências, promover e desenvolver hábitos de leitura e escrita visual.

15. Objetivos Específicos

Contribuir para a maturação de um sentido crítico apurado e fundamentado, escorado em iconografia e bibliografia especializada.

Despertar para a prática da ilustração através de exercícios simples de concepção e construção.

16. Competências a adquirir

O aluno deverá adquirir conhecimentos básicos de representação bidimensional e aprender a exprimir diferentes valores e conceitos explorando diferentes técnicas.

O aluno deverá desenvolver a capacidade da representação de conceitos, personagens e narrativas através do desenho.

17. Metodologia de Ensino



UNIVERSIDADE LUSÍADA LISBOA

A exposição teórica participada, baseada na leitura e análise de material iconográfico apropriado, permite ao estudante apreender e explorar a extensão da disciplina, quer na sua história, quer como técnica, quer na dispersão de áreas que esta abrange. Através de uma metodologia activa acompanhada o aluno é convidado a aplicar na prática os conteúdos que foram abordados e discutidos anteriormente, num processo que deverá decorrer em permanente diálogo com o docente

18. Conteúdos Programáticos

- ? A Ilustração como forma de representação visual de ideias ou objectos ao longo dos tempos: das cavernas pré-históricas aos Mestres do Renascimento.
- ? A reprodução fiel ou figurativa do representado: o cânone egípcio ou a mão de quatro dedos da Disney.
- ? Da redução do representado à sua maior definição: do traço mínimo ao desenho maximalista.
- ? Diferentes funções da ilustração: desenho técnico, ilustração científica, caricatura, ilustração infantil, infografia, etc...
- ? De técnicas e materiais analogicamente clássicos às novas ferramentas digitais: a adequação destes à necessidade e intenções do autor.
- ? Lógicas narrativas e de contexto: a adequação da linguagem à construção dos personagens e da sua história

19. Métodos de Avaliação

A metodologia de avaliação contínua segue os regulamentos gerais da Universidade Lusíada bem como as Regras Específicas de Avaliação para a Licenciatura em Artes e Comunicação Multimédia.

20. Recursos Didáticos

- Elementos bibliográficos referidos.
- Bases de dados existentes na Mediateca.
- Material audiovisual.

21. Objetivos de Sustentabilidade

O objectivo do ensino desta UC e da licenciatura no seu todo é, desde logo, cumprir o objectivo n.4 - educação de qualidade -, não deixando de se alertar para a necessidade de cumprir os restantes conforme se abordam os diferentes temas da UC.

22. Palavras Chave

- Design Gráfico
- Comunicação visual
- Ilustração



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): BEIMAN, Nancy
Título: Prepare to Board: Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts
Edição: 1ª Ano: 2007
Local: Burlington, Oxford
Editora: Focal Press
Codigo ISBN:

Autor(es): CHING, Francis
Título: Drawing: A Creative Process
Edição: Ano: 1990
Local: New York
Editora: Van Nostrand Reinhold
Codigo ISBN:

Autor(es): COLLIER, Graham
Título: Form, Space and Vision: An Introduction to Drawing and Design
Edição: Ano: 1985
Local: New Jersey
Editora: Prentice Hall
Codigo ISBN:

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): SALE, Teel; BETTI, Claudia
Título: Drawing: A Contemporary Approach
Edição: Ano: 2008
Local: Boston
Editora: Wadsworth
Codigo ISBN:

Autor(es): TUMMINELO, Wendy
Título: Exploring Storyboarding: An In-Depth Guide to the Art and Techniques of Contemporary Storyboarding
Edição: Ano:
Local: N.L
Editora: Thomson



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Código ISBN:

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'ILUSTRAÇÃO 2D': Ano Lectivo 2026/2027
Autor / Author	Prof. Doutor CARLOS HUMBERTO MATEUS DE SOUSA BÁRTOLO
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	02/09/2026 01:03:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 2,0
(c) Universidade Lusíada, 2026	