

Mapa III - Materiais e tecnologias do Design Gráfico

4.2.1. Designação da unidade

curricular (PT): *Materiais e tecnologias do Design Gráfico*

4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

Graphic Design materials and technologies

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

TAUD

4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

TAUD

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

Semestral

4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

Semiannual

4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

75.0

4.2.5. Horas de contacto:

Presencial (P) - TP-28.0

4.2.6. % Horas de contacto a distância:

0.00%

4.2.7. Créditos ECTS:

3.0

4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

• *Gabriel Andrade Godoi - 28.0h*

4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

[sem resposta]

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

Com foco no ambiente tecnológico de projecto – constituído pelo designer e suas principais ferramentas projetuais

– esta UC visa transmitir os conceitos basilares às tecnologias aplicadas ao Design Gráfico, dotando os alunos

das competências necessárias para o desenvolvimento técnico do projeto e seus inerentes suportes, materiais e

processos.

Assim, pretende-se que os estudantes sejam capazes de:

4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

Focusing on the technological environment of the project - constituted by the designer and his main projectual tools - this course aims to transmit the basic concepts of technologies applied to Graphic Design, endowing students with the necessary skills for the technical development of the project and its inherent media, materials and processes.

Thus, it is intended that students will be able to:

- Master the computer technologies necessary for the act of projecting;
- Know the potential and limitations of the processes and media most commonly used;
- Recognize and work with the different color systems used;
- Recognize and work optimally with the different formats of vector and raster images
- Recognize and work optimally with the resolution and compression of raster images- Work optimally with fonts;
- Recognize the role of design choices of the designer in the quality of the final object;

4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):

- programas informáticos;
- sistemas de cor [CMYK, RGB, PMS, etc.];
- processos de impressão e reprodução;
- suportes e materiais;
- fontes;
- formatos de imagens digitais;
- resolução e compressão de imagens matriciais;
- fluxos de trabalho.

4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):

- software;
- color systems [CMYK, RGB, PMS, etc.];
- printing and reproduction processes;
- media and materials;
- fonts;
- digital image formats;
- resolution and compression of raster images;
- workflows;
- the role of the designer in quality control of the final object.

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Serão analisados em profundidade os conceitos básicos e transversais aos diversos suportes, materiais e processos presentes no ambiente tecnológico de projeto, em conformidade com os fluxos de trabalho utilizados pelas empresas no desenvolvimento e implementação dos projectos em Design Gráfico.

Serão igualmente analisadas em profundidade as técnicas mais usuais de produção, ressaltando as suas principais características, usos e potencialidades, permitindo aos alunos uma maior capacidade de assimilação da informação disponibilizada através das visitas de estudo às empresas-tipo e de relevo no mercado português, responsáveis pela execução dos projetos em Design Gráfico

4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The basic and transversal concepts of the different materials, media and processes present in the technological environment of the project will be analyzed in depth, in accordance with the workflows used by companies in the development and implementation of projects in Graphic Design.

It will also be analyzed in depth the most common techniques of production, highlighting its main features, uses and potential, allowing students a greater ability to assimilate the information provided by the study visits to the companies and prominent in the Portuguese market, responsible for the implementation of projects in Graphic Design.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):

Esta UC utiliza uma metodologia baseada em aulas teórico-práticas com recursos audiovisuais, com a apresentação de estudos de casos relevantes retirados de situações em contexto profissional e exemplificativas dos conhecimentos abordados. Utiliza igualmente o recurso a exercícios-relâmpagos, elaborados de forma a potencializar os aspectos técnicos inerentes ao ato de projetar e executados em aula sob a orientação do docente.

Utiliza igualmente visitas de estudos a empresas certificadas e com posição de relevo no panorama nacional, como forma de consolidar na prática o conhecimento apresentado em aula.

4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):

This course uses a methodology based on theoretical and practical lessons with audiovisual resources, with the presentation of relevant case studies taken from situations in a professional context and exemplifying the knowledge covered. It also uses the use of flashexercises, prepared in order to enhance the technical aspects inherent in the act of projecting and executed in class under supervision.

It also uses study-visits to certified companies with a prominent position on the national scene as a means to consolidate in practice the knowledge presented in class.

4.2.14. Avaliação (PT):

A avaliação será feita segundo as normas da FA, de forma contínua, sendo três os principais pontos a considerar:

- 1. Assiduidade e participação nas aulas [10%]*
- 2. Avaliação dos exercícios individuais [60%]*
- 3. Trabalho em grupo [30%]*

São avaliadas nos referidos pontos a capacidade de cumprimento dos prazos propostos e a capacidade de participação crítica nas discussões em aula, além da assiduidade.

Cada exercício possui uma grelha de avaliação adequada e ajustada aos seus objetivos, baseada em critérios claros e devidamente informados aos alunos tais como:

- criatividade*
- rigor de execução*
- rigor da informação apresentada• adequação ao enunciado proposto*

4.2.14. Avaliação (EN):

Assessment will be done according to FA standards, on a continuous basis, with three main points to consider:

- 1. Attendance and participation in class [10%].*
- 2. Evaluation of individual exercises [60%]*
- 3. Group work [30%]*

The ability to meet the proposed deadlines and to participate critically in class discussions, in addition to assiduity, are evaluated in these points.

Each exercise has an evaluation grid that is adequate and adjusted to its objectives, based on clear criteria duly informed to the students such as

- creativity*
- rigor of execution*
- accuracy of the information presented*
- adequacy to the proposed enunciation*

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

As diversas metodologias utilizadas visam a passagem dos conceitos necessários ao desenvolvimento de uma capacidade projetual do aluno, em conformidade como panorama tecnológico atual.

Tal objetivo é conseguido através da exposição dos conteúdos programáticos e a sua relação com os exercícios propostos, elaborados em diferentes níveis de complexidade, com foco na fase de projeto e em conformidade com uma abordagem integral do processo de design.

Os conceitos apresentados são basilares as diferentes áreas do Design Gráfico, sendo transversais aos mais variados suportes, materiais e técnicas utilizadas na execução dos projetos, criando as bases necessárias para o estímulo ao desenvolvimento da competência técnica dos alunos em todas as suas dimensões.

4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

The various methodologies employed aim to deliver the necessary concepts to the development of a projectual capacity of the student, in conformity with the current technological panorama.

This goal is achieved through the exposure of the programmatic content and its relationship with the proposed exercises, prepared at different levels of complexity, focusing on the project phase and in accordance with a comprehensive approach to the design process.

The concepts presented are basic to the different areas of Graphic Design, being transversal to the various media, materials and techniques used in the execution of projects, creating the necessary basis for stimulating the development of technical competence of students in all its dimensions.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):

De Fusco, R., Izquierdo, M., 2005. Historia del diseño. Santa & Cole, Barcelona.

Eskilson, S., 2007. Graphic design: a new history. Laurence King Pub., London.

Frascara, J., 2004. Communication design: principles, methods, and practice. Allworth Press, New York.

Meggs, P.B., 2012. Meggs' history of graphic design, 5th ed. ed. John Wiley & Sons, Hoboken, N.J.

Newark, Q., 2002. What is graphic design? RotoVision, Mies, Switzerland; Hover, U.K.

Pipes, A., 2009. Production for graphic designers. Laurence King, London.

4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):

De Fusco, R., Izquierdo, M., 2005. Historia del diseño. Santa & Cole, Barcelona.

Eskilson, S., 2007. Graphic design: a new history. Laurence King Pub., London.

Frascara, J., 2004. Communication design: principles, methods, and practice. Allworth Press, New York.

Meggs, P.B., 2012. Meggs' history of graphic design, 5th ed. ed. John Wiley & Sons, Hoboken, N.J.

Newark, Q., 2002. What is graphic design? RotoVision, Mies, Switzerland; Hover, U.K.

Pipes, A., 2009. Production for graphic designers. Laurence King, London.

4.2.17. Observações (PT):

[sem resposta]

4.2.17. Observações (EN):

[sem resposta]