



Ficha de Unidade Curricular

DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR:

Design de Comunicação

DESIGNATION OF CURRICULAR UNIT:

Communication Design

SIGLA DA ÁREA CIENTÍFICA EM QUE SE INSERE / SCIENTIFIC AREA ACRONYM

EAM

DURAÇÃO / DURATION (Anual, Semestral)

Semestral

HORAS DE TRABALHO / WORK HOURS (número total de horas)

135 horas / 135 hours

HORAS DE CONTACTO / CONTACT HOURS (discriminadas por tipo de metodologia adotado - T - Teórico; TP - Teórico-prático; PL - Prático e laboratorial; S- Seminário; OT - orientação tutorial)

T-15; PL-30

% HORAS DE CONTACTO A DISTÂNCIA / % REMOTE CONTACT HOURS

Sem horas de contacto à distância/No remote hours



ECTS

5 ECTS

DOCENTE RESPONSÁVEL E RESPECTIVA CARGA LETIVA NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Luis Ricardo Nunes da Costa Monteiro: 45 horas (22,5h/turma - 2 turmas)

RESPONSIBLE ACADEMIC STAFF MEMBER AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT (FILL IN THE FULLNAME):

Luis Ricardo Nunes da Costa Monteiro: 45 horas (22,5h/turma - 2 turmas)

OUTROS DOCENTES E RESPECTIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR (PREENCHER O NOME COMPLETO):

Joana Rodrigues: 90 horas (22,5h/turma - 4 turmas)

Filipa Lopes: 90 horas (22,5/turma - 4 turmas)

Cláudia Teodoro: 45 horas (22,5/turma - 2 turmas)

OTHER ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

Joana Rodrigues: 90 horas (22,5h/turma)

Filipa Lopes: 90 horas (22,5/turma)

Cláudia Teodoro: 45 horas (22,5/turma - 2 turmas)

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

Esta Unidade Curricular tem como principal objetivo fornecer ferramentas e conceitos de design, que permitam aos alunos conceber e desenvolver, de modo autónomo, projetos de design de comunicação, com o recurso a composições visuais em movimento e aplicações interativas, numa perspetiva de comunicação integrada. No final desta unidade curricular o aluno deverá:

- Aplicar a metodologia projetual no desenvolvimento de projetos de design de comunicação;
- Resolver problemas de comunicação com recurso a diferentes linguagens da comunicação multimédia;
- Saber combinar diferentes linguagens da comunicação multimédia numa lógica global de comunicação;
- Aplicar os conceitos base de design na concepção e produção de composições visuais em movimento e aplicações interativas.
- Utilizar ferramentas de animação digital e paginação interativa.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

This course aims to provide tools and design concepts that allow students to develop, autonomously, communication design projects, with the use of visual compositions in motion and interactive applications, inserted in a corporate communication context. At the end of this course the student should:

- Apply projetual methodology in project development communication design;
- Solve communication problems using different languages of multimedia communication;
- Know how to combine different languages of communication in a global communication context;
- Apply the basic concepts of design in the design and production of visual compositions in motion and interactive applications.
- Use of digital animation and interactive paging tools.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

1. Gestão e metodologia projetual:- Diferentes fases de desenvolvimento projetual: do briefing ao produto final;
 - Processos e técnicas de desenvolvimento projetual;
 - O Processo como fator condicionador ou potenciador de resultados.
2. Design e Comunicação:
 - A multidisciplinaridade e linguagens do design de comunicação;
 - A comunicação multimédia numa lógica global de comunicação;
 - O Design como expressão de Identidade Corporativa;
 - Elementos base e complementares de Identidade Visual.
3. O Design como interface:
 - Princípios de percepção e interação;
 - Composição e estrutura em aplicações multimédia;
 - Composições visuais em movimento.
4. Instrumentos e ferramentas digitais:
 - Ferramentas de animação digital e paginação interativa (Adobe After Effects).

SYLLABUS:

1. Management and projetual methodology:
 - Different phases of design development: from briefing to the final product;
 - Processes and techniques of design development;
 - The process as conditioner or enhancer factor.
2. Design and Communication:
 - Multidisciplinary and languages of communication design;
 - The multimedia communication in a global communication context;
 - Design as expression of corporate identity;
 - Visual Identity Based and Complementary Elements.
3. Design as interface:
 - Principles of perception and interaction;
 - Composition and structure for multimedia applications;
 - Visual compositions in motion.
4. Instruments and digital tools:
 - Tools for digital animation and interactive paging (Adobe After Effects).



DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

- OBJ.: Aplicar a metodologia projetual no desenvolvimento de projetos de design de comunicação.- C.P.: Gestão e metodologia projetual.

- OBJ.: Resolver problemas de comunicação com recurso a diferentes linguagens da comunicação multimédia;
- OBJ.: Saber combinar diferentes linguagens da comunicação multimédia numa lógica global de comunicação.
- C.P.: Design e Comunicação.

- OBJ.: Aplicar os conceitos base de design na concepção e produção de composições visuais em movimento e aplicações interativas.
- C.P.: O Design como interface (princípios de percepção, interação e composição).

- OBJ.: Utilizar ferramentas de animação digital e paginação interativa.
- C.P.: Instrumentos e ferramentas digitais.



DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

- OBJ.: To apply projetual methodology in project development communication design. - S.: Management and projetual methodology.

- OBJ.: To solve communication problems using different languages of multimedia communication;
- OBJ.: Know how to combine different languages of communication in a global communication context;
- S.: Design and Communication.

- OBJ.: To apply the basic concepts of design in the design and production of visual compositions in motion and interactive applications.
- S.: Design as interface (principles of perception, interaction and composition).

- OBJ.: The use of digital animation and interactive paging tools.
- S.: Instruments and digital tools.

METODOLOGIAS DE ENSINO:

Metodologias de ensino:

- Exposição oral e ativa sobre as diferentes matérias que compõem o programa da unidade;
- Observar, recolher, comparar, analisar projetos de design de comunicação de referência;
- Exercícios práticos de experimentação;
- Desenvolvimento de projetos que permitem aos discentes interligarem ferramentas, conceitos e noções teóricas abordadas nesta unidade curricular;
- Tutorias e acompanhamento de projeto.

A avaliação na unidade curricular segue o modelo de Avaliação Contínua. A nota final consiste na média ponderada dos vários elementos de avaliação que decorrem ao longo do semestre: projetos individuais (70%) e projetos de grupo (30%). Para os alunos que se apresentem a exame o enunciado do exame é composto por uma parte teórica e uma parte de cariz prático.

TEACHING METHODOLOGIES:

Teaching methodologies:

- Seminars: oral presentation about different subject, which is followed by questions and answers;
- Case Studies Analysis;
- Practical exercises for experimental content production and projects;
- Development of projects that allow students interconnect tools, concepts and theoretical notions discussed in this course;
- Tutorials and project tracking;

The assessment for the course follows the model of Continuous Assessment. The final grade consists of the weighted average of the various evaluation elements that take place during the semester: individual projects (70%) and group projects (30%). For students who take the exam, the exam is composed of a theoretical part and a practical part.

AVALIAÇÃO

AVALIAÇÃO INDIVIDUAL

[50%] IDENTIDADE VISUAL (PROJ_O1)

[20%] ANIMAÇÃO LIACOM (PROJ_O2)

AVALIAÇÃO DE GRUPO

[30%] MOTION GRAPHICS - COMUNICAÇÃO DA MARCA (PROJ_O3)

EVALUATION

INDIVIDUAL EVALUATION

[50%] VISUAL IDENTITY (PROJ_O1)

[20%] LIACOM MOTION DESIGN (PROJ_O2)

GROUP EVALUATION

[30%] MOTION GRAPHICS - BRAND COMMUNICATION (PROJ_O3)

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

- OBJ.: Aplicar a metodologia projetual no desenvolvimento de projetos de design de comunicação; - OBJ.: Resolver problemas de comunicação com recurso a diferentes linguagens da comunicação multimédia;
- OBJ.: Saber combinar diferentes linguagens da comunicação multimédia numa lógica global de comunicação;
- OBJ.: Aplicar os conceitos base de design na concepção e produção de composições visuais em movimento e aplicações interativas.
- M.E.: Exposição oral e ativa sobre as diferentes matérias que compõem o programa da unidade;
Observar, recolher, comparar, analisar projetos de design de comunicação de referência;
Desenvolvimento de projetos que permitem aos discentes interligarem ferramentas, conceitos e noções teóricas abordadas nesta unidade curricular; Tutorias e acompanhamento de projeto.
- OBJ.: Utilizar ferramentas de animação digital e paginação interativa.
- M.E.: Testes e exercícios práticos de experimentação.

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

- OBJ.: To apply projetual methodology in project development communication design.- OBJ.: To solve communication problems using different languages of multimedia communication;
- OBJ.: To know how to combine different languages of communication in a global communication context;
- OBJ.: To apply the basic concepts of design in the design and production of visual compositions in motion and interactive applications.
- T.M.: Seminars: oral presentation about different subject, wich is followed by questions and answers; Case Studies Analysis; Development of projects that allow students interconnect tools, concepts and theoretical notions discussed in this course; Tutorials and project tracking.
- OBJ.: The use of digital animation and interactive paging tools.
- T.M.: Practical exercises for experimental content production and projects;

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL:

MAIN BIBLIOGRAPHY:

- Bass, Jennifer & Pat Kirkham (2012), Saul Bass: A Life In Film & Design, Laurence KingCardoso, Rafael (2012), Design para um mundo complexo, CosacNaify
- Evamy, Michael (2018), Logo. Lawrence King.
- Geduld, Marcus (2008), After Effects Expressions. Focal Press
- Gotz, Veruschka (2002), Grids for the internet and other digital media, ava
- Krasner, Jon (2004), Motion Graphic Design and Fine Art Animation : Principles and Practice, Focal Press.
- Lawson, Bryan (2006), How Designers Think, Architectural Press
- Lupton, Ellen (2013), Intuição, Ação, Criação - Graphic Design Thinking, G.Gili
- Robbins, David; Salavetz, Judith (2006), Motion by Design. Laurence King Publishers.
- Steidl, Peter; Garry Emery (1997), Corporate Image and Identity Strategies - Designing the Corporate Future, Business & Professional Publishing
- Thaler, Peter/ Denicke, Lars (2005), Pictoplasma - Characters in Motion. Pictoplasma Pub.
- Wheeler, Alina (2003), Designig Brand Identity - A Complete Guide to Creating, Building, and Maintaining Strong Brands, New Jersey, John Wiley & Sons



OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS) / SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS (SDGs)

15 - Proteger, restaurar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação, travar e reverter a degradação dos solos e travar a perda de biodiversidade / 15 - Protect, restore and promote sustainable use of terrestrial ecosystems, sustainably manage forests, combat desertification, and halt and reverse land degradation and halt biodiversity loss

16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas a todos os níveis / 16 - Promote peaceful and inclusive societies for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels

OBSERVAÇÕES (assinalar sempre que a UC seja optativa)

OBSERVATIONS