



## Ficha de Unidade Curricular

### DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR:

Comunicação Gráfica

### DESIGNATION OF CURRICULAR UNIT:

Graphic Communication

### 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)

108 horas / 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 horas / hours  
PL - 30 horas / hours

### % HORAS DE CONTACTO A DISTÂNCIA / % REMOTE CONTACT HOURS

Sem horas de contacto à distância/No remote hours



**ECTS**

4 ECTS

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

Filipe Barrocas Lima

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

Filipe Barrocas Lima

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

Maria Mano

1 turma x 45 horas

**OTHER ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:**

Maria Mano

1 class x 45 hours



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

A UC de Comunicação Gráfica pretende contribuir para a aquisição de conhecimentos teóricos e práticos de design gráfico e de comunicação visual. Com vista à resolução de problemas de comunicação no âmbito das organizações, pretende-se que o estudante desenvolva competências no domínio da criação de suportes gráficos e da produção gráfica.

No final desta UC, o estudante deverá:

- Saber avaliar a qualidade formal e funcional de um projeto de comunicação gráfica.
- Conhecer a metodologia projetual e as diferentes fases de desenvolvimento de um projeto de comunicação gráfica.
- Conhecer e aplicar os conceitos base do design de comunicação na conceção, desenvolvimento e produção de composições visuais para diferentes suportes.
- Dominar uma ferramenta de desenho vetorial (Adobe Illustrator).
- Dominar uma ferramenta de paginação editorial e digital (Adobe InDesign).

### LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

Graphic Communication aims to contribute to the acquisition of theoretical and practical knowledge of graphic design and visual communication. In order to solve communication problems within organisations, the student is expected to develop skills in the creation of graphic media and graphic production.

At the end of this CU, the student should:

- Be able to assess the formal and functional quality of a graphic communication project.
- Understand the design methodology and the different development phases of a graphic communication project.
- Be familiar with and apply the basic concepts of communication design in the conception, development and production of visual compositions for different supports.
- Learn a vector drawing tool (Adobe Illustrator).
- Learn an editorial and digital layout tool (Adobe InDesign).



## CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

Definição de Design e Design Gráfico.

Autores, obras e principais referências do Design Gráfico.

Conceitos, princípios e métodos de desenvolvimento projetual.

Análise e metodologias de resolução de problemas.

Principais qualidades formais, estruturais e funcionais de um projeto de Design Gráfico.

Princípios base de Design Gráfico:

- Linguagens e elementos de expressão visual.
- Composição e fundamentos do Design Gráfico.
- Fundamentos da tipografia.
- Fundamentos da cor.
- Fundamentos da paginação.

Bitmap *versus* Vetorial.

Papel *versus* Ecrã.

Ferramenta de desenho vetorial: Adobe Illustrator.

Ferramenta de paginação editorial: Adobe InDesign.



## SYLLABUS:

Definition of Design and Graphic Design.

Authors, projects and main references in Graphic Design.

Concepts, principles and methods of project development.

Analysis and problem-solving methodologies.

Main formal, structural and functional qualities of a Graphic Design project.

Basic principles of Graphic Design:

- Languages and elements of visual expression.
- Composition and fundamentals of Graphic Design.
- Fundamentals of typography.
- Colour fundamentals.
- Paging fundamentals.

Bitmap *versus* Vector.

Paper *versus* Screen.

Vector drawing tool: Adobe Illustrator.

Editorial publishing tool: Adobe InDesign.



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

OBJ: Avaliar a qualidade formal e funcional de um projeto de Design Gráfico.

CP: Autores, obras e principais referências. Qualidades formais, estruturais e funcionais.

OBJ: Conhecer a metodologia projetual e as diferentes fases de desenvolvimento de um projeto.

CP: Conceitos, princípios e métodos de desenvolvimento projetual.

OBJ: Conhecer e aplicar os conceitos base de Design Gráfico na conceção, desenvolvimento e produção de composições visuais para os diferentes suportes de Comunicação Gráfica.

CP: Princípios base de Design Gráfico. Tipografia e composição. Perceção da forma e da cor. Imagem, estrutura e composição.

OBJ: Utilizar ferramentas de desenho vetorial.

CP: Ferramenta de desenho vetorial: Adobe Illustrator.

OBJ: Utilizar ferramentas de paginação editorial.

CP: Ferramenta de paginação editorial: Adobe InDesign.



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

OBJ: Being able to assess the quality of formal and functional of a Graphic Design project.

S: Authors, works and main references of Graphic Design; Major formal qualities, structural and functional.

OBJ: Understand the design methodology and the different stages of development of a Graphic Design project.

S: Concepts, principles and methods of projectual development.

OBJ: Understand and apply the basic concepts of design in the conception and production of visual compositions for different media of Graphic Communication.

S: Basic principles of Graphic Design. Typography and composition. Perception of shape and colour. Picture structure and composition.

OBJ: Use vector drawing tool.

S: Vector Drawing Tools: Adobe Illustrator.

OBJ: Use of digital publishing tool.

S: Digital publishing tool: Adobe InDesign.

## METODOLOGIAS DE ENSINO:

### Avaliação Contínua

- Assiduidade e pontualidade nas aulas.
- Participação oral e ativa.
- Realização de exercícios propostos em aula.
- Capacidade demonstrada de observação, recolha, comparação e análise de projetos de design gráfico.
- Realização de testes.
- Desenvolvimento de projetos que interliguem ferramentas, conceitos e noções teóricas abordadas.
- Tutorias e acompanhamento de projetos.



## TEACHING METHODOLOGIES:

### Continuous Evaluation

- Attendance and punctuality in class.
- Oral and active participation.
- Completion of exercises proposed in class.
- Demonstrated ability to observe, collect, compare and analyse graphic design projects.
- Tests.
- Development of projects linking the tools, concepts and theoretical notions covered in class.
- Tutoring and monitoring of projects.

## AVALIAÇÃO

### Avaliação Individual

- [20%] Projeto Gráfico
- [10%] Diário Gráfico
- [20%] Assiduidade + Pontualidade + Participação + Exercícios Semanais
- [20%] Teste

### Avaliação de Grupo

- [30%] Projeto Editorial

## EVALUATION

### Individual Evaluation

- [20%] Graphic Project
- [10%] Graphic Diary
- [20%] Attendance + Punctuality + Participation + Weekly Exercises
- [20%] Test

### Group Evaluation

- [30%] Editorial Project





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

OBJ: Avaliar a qualidade formal e funcional de um projeto de Design Gráfico.

ME: Observar, recolher, comparar, analisar projetos de design de comunicação de referência.

OBJ: Conhecer a metodologia projetual e as diferentes fases de desenvolvimento de um projeto. Conhecer e aplicar os conceitos base de Design Gráfico na conceção, desenvolvimento e produção de composições visuais para os diferentes suportes de Comunicação Gráfica.

ME: Exposição oral e ativa sobre as diferentes matérias que compõem o programa da unidade. Desenvolvimento de projetos que permitem aos discentes interligarem ferramentas, conceitos e noções teóricas abordadas nesta unidade curricular. Tutorias e acompanhamento de projeto. Testes e exercícios práticos de experimentação.

OBJ: Utilizar uma ferramenta de desenho vetorial.

ME: Exercícios práticos de desenho vetorial com recurso à ferramenta Adobe Illustrator.

OBJ: Utilizar uma ferramenta de paginação editorial.

ME: Exercícios práticos de paginação editorial com recurso à ferramenta Adobe InDesign.



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

OBJ: To assess the formal and functional quality of a Graphic Design project.

TM: To observe, collect, compare and analyse reference communication design projects.

OBJ: Know the design methodology and the different phases of project development. Know and apply the basic concepts of Graphic Design in the conception, development and production of visual compositions for different Graphic Communication media.

TM: Oral and active presentation of the different subjects that make up the unit's programme. Development of projects that allow students to interconnect tools, concepts and theoretical notions covered in this course. Tutoring and project monitoring. Tests and practical experimentation exercises.

OBJ: Using a vector drawing tool.

TM: Practical vector drawing exercises using the Adobe Illustrator tool.

OBJ: Using an editorial layout tool.

TM: Practical editorial layout exercises using the Adobe InDesign tool.



**BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL:  
MAIN BIBLIOGRAPHY:**

- Bann, D. (2006). The All New Print Production Handbook. New York: RotoVision.
- Bonsiepe, G. (1999). Interface - an Approach to Design. UK: Dawn Barret.
- Costa, J. (2011). Design para os Olhos - Marca, Cor, Identidade, Sinalética. Lisboa: Dinalivro.
- Gordon, B. & Gordon, M. (2002). The Complete Guide to Digital Graphic Design. London: Thames & Hudson
- Hartman, A. (2004). Exploring Illustrator CS. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Hollis, R. (1994). Graphic Design, a Concise History. London: Thames and Hudson.
- Jute, A. (1999). Grelhas e Estrutura do Design Gráfico. Lisboa: Destarte.
- Lewandowsky, P. & Zeischegg, F. (2003). A Practical Guide to Digital Design. AVA Publishing SA.
- Lupton, E. & Phillips, J. C. (2012). Novos Fundamentos do Design. São Paulo: Cosac Naify.
- Meggs, P. B. (2009). História do Design Gráfico. São Paulo: Cosac Naify.
- Munari, B. (1968). Design e Comunicação Visual. Lisboa: Edições 70.
- Pipes, A. (2005). Production for Graphic Designers. London: Laurence King.
- Poynor, R. (2001). Typographica. London: Laurence King.
- Purvis, A. W. & Meggs, P. B. (2011) History of Graphic Design, John Wiley&Sons.
- Swann, A. (1990). Bases del Diseno Gráfico. Gustavo Gili.
- Kandinsky, W. (1970). Ponto, Linha, Plano. Lisboa: Edições 70.

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

4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos / 4 - Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all

**OBSERVAÇÕES (assinalar sempre que a UC seja optativa)**



OBSERVATIONS

Inválido para efeitos de certificação