



Ficha de Unidade Curricular

DESIGNAÇÃO DA UNIDADE CURRICULAR:

Graphic Design

DESIGNATION OF CURRICULAR UNIT:

Graphic 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

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**ECTS**

5



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

Joana Rodrigues
Carga letiva da UC: 45 horas

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

Joana Rodrigues
Carga letiva da UC: 45 horas

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

1º semestre:
Luis Ricardo Nunes da Costa Monteiro - 31,5 horas

Joana Rodrigues - 10,5 horas

2º semestre:

Joana Rodrigues - 45 horas

OTHER ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

1st semester

Luis Ricardo Nunes da Costa Monteiro - 31,5 hours

Joana Rodrigues - 10,5 hours

2nd semester

Joana Rodrigues - 45 hours



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

Esta Unidade Curricular tem como principal objectivo fornecer os conceitos base de design e comunicação gráfica, de modo a que os alunos consigam conceber e desenvolver projetos de design gráfico que visem a resolução de problemas de comunicação. No final desta unidade curricular o aluno deverá: - Saber avaliar a qualidade formal e funcional de um projeto de Design Gráfico; - Conhecer a metodologia projetual e as diferentes fases de desenvolvimento de um projeto de Design Gráfico; - Conhecer e aplicar os conceitos base de Design Gráfico na concepção, desenvolvimento e produção de composições visuais para os diferentes suportes de Comunicação Gráfica; - Utilizar ferramentas de desenho vectorial (Adobe Illustrator); - Utilizar ferramentas de paginação digital (Adobe InDesign).

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

The course's main objective is to provide the basic concepts of design and graphic communication, so that students can develop graphic design projects aimed at solving communication problems. At the end of this course the student should: - Being able to assess the quality of formal and functional of a Graphic Design project; - Understand the design methodology and the different stages of development of a Graphic Design project; - Understand and apply the basic concepts of Design in the conception and production of visual compositions for different media of Graphic Communication; - Being able to work with vector drawing tools (Adobe Illustrator); - Being able to work with layout tools (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. As diferentes linguagens e elementos de expressão visual; Modos de percepção ergonomia e usabilidade; Principais qualidades formais, estruturais e funcionais de um projeto de Design Gráfico; Tópicos de História do Design Gráfico Princípios base de Design Gráfico Tipografia e Composição: Fundamentos de Tipografia; Legibilidade; Leitabilidade; Percepção da Forma e da Cor; Graus de contraste; Imagem, estrutura e composição: Grelhas de Paginação; Paginação para ecrã e paginação para papel; Produção gráfica: Principais métodos de impressão; pré-impressão, produção e acabamento; Ferramentas de Desenho Vectorial: Adobe Illustrator; Ferramentas de Paginação Digital: Adobe In Design.

SYLLABUS:

Definition of Design and Graphic Design; Authors, works and main references of Graphic Design. Concepts, principles and methods of projectual development; Analysis and problem solving methodologies. Different languages and elements of visual expression; Modes of perception, ergonomics and usability; Major formal qualities, structural and functional of a Graphic Design project; Elements on Graphic Design History General Principles of Graphic Design Picture, structure and composition: Layout Grids; layout for screen and layout paper; Typography and Composition: Fundamentals of Typography; readability; Perception of Form and Color; Degrees of contrast. Graphic Production: Major printing methods; prepress, production and finishing; Vector Drawing Tools: Adobe Illustrator; Digital Publishing Tools: Adobe In Design.



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

OBJ.: Avaliar a qualidade formal e funcional de um projecto de Design Gráfico; M.E.: 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; OBJ.: Conhecer e aplicar os conceitos base de Design Gráfico na concepção, desenvolvimento e produção de composições visuais para os diferentes suportes de Comunicação Gráfica. M.E.: 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 ferramentas de desenho vectorial; OBJ.: Utilizar ferramentas de paginação digital; M.E.: Exposição oral e ativa; Testes e exercícios práticos de experimentação.

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: Ergonomics and usability; Basic principles of Graphic Design; Typography and Composition: Perception of Shape and Color; Picture structure and composition; Graphic production; OBJ: Use vector drawing tools (Adobe Illustrator); S: Vector Drawing Tools: Adobe Illustrator; OBJ: Use of digital paging tools (Adobe InDesign); S: Digital Publishing Tools: Adobe In Design.

METODOLOGIAS DE ENSINO:

Exposição oral e ativa sobre as diferentes matérias que compõem o programa da unidade; Observar, recolher, comparar, analisar projetos de design gráfico de referência; Testes e 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.

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.



AVALIAÇÃO

Avaliação continua

AVALIAÇÃO INDIVIDUAL

[20%] TESTE DE ILLUSTRATOR

[30%] PROJECTO 01

[20%] EXERCÍCIOS

[15%] DIÁRIO GRÁFICO

AVALIAÇÃO DE GRUPO

[15%] PROJECTO 02: LAYOUT

EVALUATION

Continuous evaluation

INDIVIDUAL GRADING

[20%] ILLUSTRATOR TEST

[30%] PROJECT 01

[20%] EXERCISES

[15%] GRAPHIC JOURNAL

GROUP GRADING

[15%] PROJECT 02: LAYOUT



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

OBJ: Avaliar a qualidade formal e funcional de um projecto de Design Gráfico; M.E: 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; OBJ: Conhecer e aplicar os conceitos base de Design Gráfico na concepção, desenvolvimento e produção de composições visuais para os diferentes suportes de Comunicação Gráfica; M.E: 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 ferramentas de desenho vectorial; OBJ: Utilizar ferramentas de paginação digital; M.E: Exposição oral e ativa; Testes e exercícios práticos de experimentação.

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

OBJ.: Being able to assess the quality of formal and functional of a Graphic Design project; T.M.: Case Studies Analysis. OBJ.: Understand the design methodology and the different stages of development of a Graphic Design project; OBJ.: Understand and apply the basic concepts of Design in the conception and production of visual compositions for different media of Graphic Communication; T.M.: Seminars: oral presentation about different subjects, which is followed by questions and answers; Development of projects that allow students interconnect tools, concepts and theoretical notions discussed in this course; Tutorials and project tracking; Practical exercises for experimental content production and projects; OBJ.: Use vector drawing tools (Adobe Illustrator); OBJ.: Use of digital paging tools (Adobe InDesign); T.M.: Seminars; Practical exercises.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL: MAIN BIBLIOGRAPHY:

Bártolo, José (2022) História do Design Gráfico em Portugal: Perspectivas críticas. Vol- 1-10. Ed. Ricardo Afonso e Victor Oliveira. ESAD - Público. Bonsiepe, Gui (1999) Interface - an approach to design. Dawn Barret Elam, Kimberly (2006). Sistemas Reticulares. Ed.GG Flusser, Vilem (2010). Uma Filosofia do Design. Relógio de Água. Gordon, Bob and Maggie Gordon (2002) The Complete Guide to Digital Graphic Design. Ed. Thames & Hudson. London Hartman, Annesa (2004) Exploring Illustrator CS. Thomson Delmar Learning. Canada. Heller, Steven; Anderson Gail(2016).The graphic design idea book. Ed. Laurence King Heskett, John (2005). El Diseno en la vida cotidiana. Dd. GG Hollis, Richard (1994) Graphic Design, A Concise History Ed.Thames and Hudson. London Krause, Jim (2004). Design Basics Index. How Design Books. Lewandowsky, Pina and Francis Zeischegg (2003). A Practical Guide to Digital Design. AVA Publishing SA.Lupton, Ellen & Jennifer Cole Phillips (2012). Novos fundamentos do design.CosacNaify Meggs, Philip B. (2009). História do Design Gráfico. São Paulo: Cosacnaify Moura, Mário (2018). O Design que não se vê. Orfeu Negro Munari, Bruno. (1968) Design e Comunicação Visual. Ed. Edições 70. Lisboa Pipes, Alan. Production for Graphic Designers. Ed. Laurence King Poynor, Rick. (2001) Typographica. Ed.Laurence King. London Purvis, Alsto W. & Philip B. Meggs (2011) History of Graphic Design, Ed.John Wiley&Sons Sudjic, Deyan (2015). B is for Bauhaus. Penguin Books Swann, Alan (1990) Bases del Diseno Gráfico. Ed. GG.



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

12 - Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis / 12 - Ensure sustainable consumption and production patterns

17 - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável / 17 - Strengthen the means of implementation and revitalize the Global Partnership for Sustainable Development

OBSERVAÇÕES (assinalar sempre que a UC seja optativa)

OBSERVATIONS

Inválido para efeitos de certificação