



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201321002 - TECNOLOGIAS DE DESIGN DE COMUNICAÇÃO I

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2022/23	Mestrado Design Comunicação	2º	3.50 ECTS
Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
Português ,Inglês	semestral		1º / 1º

Área Disciplinar

Tecnologias da Arquitetura, Urbanismo e Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto	Horas totais de Trabalho
42.00	98.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Gabriel Andrade Godoi

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Gabriel Andrade Godoi 3.00 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

Estruturada sobre o primeiro dos três níveis do Saber - Saber, Saber-Fazer, Saber-Ser/Estar - esta unidade curricular visa desenvolver nos alunos o domínio dos fundamentos basilares e transversais às tecnologias aplicadas ao Design de Comunicação, dotando-os das competências necessárias para responder aos desafios lançados pelo Projeto e a sua realização enquanto objeto final.

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

- Reconhecer a cultura tecnológica, a linguagem e as tecnologias utilizadas em Design de Comunicação;
- Identificar os suportes e processos utilizados na reprodução de textos, imagens e demais elementos que compõem a matéria-prima dos projetos em Design de Comunicação;
- Conhecer as potencialidades e limitações dos processos e suportes mais utilizados dos projetos em Design de Comunicação;
- Dominar os elementos básicos necessários ao desenvolvimento do projeto de Design de Comunicação, tanto no que se refere aos materiais e processos, bem como à conceção técnica do projeto;
- Dominar as tecnologias informáticas necessárias ao ato de projetar;
- Conhecer o universo tecnológico atual e os processos utilizados pelo mercado.

Conteúdos Programáticos / Programa

- técnica vs. tecnologia [e o processo de design]
- design gráfico vs. design de comunicação
- processos de impressão e reprodução
- suportes e materiais
- sistemas de cor [CMYK, RGB, cores diretas, etc.]
- a revolução digital
- fontes
- formatos de imagens digitais
- imagens vetoriais vs. matriciais – características e tratamento
- resolução e compressão de imagens matriciais
- fluxos de trabalho
- parametrização de projetos em design de comunicação
- programas informáticos
- o papel do designer no controle de qualidade do objeto final
- acompanhamento aos projetos desenvolvidos na UC Design de Comunicação I.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Para o desenvolvimento da linguagem necessária à comunicação com os demais intervenientes no processo de design, a montante e a jusante do ato de projetar, será apresentado um panorama historiográfico dos mais de 500 anos da cultura do Design de Comunicação, desde o surgimento da impressão tipográfica com caracteres móveis até os dias atuais, identificando os momentos-chave criadores de uma cultura tecnológica específica da área, totalmente ainda em uso na atualidade.

Serão analisados em profundidade os conceitos básicos e transversais aos diversos ambientes – entrada, visualização e saída – utilizados nos fluxos de trabalho adotados pela generalidade das empresas responsáveis pela produção industrial dos projetos em design de comunicação, bem como apresentadas metodologias otimizadas de interação com estas empresas.

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 de Comunicação.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Esta UC utiliza uma metodologia baseada em aulas teórico-práticas com recursos audiovisuais, com a apresentação de estudo de casos relevantes e exercícios-relâmpagos 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.

Promove ainda a capacidade de investigação dos alunos através do desenvolvimento orientado de um trabalho de investigação em grupo sobre os momentos-chave do desenvolvimento tecnológico e a sua relação com a prática profissional atual em Design de Comunicação.

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 e projeto final [50%]
3. Trabalho de investigação. [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 e/ou trabalho de investigação possui uma grelha de avaliação adequada e ajustada a aos objetivos de cada proposta, baseada em critérios claros e devidamente informados aos alunos tais como:

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

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

As diversas metodologias utilizadas visam a transferência dos conhecimentos necessários ao desenvolvimento do primeiro nível de competência de forma gradual e consciente, permitindo que os alunos possuam uma capacidade de análise e síntese dos aspetos tecnológicos inerentes ao ato de projetar em Design de Comunicação.

Tal objetivo é conseguido através da exposição dos conteúdos programáticos e a sua relação com os estudos de casos apresentados, escolhidos conforme a sua relevância e diferentes níveis de complexidade, bem como a análise pormenorizada de todas as fases de desenvolvimento do projeto, desde a sua conceção até a preparação, envio e transferência para os parceiros responsáveis pela sua execução.

Os exercícios desenvolvidos em aula simulam situações práticas encontradas nos mais diversos projetos, sendo transversais aos variados suportes, materiais e técnicas utilizadas na execução dos projetos em Design de Comunicação, criando as bases necessárias para a passagem ao segundo nível de competência - Saber-fazer.

Bibliografia Principal

DE FUSCO, R., Izquierdo, M., 2005. Historia del diseño. Santa & Cole, Barcelona

- FRASCARA, J., 2004. Communication design: principles, methods, and practice. Allworth Press, New York.
- PIPES, Alan, [1992] Production for Graphic Designers, London, Laurence King Publishing, 3ª Ed. [2001]
- NEWARK, Quentin [2002] What is Graphic Design? Mies, Switzerland, Rotovision
- MEGGS, Phillip B., A history of Graphic Design, London, Allen Lane Penguin Books Ltd

Bibliografia Complementar

AYNSLEY, Jeremy [2001] A Century of Graphic Design: Design Pioneers of the 20th Century, London, Mithcell Beazleay, Octopus Publishing Group

- DALLEY, Terence, editor (1984) The complete Guide to Illustration and Design . techniques and materials, Oxford, QED Publishing Ltd,
- de FUSCO, Renato. [1993.] Projecto - Produção - Venda - Consumo, Design em aberto, uma antologia”, Ed. Centro Português deDesign, Lisboa, 1993.
- GATTER, Mark, [2005] Getting It Right in Print: A Guide for Graphic Designers, London, Laurence King Publishing
- MALDONADO, T., 2006. Design industrial. Edições 70, Lisboa.
- ORTEGA Y GASSET, J., 2009. Meditação sobre a técnica. Caleidoscópio, Lisboa.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201321002 - Technologies in Communication Design I

Type

Compulsory

Academic year

2022/23

Degree

Master Communication
Design

Cycle of studies

2

Unit credits

3.50 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

1 / 1

Scientific area

Technologies of Architecture, Urbanism and Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
42.00

Total workload
98.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Gabriel Andrade Godoi

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Gabriel Andrade Godoi 3.00 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

Structured on the first of the three levels of Knowledge - Knowledge, Know-How and Attitude - this curricular unit aims to develop the student's mastery of the transversal basic knowledge of the technologies applied to Communication Design, equipping them with the necessary competences to respond to the challenges posed by the Project and its realization as a final object.

Thus, students are expected to be able to:

- Recognize the technological culture, language and technologies used in Communication Design;
- Identify the media and processes used in the reproduction of texts, images and other elements that make up the raw material of Communication Design projects;
- To know the potentialities and limitations of the most used processes and supports of Communication Design projects;
- Master the basic elements necessary for the development of the Communication Design project, both in terms of materials and processes, as well as the technical design of the project;
- Mastering the IT technologies needed to design;
- Know the current technological universe and the processes used by the market.

Syllabus

- technique vs. technology [and the design process]
- graphic design vs. communication design
- printing and reproduction processes
- media and materials
- color systems [CMYK, RGB, spot color, etc.]
- the digital revolution
- fonts
- digital image formats
- vector images vs. raster images - characteristics and treatment
- resolution and compression of raster images
- workflows
- parameterization of projects in communication design
- computer programs
- the role of the designer in quality control of the final object
- Follow-up to the projects developed at UC Communication Design I.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

For the development of the language needed to communicate with the other stakeholders in the design process, upstream and downstream of the design project, a historiographic panorama of the more than 500 years of the Communication Design culture will be presented, from the appearance of the printing press with mobile characters up to the present day, identifying key moments in the creation of a specific technological culture of the area, totally still in use today.

We will analyze in depth the basic and transversal concepts to the different environments - input, display and output - used in the workflows adopted by the majority of companies responsible for the industrial production of the projects in communication design, as well as present optimized methodologies of interaction with these companies.

The most common production techniques will also be analyzed in depth, highlighting their main characteristics, uses and potential, allowing students a greater capacity of assimilation of the information made available through study visits to the typical and prominent companies in the Portuguese market, responsible for the execution of the projects in Communication Design.

Teaching methodologies (including evaluation)

This UC uses a methodology based on theoretical-practical classes with audiovisual resources, with the presentation of relevant case studies and quick exercises performed in class under guidance.

It also uses study visits to certified companies and with a prominent position in the national panorama as a way of consolidating in practice the knowledge presented in class.

It also promotes students' research capacity through the focused development of a group research paper on the key moments of technological development and their relationship with current professional practice in Communication Design.

The evaluation will be done according to the FA standards, in a continuous way, with three main aspects to be considered:

1. Attendance and participation in classes [10%]
2. Assessment of individual exercises and final project [50%]
3. Research paper. [30%]

The ability to meet the proposed deadlines and the ability to participate critically in class discussions, as well as attendance, are evaluated in those points.

Each exercise and/or research paper has an appropriate evaluation grid adjusted to the objectives of each proposal, based on clear criteria and duly informed to the students such as:

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

Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes

The various methodologies used aim to transfer the necessary knowledge to the development of the first level of competence in a gradual and conscious way, allowing students to have a capacity for analysis and synthesis of the technological aspects inherent to the project of designing in Communication Design.

This objective is achieved through the presentation of the programmatic contents and their relationship to the case studies presented, chosen according to their relevance and different levels of complexity, as well as the detailed analysis of all phases of project development, from their conception to the preparation and transfer to the partners responsible for its implementation.

The exercises developed in class simulate practical situations found in the most diverse projects, being transversal to the varied media, materials and techniques used in the execution of the projects in Communication Design, creating the necessary basis for the passage to the second level of competence - Know-how.

Main Bibliography

- DE FUSCO, R., Izquierdo, M., 2005. Historia del disen?o. Santa & Cole, Barcelona
- FRASCARA, J., 2004. Communication design: principles, methods, and practice. Allworth Press, New York.
 - PIPES, Alan, [1992] Production for Graphic Designers, London, Laurence King Publishing, 3^a Ed. [2001]
 - NEWARK, Quentin [2002] What is Graphic Design? Mies, Switzerland, Rotovision
 - MEGGS, Phillip B., A history of Graphic Design, London, Allen Lane Penguin Books Ltd

Additional Bibliography

- AYNSLEY, Jeremy [2001] A Century of Graphic Design: Design Pioneers of the 20th Century, London, Mithcell Beazleay, Octopus Publishing Group
- DALLEY, Terence, editor (1984) The complete Gude to Illustration and Design . techniques and materials, Oxford, QED Publihing Ltd,
 - de FUSCO, Renato. [1993.] Projecto - Produção - Venda - Consumo, Design em aberto, uma antologia", Ed. Centro Português deDesign, Lisboa, 1993.
 - GATTER, Mark, [2005] Getting It Right in Print: A Guide for Graphic Designers, London, Laurence King Publishing
 - MALDONADO, T., 2006. Design industrial. Edições 70, Lisboa.
 - ORTEGA Y GASSET, J., 2009. Meditação sobre a técnica. Caleidoscópico, Lisboa.