



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

201321007 - TECNOLOGIAS DE DESIGN DE COMUNICAÇÃO II

### Tipo

Obrigatória

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

### Área Disciplinar

Tecnologias da Arquitetura, Urbanismo e Design

### Horas de contacto (semanais)

<b>Teóricas</b>	<b>Práticas</b>	<b>Teórico práticas</b>	<b>Laboratoriais</b>	<b>Seminários</b>	<b>Tutoriais</b>	<b>Outras</b>	<b>Total</b>
0.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

### Total Horas da UC (Semestrais)

<b>Total Horas de Contacto</b>	<b>Horas totais de Trabalho</b>
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 segundo dos três níveis do Saber - o Saber-fazer - é objetivo desta unidade curricular semestral a aplicação dos conhecimentos adquiridos no semestre anterior através de exercícios práticos e inspirados em situações reais e de complexidade técnica progressiva, como forma de criar uma memória processual com uma dimensão prática e profundamente ligada ao mercado de trabalho.

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

- interpretar e elaborar os briefings técnicos necessários à compreensão e produção dos projetos;
- executar, conforme os objetivos do projeto, todos os ficheiros necessários à sua produção industrial;
- utilizar de forma eficiente os suportes, materiais e processos;
- desenvolver a capacidade de proposição de utilizações inovadoras;
- antecipar os eventuais constrangimentos de produção, delineando ações para a sua minimização e controlo;
- definir caso a caso o papel do designer enquanto participante no controlo de qualidade do objeto final.
- desenvolver um site funcional para internet.

### **Conteúdos Programáticos / Programa**

- Parametrização de artes finais e fechamento de arquivos prontos para produção industrial nos diversos suportes e técnicas;
- Normas europeias;
- Reprodutibilidade da cor;
- Perfis de cor ICC;
- Métodos de controlo e simulação;
- Desenho técnico (revisão);
- Introdução a plataformas CMS (Wordpress).
- Acompanhamento aos projetos desenvolvidos na UC Design de Comunicação II.

### **Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular**

Os conteúdos previstos têm como objetivo permitir a correta aplicação dos conhecimentos adquiridos no semestre anterior numa dimensão prática – saber-fazer – sendo igualmente necessário para atingir este intuito inserir esta competência nas práticas utilizadas pela indústria, em conformidade com as normas europeias.

São considerados diversos aspetos do projeto tal como a normalização da cor sobre os diversos materiais e respetivas técnicas de produção. Desta forma conseguimos efetivamente desenvolver a capacidade dos alunos em comunicar os seus projetos para a fase produtiva de forma otimizada e criar uma memória processual que constitui um objeto de referência futura para a vida profissional.

Sendo a internet um meio com uma presença marcante nas estratégias de comunicação atuais, é necessário dotar os alunos de competências funcionais neste meio, como forma cumprir com o vasto panorama de meios utilizados de forma transversal na atualidade. Para tal, é utilizada uma plataforma CMS, em conformidade com a crescente participação deste tipo de solução no universo digital.

### **Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

Esta UC utiliza primordialmente exercícios teórico-práticos “relâmpagos” desenvolvidos em aula, simulando situações inspiradas em processos reais retirados do mercado de trabalho pelo seu valor pedagógico, formativo e inovador.

A avaliação será feita segundo as normas da FA, de forma contínua e levando em consideração aspetos como:

- assiduidade e participação nas aulas [10%]

- avaliação dos exercícios executados em aula [individuais 50%, em grupo 20%]
- frequência no fim do semestre [20%]

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

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

A frequência é dividida em duas partes, teórica e prática, e constitui um instrumento de avaliação da capacidade de assimilação dos programas apresentados.

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

Ao propor a execução em aula e com a devida supervisão de diversos exercícios baseados em situações reais do mercado de trabalho, esta UC promove a instrumentalização prática dos conhecimentos adquiridos em conformidade com as melhores práticas utilizadas em ambientes profissionais, cobrindo todas as etapas necessárias à transformação do projeto em objeto final.

Desta forma, transfere aos alunos a dimensão prática do saber e desenvolve uma memória processual de referência à qual podem recorrer em situações futuras que encontrarão na vida profissional, caracterizada em Portugal, em termos técnicos e tecnológicos, por uma falta de especialização formal, obrigando os Designers de Comunicação a lidar com uma grande diversidade de materiais, suportes e técnicas.

### **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 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. Caleidoscópio, Lisboa.

## ARTIGOS

- Snodgrass, A., Coyne, R., 1996. Is designing hermeneutical? *Archit. Theory Rev.* 2, 65–97.
- Maeda, John “Let designers code, and engineers design”. *The Wall Street Journal*, 21 de fevereiro de 2014.



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

201321007 - Technologies in Communication Design II

### 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 / 2

### 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 second of the three levels of Knowledge - Know-how - this semester's curricular unit objective is the application of the knowledge acquired in the previous semester through practical exercises and inspired by real situations and progressive technical complexity, as a way of creating a "processual memory" with a practical dimension and deeply linked to the labor market.

Thus, students are expected to be able to:

- interpret and elaborate the technical briefings necessary for the understanding and production of the projects;
- execute, according to the project objectives, all the files necessary for its industrial production;
- make efficient use of media, materials and processes;
- develop the capacity to propose innovative uses;
- anticipate possible production constraints, outlining actions for their minimization and control;
- define the role of the designer on a case-by-case basis as a participant in the quality control of the final object.
- Develop a functional internet site.

## Syllabus

- Parameterization of final artwork and execution of files ready for industrial production in the various materials and techniques;
- European standards;
- Color reproducibility;
- ICC color profiles;
- Control and simulation methods;
- Technical drawing (revision);
- Introduction to CMS platforms (Wordpress).
- Follow-up to projects developed at UC Communication Design II.

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

The contents are intended to allow the correct application of the knowledge acquired in the previous semester in a practical dimension – know-how – being also necessary to achieve this objective the introduction of industry's best practices, in accordance to European standards.

Several aspects of the project are considered such as the normalization of color over the various materials and their production techniques. In this way we can effectively develop students' ability to communicate their projects to the productive phase in an optimized way and create a “procesual memory” that constitutes a future reference for professional life.

As the internet is a medium with a strong presence in today's communication strategies, it is necessary to equip students with functional skills in this environment, as a way to comply with the vast panorama of media used in a transversal way at the present time. For this, a CMS platform is used, in accordance with the increasing participation of this type of solution in the digital universe.

## Teaching methodologies (including evaluation)

This curricular unit uses primarily theoretical-practical quick exercises developed in class, simulating situations inspired by real design situations taken from the labor market for its pedagogical, formative and innovative value.

The evaluation will be made according to FA standards, continuously and taking into account aspects such as:

- attendance and participation in class [10%]
- assessment of exercises performed in class [individual 50%, group 20%]
- test at the end of the semester [20%]

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

Each exercise and / or research work 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

The test is divided into two parts, theoretical and practical, and is an instrument for evaluating the assimilation capacity of the programs presented.

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

In proposing the execution in class and with the proper supervision of several exercises based on real labor market situations, this UC promotes the practical use of the acquired knowledge in accordance with the best practices used in professional environments, covering all the steps necessary for the transformation of the project into final object.

In this way, it transfers to the students the practical dimension of knowledge and develops a “processual memory” of reference to which they can resort in future situations that they will find in professional life, characterized in Portugal, in technical and technological terms, by a lack of formal specialization, forcing Communication Designers to deal with a wide range of materials, media and techniques.

### **Main Bibliography**

- 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

### **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 Guide 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.

## ARTICLES

- Snodgrass, A., Coyne, R., 1996. Is designing hermeneutical? *Archit. Theory Rev.* 2, 65–97.
- Maeda, John “Let designers code, and engineers design”. *The Wall Street Journal*, 21 de fevereiro de 2014.