



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

201322001 - TECNOLOGIAS DE DESIGN DE COMUNICAÇÃO III

### Tipo

Obrigatória

#### Ano lectivo

2022/23

#### Curso

Mestrado Design  
Comunicação

#### Ciclo de estudos

2º

#### Créditos

7.00 ECTS

#### Idiomas

Português ,Inglês

#### Periodicidade

semestral

#### Pré requisitos

#### Ano Curricular / Semestre

2º / 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  
42.00

Horas totais de Trabalho  
196.00

### 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)

Os objectivos do curso são:

(1) Introduzir as componentes teóricas e práticas necessárias à verificação e controle dos ficheiros digitais executados com vista à produção industrial;

- (2) Introduzir as componentes teóricas e práticas necessárias à uma utilização da cor otimizada nos diversos suportes e processos utilizados;
- (3) Abordar as questões inerentes à gestão dos projectos tais como orçamentação e relações comerciais
- (4) A resolução técnica adequada aos projectos desenvolvidos na UC Design de Comunicação III
- (5) Aprofundar os conhecimentos técnicos nos programas informáticos utilizados
- (6) Desenvolver um projecto em websdesign utilizando uma plataforma CMS

### **Conteúdos Programáticos / Programa**

1. Através de exercícios práticos realizados em aula, com elevada complexidade, abordam-se aspectos técnicos do Design de Comunicação com vista à optimização dos resultados pretendidos na fase de projecto, com a utilização dos instrumentos de simulação e controle disponíveis.

Tópicos a abordar:

- normas europeias para a indústria gráfica
- perfis de cor ICC
- execução de artes finais digitais
- parametrização dos projectos com vista à sua orçamentação
- ecodesign

#### **2. GESTÃO DA COR NOS PROCESSOS DE REPRODUÇÃO**

Espaços de cor, perfis e instrumentos de simulação e controle

#### **3. VISITAS DE ESTUDO**

#### **4. INICIAÇÃO AO WORDPRESS**

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

- (1) Gerenciamento de cores em diversos meios de comunicação;
- (2) O uso de ferramentas de simulação e controle;
- (3) Adequação de opções técnicas tomadas em função das restrições do projecto.
- (4) Criação de competências para o desenvolvimento de projectos transversais a diversos suportes e meios

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

1. A avaliação será feita segundo as norma da FA, de forma contínua e levando em consideração aspectos como a assiduidade e participação nas aulas [10%],
2. Avaliação dos exercicios executados [60%],
3. Trabalho de investigação [30%].

### **Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de**

## **aprendizagem da unidade curricular**

A metodologia utilizada baseia-se em aulas teórico-práticas, que abordam os fundamentos tecnológicos necessários para o exercício pleno da profissão de designer de comunicação nos moldes atuais, apoiada numa pesquisa contínua sobre os fluxos de trabalho utilizados pelas diversas entidades participantes nos processos de design, desde o projecto ao objecto final.

## **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 de Design, 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

201322001 - Technologies in Communication Design III

### Type

Compulsory

#### Academic year

2022/23

#### Degree

Master Communication  
Design

#### Cycle of studies

2

#### Unit credits

7.00 ECTS

#### Lecture language

Portuguese ,English

#### Periodicity

semester

#### Prerequisites

#### Year of study/ Semester

2 / 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  
196.00

### 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)

This course aims to:

- (1) To introduce the theoretical and practical components necessary for the verification and control of digital files towards industrial production;
- (2) To introduce the theoretical and practical components necessary for the optimal use of color in various media and processes used;

- (3) Addressing the issues inherent in project management such as budgeting and business relationships;
- (4) Develop the proper technical solutions proper to projects developed at UC Communication Design III;
- (5) In depth technical knowledge in computer programs used.
- (6) Develop a webdesign project based on a CMS platform

## **Syllabus**

1. Through practical exercises done in class, highly complex, approach to the technical aspects of design communication in order to optimize the desired results at the design stage, with the use of simulation and control tools available. Topics to be addressed:
  - European standards for the printing industry
  - ICC color profiles
  - digital final artwork
  - parameterization of projects with a view to budgeting
  - ecodesign
2. COLOR MANAGEMENT CONTROL  
Color spaces, profiles and tools for simulation and control
3. STUDY VISITS
4. INTRODUCING WORDPRESS

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

- (1) Color management in various media;
- (2) The use of simulation and control tools;
- (3) Adequacy of technical options taken in the light of project constraints.
- (4) Skills for the development of cross-media projects

## **Teaching methodologies (including evaluation)**

1. The evaluation will be done according to the norm of FA, continuously and taking into account aspects such as attendance and participation in class [10%],
2. Evaluation of exercises performed [60%],
3. Research work [30%].

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

The methodology is based on theoretical-practical classes, which address the technological foundations required for the full exercise of the profession of communication designer nowadays, supported by a continuous research on the workflows used by the various entities involved in the

design processes, from the project to the final object.

### **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 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.

#### 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.