



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202399208 - Técnicas de Expressão e Criação Gráfica

Tipo

Optativa

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2023/24	Mestrado Design Comunicação Mestrado Design Produto MI Interiores Mestrado Design Moda MI Arquitetura - Esp.Arq MI Arquitetura - Esp.Urb	2º	3.00 ECTS

Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
Português	semestral		

Área Disciplinar

Desenho, Geometria e Computação

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto	Horas totais de Trabalho
28.00	75.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos 2.00 horas

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

1. Domínio de técnicas de expressão plástica/gráfica a partir dos instrumentos do desenho, materiais e veículos; capacidade de aplicação dos seus efeitos intrínsecos a objetivos de representação;
2. Consolidação das relações interdisciplinares entre o desenho e o design;
3. Exploração das qualidades gráficas e expressivas dos materiais e instrumentos para obtenção de variação e qualificação da imagem; técnicas mistas;
4. Experiência em técnicas envolvendo pigmentos de solução aquosa transparentes e opacos;
5. Introdução à colagem como matéria pictórica e como matéria temática;
6. Introdução aos conceitos de *objet trouvé* e de *ready-made* como estratégias de ilustração;
7. Introdução a processos de produção de múltiplos através de técnicas rudimentares de gravura e impressão;
8. Desenvolvimento de um projeto gráfico pessoal através da elaboração de uma proposta e adaptação, no trabalho resultante, dos objetivos específicos às técnicas que se lhes adequam.

Conteúdos Programáticos / Programa

Exploração de suportes, instrumentos; materiais e sua abordagem de acordo com a variabilidade;

Ilustração das relações interdisciplinares entre o desenho e o design em momentos distintos do processo criativo;

Experimentação com materiais particulares, em diferentes formatos e veículos, e aplicação das suas técnicas intrínsecas a temas do design;

Técnica mista e descoberta de fatores de sucesso por tentativa e erro pela experimentação;

Materiais de solução aquosa transparentes e opacos, isoladamente e em técnica mista.

Colagens: história e exemplos; materiais bidimensionais como matéria pictórica; métodos de transferência; atribuição de coerência a imagens providas de contextos diferentes;

Objet trouvé e *ready-made*: história e exemplos; métodos de transformação pelos desenho e colagem;

Técnicas de impressão e produção de múltiplos; meios de gravura; variações pela repetição; monotipia;

Criação, gestão e desenvolvimento de projeto gráfico aplicado a problemas do design.

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

Os estudantes irão adquirir competências no uso de diversos formatos materiais e técnicos, incluindo versões novas ou aprofundadas de materiais já conhecidos. Com uma vertente dominante de experimentação e de desenho de invenção, a UC irá preparar os estudantes para adequar técnicas variadas à resposta a diferentes

problemas gráficos do Design. Irá ainda orientar a representação do imaginado, a potenciação da expressão pessoal e a ampliação da cultura visual, nomeadamente através da apresentação de casos de estudo.

A aprendizagem das idiosincrasias e efeitos obtidos a partir da adequação de materiais e técnicas é efetuada pela experiência prática associada à crítica individual e participada.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

O modelo pedagógico da UC, de acordo com a sua natureza laboratorial, assenta nos princípios da aprendizagem pela prática orientada, articulados com a crítica regular dirigida às competências do grupo e dos indivíduos. Neste contexto, o docente propõe tipologias de exercícios que os alunos devem adequar aos seus próprios propósitos e exercícios temáticos explicitados em enunciados de enunciados, ilustrados com imagens relativas a casos de estudo, percursos paralelos ou de outro modo pertinentes.

Estes exercícios devem privilegiar a capacidade da utilização de técnicas e modos de expressão como processos de comunicação próprio e original e a capacidade de reordenar e reinventar soluções originais a partir dos estímulos apresentados.

No sentido de transmitir os conteúdos da UC e de proporcionar a aquisição de prática no uso dos seus métodos e instrumentos, recorre-se a apresentações teóricas com visualização de exemplos e a exercícios práticos de exploração das técnicas e meios e de aplicação a elaborações criativas de construções imaginadas. A orientação em aula ao longo da realização dos exercícios segue as modalidades de contacto coletivo e tutorial, considerando que é necessária atenção individual para lidar com dificuldades pontuais.

Dada a ligação de Técnicas de Expressão e Criação Gráfica aos problemas de representação em Design e o seu papel na aquisição de um repertório técnico ao serviço da invenção, existem duas vertentes dominantes, uma de desenho de experimentação e exploração livre de técnicas e outra de desenho de invenção aplicando as técnicas testadas.

Através de exercícios práticos dirigidos pelos estudantes, estes adquirem noções inerentes ao uso de uma grande variedade de técnicas no Design, alargando a sua capacidade de resposta a problemas de representação, de invenção e de ilustração.

A crítica construtiva de desenhos realizados constitui um método adicional de transmissão, no qual a adoção de uma dimensão participada estimula a apreciação por pares e aumenta a capacidade discursiva dos alunos relativamente ao seu trabalho.

A avaliação é contínua e fundamenta-se na apreciação qualitativa do trabalho apresentado na sala de aula no decorrer dos exercícios e traduz-se por um valor quantitativo (0 a 20), atribuído na conclusão do semestre. Não só são avaliados e classificados os trabalhos realizados ao longo do semestre, bem como a capacidade de resposta rigorosa aos enunciados propostos e a formulação de propostas pelos/as alunos/as. Os/as alunos/as são avaliados/as segundo diversos fatores, dos quais os mais

importantes são: entendimento crítico da construção de imagens e dos princípios envolvidos; aperfeiçoamento e evolução; qualidade geral do trabalho apresentado; presença regular e atenta nas sessões de aula e notória disponibilidade e envolvimento na realização dos trabalhos. A frequência de 60% das aulas é necessária para aceder à avaliação contínua. Os trabalhos são regularmente expostos em sala de aula para apreciação coletiva e participada. Os elementos a entregar para avaliação final são os originais dos trabalhos realizados, apresentados em portfolio individual, bem como outros elementos produzidos no âmbito da UC (suportes digitais, cadernos de estudos, etc.).

Avaliação final: tratando-se de uma UC do tipo laboratorial, a avaliação decorre da aferição do rigor e da qualidade do trabalho, assim como da capacidade discursiva do(a) aluno(a) exibida na respetiva apresentação. A aprovação na UC requer a completação de, pelo menos, 60% dos exercícios de exploração e aplicação das técnicas contempladas no programa e do trabalho final proposto pelo(a) aluno(a).

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

As metodologias de ensino e de avaliação seguem o modelo das UC do tipo laboratorial, centrado no projeto de desenho e na invenção gráfica. Dado que os objetivos de aprendizagem se concretizam através da experimentação e exploração, orientadas por enunciados, teorias da imagem e casos de estudo, e pela aplicação das técnicas apreendidas ao solucionamento de problemas de representação no Design, considera-se que as aquisições nos domínios teóricos são expressas nas respostas práticas aos diferentes exercícios.

Configurada como uma UC que prolonga e alarga conhecimentos anteriores no âmbito do Desenho e da Expressão Gráfica, requerendo envolvimento na respetiva frequência e noções de interdisciplinaridade, Técnicas de Expressão e Criação Gráfica enfatiza os aspetos lúdicos da pesquisa individual, o gosto pelo risco e o desenvolvimento de soluções pessoais, diferenciadas.

O trabalho desenvolve-se por analogia e extrapolação, investindo na descoberta de soluções criativas no erro e no acaso, cultivando a interpolação entre a definição de direções e a deriva, seguindo um caminho comum nas atividades artísticas.

Sendo uma UC de natureza laboratorial, a avaliação contínua é a mais adequada para aferir o desenvolvimento de competências, que se manifestam em 3 vertentes: no investimento colocado na experimentação das técnicas de modo pessoal e criativo; na capacidade de aplicar as técnicas na resposta a problemas do Design e no rigor da linguagem discursiva patente na proposta de trabalho final e na respetiva apresentação.

Bibliografia Principal

Brereton, R. e Roberts, C. (2011). Cut & Paste. 21st century collage. London: Lawrence King

Eissen, K. e Steur, R. (2014). Sketching. The basics. Amsterdam: BIS Publishers

Hyland, A e Bell, R. (2003). Hand to eye. Contemporary Illustration. London, Lawrence Hill Publishing

Hoptman, L. (2002). Drawing Now: eight propositions. New York, NY: MOMA

New, Jennifer (2005). Drawing from Life, The Journal as Art. New York, NY: Princeton Architectural Press

Maslen, Mick (2011). Drawing Projects: An Exploration of the Language of Drawing, London: Black Dog Publishing

Pipes, Alan (2007). Drawing for Designers: Drawing skills, Concept sketches, Computer systems, Illustration, Tools and materials, Presentations, Production techniques. London: Laurence King

Shrigley, Gordon, ed. (2004). Spatula: How Drawing Changed the World. London: Marmalade.

Peng + Hu (2015). Hirameki. Draw what you see. London, Thames & Hudson.

Terashima, A. (2009). Pattern Factory. New York, NY: Harper Collins.

Bibliografia Complementar

--



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202399208 - Techniques of Expression and Graphic Creation

Type

Elective

Academic year

2023/24

Degree

Master Communication
Design
Master Product Design
IM Interiors
Master Fashion Design

Cycle of studies

2

Unit credits

3.00 ECTS

Lecture language

Portuguese

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

Scientific area

Drawing, Geometry and Computation

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
28.00

Total workload
75.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos 2.00 horas

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

1. Proficiency in various techniques of plastic/graphic expression based on drawing

instruments, materials and vehicles; ability to apply their intrinsic effects in representation.

- 2. Consolidation of interdisciplinary relationships between drawing and design.*
- 3. Exploration of the graphic and expressive qualities of different materials and specific instruments to obtain variation and qualification of images; use of mixed media.*
- 4. Experience in techniques involving transparent and opaque water-soluble pigments.*
- 5. Introduction to collage as both a pictorial and a thematic material.*
- 6. Introduction to the concepts of objet trouvé and ready-made as illustration strategies.*
- 7. Introduction to processes of producing multiples through rudimentary engraving and printing techniques.*
- 8. Development of a personal graphic project through the elaboration of a proposal and adaptation, in resulting work, of its objectives to the techniques which best suit them.*

Syllabus

Exploration of media, instruments; materials and approaches, according to variability; Illustration of interdisciplinary relationships between drawing and design in different phases of the creative process;

Experimentation with particular materials, in different formats and vehicles, and application of their intrinsic techniques to design themes;

Mixed media and discovery of success factors by trial and error through experimentation;

Transparent and opaque water soluble materials, on their own and in mixed media.

Collages: history and examples; two-dimensional materials as pictorial material; transfer methods; attribution of coherence to images from different contexts;

Objet trouvé and ready-made: history and examples; transformation methods through drawing and collage;

Printing techniques and production of multiples; means of engraving; variations through repetition; artistic monotype;

- Creation, management and development of graphic project applied to design problems.

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

Students will acquire skills in the use of various material and technical formats, including new or in-depth versions of already known materials. With a dominant aspect of experimentation and inventive drawing, the CU will prepare students to adapt different techniques to respond to different graphic problems within Design. It will also guide the representation of the imagined, the enhancement of personal expression and the expansion of visual culture, namely through the presentation of

case studies.

Learning about the idiosyncrasies and effects obtained from the adaptation of materials and techniques is carried out through practical experience associated with individual and participatory criticism.

Teaching methodologies (including evaluation)

The CU's pedagogical model, in accordance with its laboratorial nature, is based on the principles of learning through guided practice, articulated with regular criticism aimed at the competences of the group and of individuals. In this context, the teacher proposes typologies of exercises that students must adapt to their own purposes and thematic assignments explained in briefings and illustrated with images relating to case studies, parallel paths or otherwise relevant.

These exercises should focus on the ability to use techniques and modes of expression as unique and original communication processes and on the ability to reorder and reinvent original solutions based on the presented stimuli.

To transmit the contents of the UC and to provide the acquisition of practice in the use of its methods and instruments, theoretical presentations are provided, including visualization of examples, as well as practical exercises to explore the techniques and means in order to apply them to creative elaborations of imagined constructs. The in-class guidance throughout the completion of the exercises follows collective and tutorial modes of contact, considering that individual attention is necessary in dealing with occasional difficulties.

Given the connection of Expression and Graphic Creation Techniques to the problems of representation in Design and its role in the acquisition of a technical repertoire at the service of invention, there are two dominant strands, one of experimental drawing and free exploration of techniques and the other of creative drawing, applying the tested techniques.

Through practical exercises directed by students, they acquire notions inherent to the use of a wide variety of techniques in Design, expanding their ability to respond to problems of representation, invention, and illustration.

Constructive criticism of resulting works is an additional method of transmission, in which the adoption of a participatory dimension stimulates peer appreciation and increases students' discursive capacity in relation to their work.

Assessment is continuous and is based on the qualitative evaluation of the work presented in class during the exercises and is translated into a quantitative value (0 to 20), assigned at the end of the semester. Not only are the works carried out during the semester evaluated and classified, but also the ability to respond rigorously to the proposed assignments and the formulation of proposals by the students. Students are evaluated according to several factors, the most important of which are: critical understanding of the construction of images and of the principles it involves; improvement and progress; general quality of the work presented; regular and attentive presence in class sessions and notable availability and involvement in

carrying out the work. Attendance of 60% of classes is required to access continuous assessment. The works are regularly displayed in the classroom for collective and participatory appreciation. The elements to be submitted for final evaluation are the originals of the work carried out, presented in an individual portfolio, as well as other elements produced within the UC (digital supports, study notebooks, etc.).

Final assessment: as this is a laboratory-type CU, the assessment results from the evaluation of the rigor and quality of the work, as well as of the discursive ability the student displays in the respective presentation. Passing the CU requires the completion of at least 50% of the exploration of the techniques included in the program and their application in exercises, and of the final work, proposed by the student.

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

The teaching and assessment methodologies follow the laboratory-type CU model, centered on the drawing project and on graphic invention. Given that the learning outcomes are achieved through experimentation and exploration, guided by assignments, theory of images and case studies, and by the application of the learned techniques to solve problems of representation in Design, it is considered that the acquisitions in theoretical domains are expressed in the practical responses to the different exercises.

Shaped as a CU that extends and expands previous knowledge in the scope of Design and Graphic Expression, requiring involvement in attendance and notions of interdisciplinarity, Expression and Graphic Creation Techniques emphasizes the playful aspects of individual research, a taste for risk and the development of differentiated, customized solutions.

The work is developed by analogy and creative action, investing in the discovery of creative ones in error and in chance, cultivating the interpolation between the definition of directions and drifting, following one of the common paths in artistic activities.

As a CU of a laboratory nature, continuous assessment is the most appropriate to evaluate the development of skills, which are manifested in 3 aspects: in the investment placed in the experimentation of techniques in a personal and creative way; in the ability to apply the techniques in responding to Design problems, and in the rigor of the discursive language shown in the final work proposal and in its presentation.

Main Bibliography

Brereton, R. e Roberts, C. (2011). Cut & Paste. 21st century collage. London: Lawrence King

Eissen, K. e Steur, R. (2014). Sketching. The basics. Amsterdam: BIS Publishers

Hyland, A e Bell, R. (2003). Hand to eye. Contemporary Illustration. London, Lawrence Hill Publishing

Hoptman, L. (2002). Drawing Now: eight propositions. New York, NY: MOMA

New, Jennifer (2005). Drawing from Life, The Journal as Art. New York, NY: Princeton Architectural Press

Maslen, Mick (2011). Drawing Projects: An Exploration of the Language of Drawing, London: Black Dog Publishing

Pipes, Alan (2007). Drawing for Designers: Drawing skills, Concept sketches, Computer systems, Illustration, Tools and materials, Presentations, Production techniques. London: Laurence King

Shrigley, Gordon, ed. (2004). Spatula: How Drawing Changed the World. London: Marmalade.

Peng + Hu (2015). Hirameki. Draw what you see. London, Thames & Hudson.

Terashima, A. (2009). Pattern Factory. New York, NY: Harper Collins.

Additional Bibliography