



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202311022 - Materiais e Tecnologias do Design de Gráfico

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2024/25

Curso

Lic Design

Ciclo de estudos

1º

Créditos

3.00 ECTS

Idiomas

Português ,Inglês

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

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	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
28.00

Horas totais de Trabalho
75.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Gabriel Andrade Godoi

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Gabriel Andrade Godoi 2.00 horas

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

Com foco no ambiente tecnológico de projecto - constituído pelo designer e suas principais ferramentas projetuais - esta UC visa transmitir os conceitos basilares às tecnologias aplicadas ao Design Gráfico, dotando os alunos das competências necessárias para o desenvolvimento técnico do projeto e seus inerentes suportes, materiais e processos.

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

- Dominar as tecnologias informáticas necessárias ao ato de projetar;
- Conhecer as potencialidades e limitações dos processos e suportes mais utilizados;
- Reconhecer e trabalhar com os diferentes sistemas de cor utilizados;
- Reconhecer e trabalhar, de forma otimizada com os diferentes formatos de imagens vetoriais e matriciais;
- Reconhecer e trabalhar de forma otimizada com a resolução e compressão de imagens matriciais;
- Trabalhar de forma otimizada com fontes;
- Reconhecer o papel das opções projetuais do designer na qualidade do objeto final;

Conteúdos Programáticos / Programa

- programas informáticos;
- sistemas de cor [CMYK, RGB, PMS, etc.];
- processos de impressão e reprodução;
- suportes e materiais;
- fontes;
- formatos de imagens digitais;
- resolução e compressão de imagens matriciais;
- fluxos de trabalho.

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

Serão analisados em profundidade os conceitos básicos e transversais aos diversos suportes, materiais e processos presentes no ambiente tecnológico de projeto, em conformidade com os fluxos de trabalho utilizados pelas empresas no desenvolvimento e implementação dos projectos em Design Gráfico.

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 Gráfico.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

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 [60%]
3. Trabalho em grupo [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 possui uma grelha de avaliação adequada e ajustada aos seus objetivos, 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 objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Esta UC utiliza uma metodologia baseada em aulas teórico-práticas com recursos audiovisuais, com a apresentação de estudos de casos relevantes retirados de situações em contexto profissional e exemplificativas dos conhecimentos abordados. Utiliza igualmente o recurso a exercícios-relâmpagos, elaborados de forma a potencializar os aspectos técnicos inerentes ao ato de projetar e 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.

Bibliografia Principal

De Fusco, R., Izquierdo, M., 2005. Historia del diseño. Santa & Cole, Barcelona.

Eskilson, S., 2007. Graphic design: a new history. Laurence King Pub., London.

Frascara, J., 2004. Communication design: principles, methods, and practice. Allworth Press, New York.

Meggs, P.B., 2012. Meggs' history of graphic design, 5th ed. ed. John Wiley & Sons, Hoboken, N.J.

Newark, Q., 2002. What is graphic design? RotoVision, Mies, Switzerland; Hover, U.K.

Pipes, A., 2009. Production for graphic designers. Laurence King, London.

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202311022 - Graphic Design materials and technologies

Type

Compulsory

Academic year

2024/25

Degree

B. Design

Cycle of studies

1

Unit credits

3.00 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)

Theoretical

0.00

Practical

0.00

Theoretical-practicals

2.00

Laboratory

0.00

Seminars

0.00

Tutorial

0.00

Other

0.00

Total

2.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

28.00

Total workload

75.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Gabriel Andrade Godoi

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Gabriel Andrade Godoi 2.00 horas

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

Focusing on the technological environment of the project - constituted by the designer and his main projectual tools - this course aims to transmit the basic concepts of technologies applied to Graphic Design, endowing students with the necessary skills for the technical development of the project and its inherent media, materials and processes.

Thus, it is intended that students will be able to:

- Master the computer technologies necessary for the act of projecting;
- Know the potential and limitations of the processes and media most commonly used;
- Recognize and work with the different color systems used;
- Recognize and work optimally with the different formats of vector and raster images
- Recognize and work optimally with the resolution and compression of raster images
- Work optimally with fonts;
- Recognize the role of design choices of the designer in the quality of the final object;

Syllabus

- software;
- color systems [CMYK, RGB, PMS, etc.];
- printing and reproduction processes;
- media and materials;
- fonts;
- digital image formats;
- resolution and compression of raster images;
- workflows;
- the role of the designer in quality control of the final object.

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

The basic and transversal concepts of the different materials, media and processes present in the technological environment of the project will be analyzed in depth, in accordance with the workflows used by companies in the development and implementation of projects in Graphic Design.

It will also be analyzed in depth the most common techniques of production, highlighting its main features, uses and potential, allowing students a greater ability to assimilate the information provided by the study visits to the companies and prominent in the Portuguese market, responsible for the implementation of projects in Graphic Design.

Teaching methodologies (including evaluation)

Assessment will be done according to FA standards, on a continuous basis, with three main points to consider:

1. Attendance and participation in class [10%].
2. Evaluation of individual exercises [60%]
3. Group work [30%]

The ability to meet the proposed deadlines and to participate critically in class discussions, in addition to assiduity, are evaluated in these points.

Each exercise has an evaluation grid that is adequate and adjusted to its objectives, based on clear criteria duly informed to the students such as

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

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

This course uses a methodology based on theoretical and practical lessons with audiovisual resources, with the presentation of relevant case studies taken from situations in a professional context and exemplifying the knowledge covered. It also uses the use of flash-exercises, prepared in order to enhance the technical aspects inherent in the act of projecting and executed in class under supervision.

It also uses study-visits to certified companies with a prominent position on the national scene as a means to consolidate in practice the knowledge presented in class.

Main Bibliography

De Fusco, R., Izquierdo, M., 2005. Historia del diseño. Santa & Cole, Barcelona.

Eskilson, S., 2007. Graphic design: a new history. Laurence King Pub., London.

Frascara, J., 2004. Communication design: principles, methods, and practice. Allworth Press, New York.

Meggs, P.B., 2012. Meggs' history of graphic design, 5th ed. ed. John Wiley & Sons, Hoboken, N.J.

Newark, Q., 2002. What is graphic design? RotoVision, Mies, Switzerland; Hover, U.K.

Pipes, A., 2009. Production for graphic designers. Laurence King, London.

Additional Bibliography