FACULDADE DE ARQUITETURA
UNIVERSIDADE DE LISBOA

FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202321018 - Produção digital

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2024/25	Mestrado Design Comunicação	2º	6.00 ECTS

Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
Português	semestral		1º / 2º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	4.00	0.00	0.00	0.00	0.00	4.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto	Horas totais de Trabalho
56.00	150.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Gabriel Andrade Godoi

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Gabriel Andrade Godoi 4.00 horas

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

Estruturada sobre os dois primeiros dos três níveis do Saber – Saber e Saber-Fazer – esta unidade curricular visa desenvolver nos alunos as competências técnicas necessárias ao ato de projetar e à sua interação com as empresas responsáveis pela produção e implementação dos projectos com produção e/ou disseminação digital.

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

- Identificar os suportes e processos utilizados na reprodução de textos, imagens, vídeos e demais elementos que compõem a matéria-prima dos projetos produzidos por meios digitais; digitalmente
- Identificar os suportes e processos utilizados na reprodução de textos, imagens, vídeos e demais elementos que compõem a matéria-prima dos projetos disseminados digitalmente
- Conhecer as potencialidades e limitações dos processos e suportes mais utilizados dos projetos com disseminação digital
- Desenvolver as competências informáticas necessárias ao ato de projetar com vista à disseminação digital dos projetos, bem como a sua prototipagem funcional
- Conhecer o universo tecnológico atual e os processos utilizados pelo mercado
- Conhecer as metodologias utilizadas pelas empresas responsáveis pela implementação dos projetos digitais

Conteúdos Programáticos / Programa

• A Revolução Digital
• Design Gráfico vs. Design de Comunicação
• A internet e os dispositivos móveis
• Conceitos transversais aos sistemas de disseminação em Design de Comunicação
• UX Design: a relação entre o utilizador e os produtos/serviços disseminados pelos sistemas digitais
• Userflow e o conceito de usabilidade
• UI Design: a interface e a sua relação com a "experiência do usuário"
• Programas informáticos para prototipagem funcional: Figma/XD
• Plataformas CMS: o Wordpress como ferramenta de comunicação.
• acompanhamento aos projetos desenvolvidos na UC Nuclear de Projeto "Design Social".

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

Esta UC está igualmente assente, assim como a que a antecede e a que lhe sucede, sobre uma visão alargada do processo de Design, que considera partes essenciais e indissociáveis deste processo as diversas fases de projeto e produção dos objetos finais resultantes, incluindo todas as fases necessárias à disseminação destes mesmos objetos, que, conforme o foco desta UC, são tipicamente digitais.

O surgimento da internet e dos dispositivos móveis viria a alterar profundamente não só a forma como comunicamos socialmente, mas também a própria natureza desta comunicação. Este processo teve um enorme impacto sobre o sobre o Design, nomeadamente a própria evolução do Design Gráfico para o Design de Comunicação enquanto disciplina, área do conhecimento e prática profissional.

Deste modo, serão analisados em profundidade os principais momentos desta transformação, os seus principais atores e protagonistas, os "novos" meios então surgidos e o estado atual deste processo, em conformidade com o panorama atual.

Serão igualmente abordadas as técnicas mais usuais de prototipagem, ressaltando as suas principais características, usos e potencialidades, potencializando a capacidade projetual dos alunos para projectos com disseminação digital, com recursos à partilha de informações através de workshops com empresas-tipo e de relevo no mercado português, responsáveis pela implementação e disseminação dos projectos em Design de Comunicação com disseminação digital.

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 workshops em colaboração com empresas 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 da apresentação em detalhe dos momentos-chave do desenvolvimento tecnológico e a sua relação com a prática profissional, de forma a incutir nos alunos o reconhecimento pelo valor da investigação e a sua relevância para uma melhor compreensão do Design em enquanto disciplina e área profissional

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 [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 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 objectivos de aprendizagem da unidade curricular

As diversas metodologias utilizadas visam a transferência dos conhecimentos necessários ao desenvolvimento da competência técnica dos estudantes 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, cobrindo desta forma, os fundamentos tecnológicos necessários para a conclusão do processo de design em conformidade com esta abordagem integral.

Deste modo, apresentamos aos alunos uma dimensão prática do saber e desenvolvemos uma memória processual de referência à qual podem recorrer em situações futuras e que certamente 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]

Maeda, John “Let designers code, and engineers design”. The Wall Street Journal, 21 de fevereiro de 2014.

MEGGS, Phillip B., A history of Graphic Design, London, Allen Lane Penguin Books Ltd

ORTEGA Y GASSET, J., 2009. Meditação sobre a técnica. Caleidoscópio, Lisboa.

SNODGRASS, A., Coyne, R., 1996. Is designing hermeneutical? Archit. Theory Rev. 2, 65–97.

Bibliografia Complementar

FACULDADE DE ARQUITETURA
UNIVERSIDADE DE LISBOA

CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202321018 - Digital Production

Type

Compulsory

Academic year	Degree	Cycle of studies	Unit credits
2024/25	Master Communication Design	2	6.00 ECTS

Lecture language	Periodicity	Prerequisites	Year of study/ Semester
Portuguese	semester		1 / 2

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	4.00	0.00	0.00	0.00	0.00	4.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours	Total workload
56.00	150.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Gabriel Andrade Godoi

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Gabriel Andrade Godoi 4.00 horas

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

Structured on the first two of the three levels of Knowledge - Knowledge and Know-How - this curricular unit aims to develop the students' technical skills needed for the act of projecting and for their interaction with the companies responsible for the production and implementation of the projects with analog dissemination.

Thus, it is intended that students are able to:

- To identify the media and processes used in the reproduction of texts, images, videos, and other elements that compose the raw material of the digitally disseminated projects
- Knowing the potential and limitations of the most used processes and media of projects with digital dissemination
- Develop the computer skills necessary for the act of designing with a view to digital dissemination of projects, as well as their functional prototyping
- Knowing the current technological universe and the processes used by the market
- Know the methodologies used by companies responsible for the implementation of digital projects

Syllabus

- The Digital Revolution
- graphic design vs. communication design
- The Internet and mobile devices
- Concepts transversal to the dissemination systems in Communication Design
- UX Design: the relationship between the user and the products/services disseminated by digital systems
- Userflow and the concept of usability
- UI Design: the interface and its relationship with the "user experience”
- Software for functional prototyping: Figma/XD
- CMS Platforms: Wordpress as a communication tool
- Follow-up to the projects developed in the Nuclear UC of Project "Social Design"

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

This course is also based, as well as its predecessor and its successor, on a broad view of the Design process, which considers essential and inseparable parts of this process the various stages of project and production of the resulting final objects, including all phases necessary for the dissemination of these same objects, which, according to the focus of this course, are typically digital.

The emergence of the internet and mobile devices would profoundly change not only the way we communicate socially, but also the very nature of this communication. This process had a huge impact on Design, namely the evolution from Graphic Design to Communication Design as a discipline, area of knowledge and professional practice.

Thus, the main moments of this evolution, its main actors and protagonists, the "new" media that emerged then, and the current state of this process, in accordance with the current panorama, will be deeply analyzed.

The most usual prototyping techniques will also be addressed, highlighting their main characteristics, uses and potentialities, enhancing the students' projectual capacity for projects with digital dissemination, with resources to the sharing of information through workshops with standard and relevant companies in the Portuguese market, responsible for the implementation and dissemination of projects in Communication Design with digital dissemination.

Teaching methodologies (including evaluation)

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

It also uses workshops in collaboration with companies with a prominent position on the national scene to consolidate in practice the knowledge presented in class.

It also promotes students' research skills by presenting in detail the key moments in technological development and their relationship with professional practice, in order to induce in students a recognition of the value of research and its relevance to a better understanding of Design as a discipline and a professional field.
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 [60%]
3. Group Assignment. [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 knowledge necessary for the development of students' technical competence in a gradual and conscious way, allowing students to possess an ability to analyze and synthesize the technological aspects inherent to the act of projecting in Communication Design.

This objective is achieved through the exposure of the programmatic content and its relationship with 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 conception to preparation, delivery, and transfer to the partners responsible for its execution.

The exercises developed in class simulate practical situations encountered in a wide variety of projects, and are transversal to the various media, materials and techniques used in the execution of projects in Communication Design, thus covering the technological foundations necessary for the completion of the design process in accordance with this integral approach.

In this way, we present students with a practical dimension of knowledge and develop a procedural memory of reference to which they can resort in future situations and that they will certainly encounter in their professional lives, which are characterized in Portugal, in technical and technological terms, by a lack of formal expertise, forcing Communication Designers to deal with a wide diversity 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]

Maeda, John “Let designers code, and engineers design”. The Wall Street Journal, 21 de fevereiro de 2014.

MEGGS, Phillip B., A history of Graphic Design, London, Allen Lane Penguin Books Ltd

ORTEGA Y GASSET, J., 2009. Meditação sobre a técnica. Caleidoscópio, Lisboa.

SNODGRASS, A., Coyne, R., 1996. Is designing hermeneutical? Archit. Theory Rev. 2, 65–97.

Additional Bibliography