



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202321014 - Produção Gráfica

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2025/26

Curso

Mestrado Design
Comunicação

Ciclo de estudos

2º

Créditos

6.00 ECTS

Idiomas

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

1º / 1º

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
56.00

Horas totais de Trabalho
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 a sua interação com as empresas responsáveis pela produção e implementação dos projectos com disseminação analógica.

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

- Reconhecer a cultura tecnológica, a linguagem e as tecnologias utilizadas em produção gráfica
- Identificar os suportes e processos utilizados na reprodução de textos, imagens e demais elementos que compõem a matéria-prima dos projetos em Design Gráfico;
- Conhecer as potencialidades e limitações dos processos e suportes mais utilizados dos projetos em Design Gráfico;
- Dominar os elementos básicos necessários ao desenvolvimento do projeto de Design de Comunicação, tanto no que se refere aos materiais e processos, bem como à conceção técnica do projeto com disseminação analógica;
- Dominar as tecnologias informáticas necessárias ao ato de projetar;

Conhecer o universo tecnológico atual e os processos utilizados pelo mercado.

Conteúdos Programáticos / Programa

- panorama histórico do desenvolvimento tecnológico aplicado ao Design de Comunicação;
- técnica vs. tecnologia [e o processo de design]
- Design Gráfico vs. Design de Comunicação
- processos de produção
- suportes e materiais
- sistemas de cor
- a revolução digital
- fluxos de trabalho
- parametrização de projetos em design de comunicação
- acompanhamento aos projetos desenvolvidos na UC Nuclear de Projeto “Design Editorial”.

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

Esta UC está assente 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 analógicos.

Deste modo, e para o desenvolvimento da linguagem necessária à comunicação com os demais intervenientes no processo de design, a montante e a jusante do ato de projetar, será apresentado um panorama historiográfico dos mais de 500 anos da cultura do Design de Comunicação, desde o surgimento da impressão tipográfica com caracteres móveis até os dias atuais, identificando os momentos-chave criadores de uma cultura tecnológica específica da área, totalmente ainda em uso na atualidade.

Serão analisados em profundidade os conceitos básicos e transversais aos diversos ambientes – entrada, visualização e saída – utilizados nos fluxos de trabalho adotados pela generalidade das empresas responsáveis pela produção industrial dos projetos em design de comunicação, bem como apresentadas metodologias otimizadas de interação com estas empresas.

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 por diversas empresas-tipo e de relevo no mercado português, responsáveis pela execução dos projetos em Design de Comunicação.

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 certificadas 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 do desenvolvimento orientado de um trabalho de investigação em grupo sobre os momentos-chave do desenvolvimento tecnológico e a sua relação com a prática profissional atual em Design de Comunicação.

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 de investigação [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 do primeiro nível de competência técnica 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.

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

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

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202321014 - Graphic Production

Type

Compulsory

Academic year

2025/26

Degree

Master Communication
Design

Cycle of studies

2

Unit credits

6.00 ECTS

Lecture language

Periodicity
semester

Prerequisites

Year of study/ Semester
1 / 1

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
56.00

Total workload
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

- Recognize the technological culture, language and technologies used in graphic production.
- Identify the media and processes used in the reproduction of texts, images and other elements that compose the raw material of projects in Graphic Design
- Know the potential and limitations of the processes and media most commonly used in projects in Graphic Design
- Master the basic elements necessary for the development of the Communication Design project, both in terms of materials and processes, as well as the technical conception of the project with analog dissemination
- Mastering the computer technologies necessary for the act of projecting.
- Know the current technological universe and the processes used by the industry.

Syllabus

- historical overview of technological development applied to Communication Design.
- technique vs. technology [and the design process]
- graphic design vs. communication design
- production processes
- media and materials
- color systems
- the digital revolution
- workflows
- parameters for projects in communication design
- monitoring the projects developed in the Nuclear Project Unit "Editorial Design".

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

This course is based 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 analogue.

Thus, and for the development of the necessary language for communication with the other interveners in the design process, upstream and downstream of the act of designing, a historiographic overview of over 500 years of the culture of Communication Design will be presented, from the emergence of typographic printing with movable characters to the present day, identifying the key moments that created a technological culture specific to the area, fully still in use today.

The basic and transversal concepts of the various environments - input, display and output - used in the workflows adopted by the generality of the companies responsible for the industrial production of projects in communication design will be examined in depth, and optimal methodologies for interaction with these companies will be presented.

The most usual production techniques will also be examined in depth, highlighting their main characteristics, uses and potentialities, allowing students a greater ability to assimilate the information made available by several standard and relevant companies in the Portuguese market, responsible for the execution of projects in Communication Design.

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 certified companies with a prominent position on the national scene as a way to consolidate in practice the knowledge presented in class.

It also promotes the research capacity of students through the guided development of a group research work on the key moments of technological development and its relationship with current professional practice in Communication Design.

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. Research paper. [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 gradually and consciously for the development of the first level of technical competence, allowing students to have an ability to analyze and summarize the technological aspects inherent in the act of designing 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.

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

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

Additional Bibliography