

1. Unidade Curricular (máx. 100 caracteres)

Desenho Gráfico I

Curricular Unit (máx. 100 caracteres)

Graphic Drawing I

2. Ciclo de Estudos (máx. 100 caracteres)

1.º Ciclo - Licenciatura - Comunicação e Design Multimédia

Study Cycle (máx. 100 caracteres)

1st cycle - Degree - Communication and Multimedia Design

3. Percurso Alternativo (máx. 80 caracteres)

Não aplicável

Branche Option (máx. 80 caracteres)

Not Applicable

4. Ano Letivo / Academic Year – 1.º

5. Ano Curricular – 2012/2013 / Curricular Year – 2012/2013

6. Semestre / Semester – 1.º

7. Nº ECTS / Number of ECTS - 6

8. Área Científica (máx. 50 caracteres) – **Artes Visuais**

Scientific Area (máx. 50 caracteres) – **Visual Arts**

9. Tempo de Trabalho (horas) / Working hours:

| Horas de Contato (Contact hours) | | | | | | | |
|----------------------------------|----|----|----|----|---|---|----|
| TOTAL | T | TP | PL | TC | S | E | OT |
| 168 | 13 | 41 | | | | | |

10. Código (Serviço de Gestão Académica) - 540002

11. Autor(es) do programa (máx. 500 caracteres)

Maria Fernanda Ferreira Antunes

12. Aprovação em Área Científica (data da reunião dd/mm/aaaa) – 04/10/2012

Nota: De acordo com a Decisão do CTC os Programas são válidos por três anos letivos)

13. Aprovação em Conselho Científico (data da reunião dd/mm/aaaa) - 24/10/12

Nota: De acordo com a Decisão do CTC os Programas são válidos por três anos letivos)

14. Docente responsável e respetiva carga letiva na unidade curricular (preencher o nome completo) / Responsible academic staff member and lecturing load in the curricular unit (fill in the full name) (máx. 1000 caracteres)

Maria Fernanda Ferreira Antunes

com 54 horas de carga letiva / with 54 hours of lecturing load

15. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular (máx. 1000 caracteres)

Other academic staff and lecturing load in the curricular unit (máx. 1000 caracteres)

16. Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes) (máx. 1000 caracteres)

O aluno deve adquirir conhecimentos sobre a metodologia de design, as fases de desenvolvimento, desde o briefing até a aprovação do projecto.

O aluno deve adquirir conhecimentos teóricos, práticos, estéticos e técnicos necessários à comunicação visual de conceitos/ideias.

O aluno deve adquirir conceitos e terminologias específicas da área.

Saber analisar soluções alternativas num projecto de design, tendo em conta a mensagem visual a transmitir a um determinado público-alvo.

Saber recolher, analisar e seleccionar informação, de forma a desenvolver estratégias criativas fundamentadas.

O aluno deve ser capaz de conceber, planificar e organizar projectos gráficos;

Comunicar visualmente mensagens específicas a determinado público-alvo utilizando as técnicas de composição gráfica.

Learning outcomes of the curricular unit (máx. 1000 caracteres)

Students should learn about the methodology of design, development phases, from briefing to project approval.

The student must acquire the theoretical, practical, aesthetic and technical knowledge necessary for visual communication of concepts/ideas.

The student must acquire concepts and terminology of this specific area.

Learn to analyze alternative solutions in a design project, taking into account the visual message that needs to be transmitted to a targeted audience.

Learn to collect, analyze and select information in order to develop solid creative strategies;

The student must be able to conceive, plan and organize graphic projects;

Visually communicate specific messages to a targeted audience using typesetting techniques.

17. Conteúdos Programáticos (máx. 1000 caracteres)

1. Metodologia do design

1.1. Fase analítica

1.2. Fase Criativa

1.2.1. O esboço

1.2.2. Layout

1.2.3. Formato

1.2.4. Grelha

1.2.5. Tipografia

1.2.6. Cor

1.2.7. Fotografia e Ilustração

1.2.8. Suporte

1.3. Fase de Conceção

2. Design de identidade

2.1. Logótipo, marca e logomarca

2.2. Manual de identidade

Syllabus (máx. 1000 caracteres)

1. Design Methodology

1.1. Analytical phase

1.2. Creative phase

1.2.1. Sketch

1.2.2. Layout

1.2.3. Format

1.2.4. Grid

1.2.5. Typography

1.2.6. Color

1.2.7. Photography and Illustration

1.2.8. Substract

1.3. Executive Phase

2. Identity Design

2.1. Logo, brand, logomark

2.2. Identity Manual

18. *Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular (máx. 1000 caracteres)*

Pretende-se que no final desta unidade curricular que o aluno conheça, compreenda e aplique as diversas fases da metodologia de design, para a concretização de um produto de design, a par da aquisição de competências teóricas, práticas, estéticas e técnicas necessárias à comunicação visual de conceitos/ideias. O design de identidade permite que o aluno demonstre a sua capacidade de resposta ao problema apresentado, que aplique os conhecimentos adquiridos, que saiba apresentar e defender as ideias e conceitos por si propostos, de forma a obter um resultado com significado, eficaz e atractivo.

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

It is intended that at the end of this course the student knows, understands and applies the various stages of the design methodology for the achievement of a product design, alongside the acquisition of theoretical, practical, aesthetic and technical skills necessary for visual communication of concepts/ideas. The identity design allows the students to demonstrate their ability to respond to the problem, applying the knowledge acquired, present and defend ideas and concepts proposed by them in order to obtain a meaningful, effective and attractive result.

19. *Metodologias de ensino (avaliação incluída) (máx. 1000 caracteres)*

Aulas teóricas e teórico-práticas: de carácter expositivo, com recurso a suportes audiovisuais e bibliografia específica. Fomentação de atividades práticas em sala de aula centrada na metodologia projetual.

Avaliação por frequência: o regime de frequência é presencial, sendo solicitado a todos os alunos presença mínima de dois terços das aulas, e a sua participação regular no desenvolvimento dos exercícios e actividades solicitadas, permitindo o acompanhamento e a orientação do docente. Os trabalhos não acompanhados pelo docente, não serão avaliados.

Actividades de avaliação

A. Projectos práticos - 65%;

B. Trabalho Teórico - 15%;

C. Portfolio com exercícios realizados durante as aulas e Diário Visual, para ser entregue no final do semestre - 20%;

Exame: composto por 2 provas, uma para a componente teorica e outra para a prática.

Teaching methodologies (including evaluation) (máx. 1000 caracteres)

Lectures and theoretical-practical classes: with a component of discussion, using audiovisual and specific bibliography. Promoting practical activities in a classroom-centered methodology.

Evaluation by frequency: the scheme frequency is based on attendance, and all the students are required to be present at, at least, two-thirds of the classes, and their participation in the development of regular exercises and activities is required, enabling

monitoring and guidance from the teacher. The work that is not followed up by the teacher will not be judged.

Evaluation activities

A. Practical projects - 65%;

B. Theoretical work - 15%;

C. Portfolio with exercises performed during class and Visual Diary, to be delivered at the end of the semester - 20%;

Examination: consists of 2 trials, one for the theoretical component and another for practice.

20. *Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular (máx. 3000 caracteres)*

A fomentação de actividades práticas em sala de aula centrada na metodologia projectual enquanto processo que promotor de experimentação, visa a exercitação e consolidação de saberes adquiridos ao longo das aulas.

A metodologia projectual será desenvolvida através da entrega de um briefing, com o intuito de serem solucionados problemas de comunicação visual, obedecendo a etapas específicas (investigação, planeamento, brainstorming, tratamento de dados e experimentação, selecção, maquetização, apresentação e defesa do projecto).

A realização de trabalhos teóricos ajudam os alunos a conhecer a área do design gráfico, assim como a sua história e principais intervenientes.

Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes (máx. 3000 caracteres)

The fostering of practical activities in the classroom, focusing on a design methodology as a process that promotes experimentation, aims to exercise and consolidate knowledge acquired during the classes.

The project methodology will be developed through the delivery of a briefing, with the intention of solving problems of visual communication, following specific steps (research, planning, brainstorming, data processing and experimentation, selection, prototyping, presentation and project defense).

The completion of theoretical papers helps students know the area of graphic design, as well as its history and key players.

21. *Bibliografia Principal / Main Bibliography (máx. 1000 caracteres)*

Dabner, D. (2003). Guia das Artes Gráficas: Design e Layout. Barcelona: Gustavo Gili

Dabner, D. (2005). Graphic Design School: Principles and Practices of Graphic Design. London: Thames & Hudson

Gordon, B. & Gordon, M. (2003). Design Gráfico Digital (M. Jacinto & S. Filipe, Trans.). Cambridge: The Ilex Press Limited
Meggs, P. B. (1998). A History of Graphic Design. New York: John Wiley & Sons
Rocha, C. S., & Nogueira, M. M. (1999). Panorâmica das Artes Gráficas (vol. I). Lisboa: Plátano Edições Técnicas
Rocha, C. S., & Nogueira, M. M. (s.d.). Design Gráfico - Panorâmica das Artes Gráficas II. Lisboa: Plátano Edições Técnicas
Rocha, C. S., & Nogueira, M. M. (2001). Edição Electrónica - Panorâmica das Artes Gráficas III. Lisboa: Plátano Edições Técnicas
Samara, T. (2007). Design Elements: A Graphic Style Manual. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.
Twemlow, A. (2007). Para que serve o Design Gráfico?. Barcelona: Gustavo Gili

22. Sinopse Pública (máx. 500 caracteres)

O desenvolvimento de um produto de design gráfico, (um cartaz, um jornal, uma revista, uma brochura, etc.) passa por um processo ou método, que o aluno tem que conhecer e saber aplicar no seu futuro profissional.

Nesta disciplina pretende-se que o alunos adquira e desenvolva conhecimentos e competências básicas no domínio do design gráfico, como disciplina projectual, e adquirira também conhecimentos teóricos práticos e estéticos necessários à comunicação visual de conceitos/ideias.

Public Synopsis (máx. 500 caracteres)

The development of a product graphic design, (a poster, a newspaper, a magazine, a brochure, etc.), undergoes a process or method that the students must know and apply in their professional future.

It is intended that, in this course, the students acquire and develop basic skills and knowledge in the field of graphic design as a project oriented subject, and also acquire theoretical knowledge required for practical and aesthetic visual communication of concepts/ideas.