

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 1895/2018 - 12/02/2018

Ficha da Unidade Curricular: Introdução às ideias do design

ECTS: 2; Horas - Totais: 54.0, Contacto e Tipologia, TP:30.0;

Ano | Semestre: 1 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 61754

Área de educação e formação: Design

Docente Responsável

Ana Rita de Sousa Gaspar Vieira

Professor Adjunto

Docente(s)

Ana Rita de Sousa Gaspar Vieira

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

- a) Compreender relações: design - quotidiano;
- b) Perceber o design como resposta;
- c) Aprender relações entre arte e design;
- d) Conhecer princ. básicos do design;
- e) Adquirir conhecimentos gráficos e tipográficos;
- f) Usar princípios do design
- g) Adequar elementos gráficos a projetos

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- a) Compreender as múltiplas relações entre o design e a vida diária, entendendo que eles estão diretamente relacionados;
- b) Perceber o design como resposta a inúmeras e diversas necessidades do quotidiano.
- c) Aprender relações históricas entre a arte e o design;
- d) Conhecer princípios básicos do design;
- e) Adquirir conhecimentos gráficos e tipográficos, nomeadamente de de composição visual;
- f) Perceber como usar princípios do design para responder aos objetivos e ideias de cada trabalho;
- g) Adequar corretamente os elementos gráficos a usar no trabalho ou projeto requerido, face às suas especificidades.

Conteúdos Programáticos

- 1. A criatividade como projeto;
- 2 - O campo visual do design;
- 3. Relações entre a visão, a perceção e a comunicação visual;
- 4. A Identidade Visual como representação de uma ideia, produto, entidade, instituição ou empresa. Análise de casos/projetos e produtos de referência.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

- 1. A criatividade como projeto:
 - 1 - O conceito de design: análise de casos/projetos e produtos de referência;
 - 1.1. Olhar para o mundo através do design;
 - 1.2. Domínios do design;
 - 1.3. O processo criativo do design - aplicação de ideias, conceitos e necessidades diárias como princípios criativos para o design;
 - 1.4. Relações entre a arte e o design:
 - Transformações sociais decorrentes da industrialização;
 - O Movimento Arts & Crafts;
 - Arte Nova e Art Déco;
 - O Construtivismo Russo;

- A Bauhaus e a Vukthemas;
- O Dadaísmo;
- A Pop Art;

2 - O campo visual do design:

2.1. O formato, a relação figura-fundo, a textura, a escala e a proporção - a proporção áurea (o retângulo dourado);

2.2. Tipologias de composição visual;

2.3. A cor:

- Cor luz e cor pigmento;
- Cor e expressão: psicologia e simbologia da cor;
- Relações entre a cor e os símbolos visuais;

2.4. Princípios básicos do Design:

- Proximidade;
- Alinhamento;
- Repetição;
- Contraste;
- Simetria/Assimetria;
- Tensão;
- Contraste;
- Proporção/Escala;
- Padrão/Grelha;

3. Relações entre a visão, a percepção e a comunicação visual;

3.1. Signos visuais, logotipos;

3.2. O cartaz;

4. A Identidade Visual como representação de uma ideia, produto, entidade, instituição ou empresa. Análise de casos/projetos e produtos de referência.

Metodologias de avaliação

Avaliação contínua realizada pela conjugação dos trabalhos práticos executados nas aulas e um projeto final a desenvolver em casa.

Estão dispensados da avaliação final os alunos obtenham nota igual ou superior a 10 valores.

Serão excluídos os alunos que não tenham assiduidade a 2/3 das aulas.

Os alunos que realizem a avaliação por Exame terão que desenvolver e apresentar o projeto final da U.C..

Software utilizado em aula

Não aplicável

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- Costa, J. (2011). *Design para os olhos* . 1ª, Dinalivro. Lisboa
- Poulin, R. (2011). *The language of graphic design* . Rockport, Rockport Publishers. Beverly Massachusetts
- Kandinsky, W. (2002). *Ponto Linha Plano* . Col. Arte e Comunicação, Edições 70. Lisboa
- Moura, M. e , . (2018). *O design que o design não vê* . 1ª, Orfeu Negro. Lisboa
- Munari, B. (2006). *Design e Comunicação Visual* . 3ª, Edições 70. Lisboa
- Gombrich, E. (1993). *A História da Arte* . 2ª, Editora Guanabara Koogan S.A.. Rio de Janeiro

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

O programa cobre os diferentes objetivos e competências específicas que se pretendem proporcionar na unidade curricular, de acordo com a correspondência seguinte:

- O Conteúdo programático 1 pretende concretizar os pontos (a), (b) e (c) dos objetivos;
- O Conteúdo programático 2 pretende concretizar os pontos (d) e (e) dos objetivos;
- O Conteúdo programático 3 pretende concretizar os pontos (e) e (f) dos objetivos.
- O Conteúdo programático 4 pretende concretizar o ponto (g) dos objetivos.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas expositivas, seguidas da realização de trabalhos teórico-práticos abordando e aplicando os conteúdos lecionados para consolidar conhecimentos.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os objetivos da U.C. são atingidos com recurso a uma metodologia de ensino baseada na realização de trabalhos práticos em contexto letivo relativos aos conteúdos lecionados, com acompanhamento crítico do docente, envolvendo pesquisa, análise e sessões teóricas expositivas nas quais vão sendo facultados aos alunos conhecimentos gerais do design e alguns relativos às especificidades dos seus trabalhos.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

Docente responsável
