

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho nº 3359/2013 - 01/03/2013

Ficha da Unidade Curricular: Projecto Final

ECTS: 7.5; Horas - Totais: 200.0, Contacto e Tipologia, TP:45.0; OT:3.0;

Ano | Semestre: 3 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964456

Área Científica: Design Gráfico

Docente Responsável

Maria Filipa Ferreira da Silva Pias

Professor Adjunto Convidado

Docente(s)

Maria Filipa Ferreira da Silva Pias

Professor Adjunto Convidado

Objetivos de Aprendizagem

- 1 Capacidade para conceber e apresentar um projeto
- 2 Saber selecionar o suporte mais adequado para o projeto
- 3 Coordenar um projeto nas diversas fases de desenvolvimento
- 4 Adequar o projeto aos condicionantes técnicos, ambientais e económicos existentes
- 5 Gestão da produção / controle de qualidade

Conteúdos Programáticos

- 1 Desenvolvimento de projeto: briefing, orçamento, conceito, maquete, arte final, pré-impressão, impressão e pós-impressão.
- 2 Seleção de formatos, suportes, acabamentos, tipografias, cores, imagens e manchas de impressão adequados.
- 3 Integrar critérios de sustentabilidade no desenvolvimento do projeto.
- 4 Deontologia profissional e contacto com clientes
- 5 Controlo de qualidade.

Metodologias de avaliação

Ao longo do semestre letivo há dois momentos de avaliação em época de frequência (ponderação 40/60%):

- 1 A primeira avaliação do projeto final ocorre antes das férias da Páscoa, com a elaboração de um cartaz sobre o projeto em curso (40%).
- 2 A avaliação final do projeto será composta pela entrega do projeto concluído (30%) com a memória descritiva (30%) composta por: breve apresentação e descrição de características para efeitos de produção.

Apesar da UC ser de natureza teórico-prática, salvaguarda-se que só são admitidos a exame os alunos que tenham estado presentes em mais de 2/3 das aulas dadas.

Em época de exame a avaliação será composta pelo envio do projeto final com a memória descritiva.

Software utilizado em aula

Para dar aulas serão utilizadas as plataformas digitais: mail, teams e moodle

Dependente de cada projeto individual

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- Myers, D. (2013). *The Graphic Designer's Guide to Portfolio Design* New Jersey: Wiley
- Hugues, P. (2010). *Exhibition Design* Londres: Laurence King Publishing
- Welsh, C. (2013). *Design: Portfolio: Self promotion at its best* Londres: Rockport Publishers
- Shaughnessy, A. (2005). *How to Be a Graphic Designer: Without Losing Your Soul* Londres: Laurence King Publishing

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

- 1 vs. 1, 2, 3, 4;
- 2 vs. 2;
- 3 vs. 2, 4
- 4 vs. 3, 4
- 5 vs. 2, 3, 4

Metodologias de ensino

- 1 Aulas teórico-práticas auxiliadas através de plataformas digitais;
- 2 Acompanhamento na elaboração do projeto;
- 3 Orientação para a apresentação de trabalhos;
- 4 Críticas construtivas aquando da apresentação oral do trabalho

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1 vs. 1, 2, 3, 4;

2 vs. 1, 2, 3, 4;

3 vs. 1;

4 vs. 1, 2, 3, 4;

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Observações

Docente responsável
