

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) Perceber o processo criativo do design e a relação deste com a vida diária e o mundo empresarial.
- b) Adquirir e aplicar conhecimentos básicos do design, da composição gráfica e da tipográfica.
- c) Saber escolher e adequar elementos gráficos ao projeto requerido.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- a) Perceber a intrincada relação do design com a vida diária, entendendo que eles estão diretamente relacionados porque o design responde a inúmeras e diversas necessidades do quotidiano.
- b) Adquirir e aplicar conhecimentos do design, tais como os seus princípios básicos, os da composição visual, gráfica e tipográfica, percebendo como os usar para responder aos objetivos e ideias de cada trabalho.

c)Face à especificidade do projeto requerido, pretende-se que cada aluno saiba escolher e adequar os elementos gráficos a usar no projeto requerido, percebendo a eficácia geralmente conseguida pela simplicidade e contenção visual e de meios a usar.

Conteúdos Programáticos

1 - O conceito de design. Aplicação de ideias, conceitos e necessidades diárias como princípios criativos para o design;

2 - O campo visual - noções de composição e os princípios básicos do design;

3 - Elementos e símbolos visuais como parte da relação entre a visão, a percepção e a comunicação visual;

4 - O conceito de identidade visual.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1 - O conceito de design: análise de casos/projetos e produtos de referência;

1.1. Olhar para o mundo através do design;

1.2. O processo criativo do design - aplicação de ideias, conceitos e necessidades diárias como princípios criativos para o design

2 - O campo visual - noções de composição e os princípios básicos do design:

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

2.2. Tipologias de composição visual;

2.3. A cor e a luz:

- cor luz e cor pigmento;
- cor e expressão: psicologia e simbologia da cor;
- análise da relação do uso da cor e de símbolos visuais;

2.3. Princípios básicos do Design:

- Proximidade;
- Alinhamento;
- Repetição;
- Contraste;
- Simetria/Assimetria;
- Tensão;
- Contraste;

- Proporção/Escala;

- Padrão/Grelha;

3 - Elementos e símbolos visuais como parte da relação entre a visão, a percepção e a comunicação visual;

3.1. - Breves noções da anatomia do tipo e desenho de letras/ nomenclatura e famílias de tipos;

3.2.- Adequação de cada fonte e tipos de letra ao projeto a desenvolver;

3.3. - Signos visuais e logotipos;

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

A avaliação é contínua e presencial, pressupondo que cada aluno desenvolve os trabalhos propostos pelo docente com o seu acompanhamento e discussão crítica.

Na avaliação, os trabalhos práticos executados nas aulas terão um peso de 30% da nota final;

O trabalho final terá um peso de 50% e o acompanhamento ou discussão regular de todos os trabalhos terá um peso de 20%.

Estão dispensados de exame os alunos que obtenham na avaliação contínua nota igual ou superior a 10 valores.

O exame será a apresentação/defesa (que terá um peso de 20%) dos trabalhos práticos executados nas aulas (que terão um peso de 30%) e do trabalho final (que terá um peso de 50%), devidamente revistos e melhorados.

Software utilizado em aula

Não aplicável

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- Costa, J. (2011). *Design para os olhos* Lisboa: Dinalivro
- Poulin, R. (2011). *The language of graphic design* Beverly Massachusetts: Rockport Publishers
- Kandinsky, W. (2002). *Ponto Linha Plano* Lisboa: Edições 70
- Moura, M. e , . (2018). *O design que o design não vê* Lisboa: Orfeu Negro
- Munari, B. (2006). *Design e Comunicação Visual* Lisboa: Edições 70

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

O Conteúdo programático 1 pretende concretizar os pontos (a), (b), (c) dos objetivos;
O Conteúdo programático 2 pretende concretizar os pontos (b) e (c) dos objetivos;
Os Conteúdos programáticos 1, 2, 3 e 4 pretendem concretizar os pontos (a), (b) e (c) dos objetivos;

Metodologias de ensino

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

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os objetivos da unidade curricular são atingidos com a realização de trabalhos práticos que exigem a pesquisa e análise dos conteúdos abordados, maioritariamente desenvolvidos em contexto de aula.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

Docente responsável
