

Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Ano letivo: 2021/2022

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho (extrato) n.º 7186/2021 de 20/07/2021

Ficha da Unidade Curricular: Projeto Final

ECTS: 10; Horas - Totais: 270.0, Contacto e Tipologia, TP:90.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617542

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

Docente Responsável

Ana Rita de Sousa Gaspar Vieira

Professor Adjunto

Docente(s)

Objetivos de Aprendizagem

- a - Aplicar conhecimentos teórico-práticos adquiridos no desenvolvimento de projetos de design;
- b - Saber adequar o uso de ferramentas multimédia aos projetos;
- c - Saber apresentar e fundamentar as decisões e escolhas intrínsecas aos projetos;
- d - Desenvolver autonomia e espírito crítico.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- a - Aplicar conhecimentos teórico-práticos adquiridos no desenvolvimento de projetos de design propostos pelo docente e também pelo aluno;
- b - Saber adequar o uso de ferramentas multimédia aos projetos realizados;
- c - Saber apresentar e fundamentar as decisões, escolhas e processos de trabalho intrínsecos aos projetos, oralmente e por escrito;

d - Desenvolver autonomia e espírito crítico em todo o trabalho realizado.

Conteúdos Programáticos

A unidade curricular representa um momento de síntese que operacionaliza o uso/aplicação de conceitos e mestrias já anteriormente adquiridos, em duas áreas transversais:

1. Conceitos e metodologias do design e da arte;
2. Aplicação e adequação de processos e ferramentas multimédia nos projetos a desenvolver.

Assim sendo, não se justifica a listagem de conteúdos específicos.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Conceitos e metodologias do design e da arte;:
 - O conceito de design;
 - O campo criativo - relações entre arte e design;
 - O conceito de projeto;
 - Os princípios fundamentais do design;
 - O portfólio: página e/ou site;
 - A identidade visual de uma marca, produto ou empresa;
2. Aplicação e adequação de processos e ferramentas multimédia nos projetos a desenvolver;

Metodologias de avaliação

Avaliação contínua em conjugação com os trabalhos práticos executados nas aulas 40%, assiduidade e participação 20% e trabalho final - projeto, proposto à docente e devidamente aprovado com um peso de 40%. Estão dispensados de exame os alunos que obtenham na avaliação contínua nota igual ou superior a 10 valores. O exame será a apresentação e defesa dos trabalhos propostos no contexto da aula e do projeto final, obrigatoriamente combinados com antecedência com o docente, revistos e melhorados se for esse o caso.

Software utilizado em aula

Word, PowerPoint, InDesign, Photoshop e Illustrator.

Estágio

Bibliografia recomendada

- B., M. (2006). *Design e Comunicação Visual* . Edições 70. Lisboa
- Sousa, B. (2012). *A gestão do design em português* . ESAD. Matosinhos
- Poulin, R. (2011). *The language of graphic design* . Rockport Publishers. Massachusetts

- Telier, A. (2011). *Design things*. MIT Press. Massachusetts

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

O conteúdo programático 1 pretende concretizar os pontos (a) e (b) dos objetivos;

O conteúdo programático 2 pretende concretizar os pontos (c) e (d) dos objetivos.

Metodologias de ensino

Aulas teórico-práticas expositivas, seguidas da realização de trabalhos/projetos que consolidam conteúdos e conhecimentos, pressupondo-se muitos já adquiridos, com apresentação e discussão regular do trabalho desenvolvido.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Dada a especificidade da U.C., as aulas são de carácter teórico-prático incidindo no desenvolvimento de trabalhos/projetos e na sua discussão crítica regular, de modo a aumentar nos alunos o espírito crítico e a capacidade de trabalhar em grupo, preparando a entrada no mercado de trabalho.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Programas Opcionais recomendados

Observações

A UC. responde aos seguintes ODS: 4, 8, 9, 11 e 12.

Ane Rita Sousa Gaspar Vieira

Docente responsável
