

**Design e Tecnologia das Artes Gráficas**

Licenciatura, 1º Ciclo

Plano: Despacho nº 9182/2020 - 25/09/2020

**Ficha da Unidade Curricular: Edição Electrónica**

ECTS: 5.5; Horas - Totais: 147.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT:4.0;

Ano | Semestre: 1 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964442

Área Científica: Tecnologias Gráficas

**Docente Responsável**

Regina Aparecida Delfino

Professor Adjunto

**Docente(s)**

Regina Aparecida Delfino

Professor Adjunto

Rui Miguel Sardinha Proença

Assistente 2º Triénio

**Objetivos de Aprendizagem**

- Conhecer as ferramentas e conceitos base nas áreas do processamento electrónico de textos e do desenho vectorial.
- Desenvolver competências no domínio da aplicação para a edição de texto e para o desenho vectorial tanto para o design gráfico, como para a tecnologia gráfica.

**Objetivos de Aprendizagem (detalhado)**

- Conhecer as ferramentas e conceitos base nas áreas do processamento electrónico de textos e do desenho vectorial.
- Conhecer e familiarizar-se com as ferramentas do programa operativo (desenho vectorial)
- Desenvolver competências no domínio da aplicação para a edição de texto no software de desenho vectorial
- Dominar software específico de edição e realização imagens vectoriais.
- Desenvolver de capacidades de preparação de originais para diferentes tipos de utilização.

## **Conteúdos Programáticos**

1. Introdução à Informática.
2. Imagem digital; distinção entre imagens bitmap e vectorial.
3. Edição e elaboração de texto e imagens vectoriais (introdução ao software específico).
4. Modos, modelos e sistemas de cores.
5. Tipos de ficheiros.

## **Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1. Introdução à Informática.
  - 1.1 Noções de hardware e de software.
2. Imagem digital; distinção entre imagens bitmap e vectorial.
3. Edição e elaboração de imagens vectoriais (software específico).
  - 3.1. O ambiente de trabalho. Definição do documento.
  - 3.2. Introdução e familiarização com a caixa de ferramentas do programa operativo.
  - 3.3. Desenho por paths e formas pré-definidas - Criação e manipulação de paths.
  - 3.4. Transformação, distorção e fusão de objectos.
  - 3.5. Painéis
  - 3.6. Família de fontes, entrelinhamento, kerning e tracking.
  - 3.7. Criação e edição de padrões e estilos gráficos
4. Modos, modelos e sistemas de cores.
  - 4.1. Uso de cor e gradientes em software de desenho vectorial.
5. Tipos de ficheiros.
  - 5.1. Preparação de originais para diferentes tipos de utilização.

## **Metodologias de avaliação**

### Avaliação Contínua

Avaliação contínua incide sobre os trabalhos práticos realizados em aula (95%) e a assiduidade (5%).

Estão aprovados e dispensados de avaliação por exame os alunos com assiduidade superior a 2/3 (dois terços) das aulas e que tenham realizado os trabalhos práticos com nota igual ou superior a 10 (dez) valores.

Serão excluídos da avaliação por exame os alunos com assiduidade inferior a 2/3 (dois terços) das aulas.

### Avaliação por Exame

Consiste na resolução de um problema prático abrangente, em que o aluno demonstre as competências adquiridas.

## **Software utilizado em aula**

Adobe Illustrator

## **Estágio**

Não Aplicável

### **Bibliografia recomendada**

- ANDRADE, M. (2016). *Adobe Illustrator CC* São Paulo: Senac
- ALVES, W. (2015). *Adobe Illustrator CC 2015 - Ferramentas e Técnicas para Desenho* São Paulo: Érica
- Adobe Creative Team, . (2013). *Adobe Illustrator CS5: Classroom in a book* San Jose: Adobe Press
- LÉLIS, C. (2009). *Illustrator CS3 & CS4 - Curso Completo* Lisboa: FCA - Editora de Informática, Lda.
- WOOD, B. (2018). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (2018 release)* San Francisco: CA: Pearson Education, Adobe Press
- CHELIUS, C. e SCHWARTZ, R. (2018). *Learn Adobe Illustrator CC for Graphic Design and Illustration: Adobe Certified Associate Exam Preparation* San Francisco: CA: Pearson Education, Adobe Press
- TALVANES, A. (2018). *Adobe Illustrator CC a arte de vetorizar* Rio de Janeiro: Alta Books Editora

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

Na introdução à Informática e com as noções de hardware e de software dá-se a conhecer os principais dispositivos e aplicações informáticas (ferramentas) utilizadas na área gráfica (nas áreas do processamento electrónico de textos e do desenho vectorial).

Com o conceito de Imagem digital e a distinção entre imagens bitmap e vectorial, introduz-se e dá-se início à ferramenta de desenho vectorial específica utilizada, através da edição e elaboração de imagens vectoriais.

Através da edição e elaboração de imagens vectoriais gradualmente mais complexas, obtêm-se o domínio desta aplicação utilizada para a edição de texto e para o desenho vectorial nas áreas do design gráfico e da tecnologia gráfica, com a caracterização dos diferentes modos, modelos e sistemas de cores e os formatos de ficheiro utilizados consoante a utilização a dar ao documento.

### **Metodologias de ensino**

Apresentação dos conteúdos teóricos com recurso a meios audiovisuais.

Execução prática de exercícios propostos durante o semestre com acompanhamento teórico.

Criação, edição e preparação de documentos.

### **Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

Os conteúdos são ministrados recorrendo a meios audiovisuais através da exposição, projecção e demonstração das ferramentas do software específico. Estes conteúdos apresentados e o acompanhamento prático em cada aula possibilitam alcançar os objetivos desta unidade curricular: habilitar os alunos para a elaboração prática dos exercícios propostos que exigem o domínio do software de desenho vectorial específico, para a criação, edição e preparação de documentos para os diferentes tipos de utilização quer design gráfico ou na tecnologia gráfica.

### **Língua de ensino**

Português

**Pré-requisitos**

Não Aplicável

**Programas Opcionais recomendados**

Não Aplicável

**Observações**

---

**Docente responsável**

---