

Design e Tecnologia das Artes Gráficas

Licenciatura, 1º Ciclo

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

Ficha da Unidade Curricular: Design Gráfico I

ECTS: 6; Horas - Totais: 160.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT:4.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 964411

Área Científica: Design Gráfico

Docente Responsável

Maria João Bom Mendes dos Santos

Professor Adjunto

Docente(s)

Maria João Bom Mendes dos Santos

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

- 1 Dominar a sintaxe visual básica
- 2 Adquirir uma literacia visual gráfica abrangente
- 3 Escolher, hierarquizar e manipular elementos tipográficos de um projecto gráfico
- 4 Saber desenhar símbolos
- 5 Saber conjugar imagem e texto
- 6 Desenvolver projectos de identidade institucional

Conteúdos Programáticos

- 1 Introdução ao design gráfico: sintaxe e literacia visual
- 2 Composição
- 3 Forma, linha, contorno e preenchimento, forma e fundo, textura, cor
- 4 Escolha de tipos de letra adequados
- 5 Letra, palavra, frase, texto
- 6 Texto e imagem
- 7 Desenho de símbolos icónicos

8 Identidade institucional

Metodologias de avaliação

Serão realizados ao longo do semestre dez exercícios: os primeiros seis têm peso de um (cada um) na nota final; os exercícios sete e oito têm peso de três (cada um) na nota final; e os exercícios nove e dez têm peso de quatro (cada um) na nota final.

As datas das avaliações estão devidamente explicitadas em cada um dos dez enunciados entregues na aula, e os exercícios só podem ser entregues dentro dessas datas, a menos que exista uma justificação que constitua impedimento do mesmo final).

Só serão admitidos a exame ou recurso alunos que tenham desenvolvido, pelo menos oito, dos 10 exercícios estipulados para a unidade curricular (o exame e o recurso valem, cada um, 100% da nota final).

Software utilizado em aula

Adobe Illustrator; Adobe InDesign; Adobe Photoshop

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

- Willberg, H. (2003). *Primeros Auxílios en Tipografía* Espanha: Editorial Gustavo Gili
- Wong, W. (2004). *Diseño Gráfico Digital* Espanha: Editorial Gustavo Gili
- Philips, J. e Lupton, E. (2008). *Graphic Design: The New Basics* USA: Princeton Architectural Press
- Wilde, R. e Wilde, J. (2000). *Visual Literacy: A Conceptual Approach to Graphic Problem Solving* USA: Watson-Guptill Publications Inc

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

- 1, 2, 3 vs. 1, 2
- 4, 5 vs. 3
- 6 vs. 5
- 7 vs. 4
- 8 vs. 6

Metodologias de ensino

- 1 Exposição de conceitos teóricos introdutórios aos exercícios práticos
- 2 Realização de vários exercícios práticos de curta duração
- 3 Acompanhamento da elaboração dos projetos

4 Análise dos resultados

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1, 2, 3, 4 vs. 1, 2, 3, 4, 5, 6

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável.

Programas Opcionais recomendados


Não aplicável.

Observações

MJBom

Digitally signed by MJBom
DN: cn=MJBom, o, ou,
email=mariajoabom@ipt.pt,
c=US
Date: 2019.09.13 10:28:48 +01'00'

Docente responsável

Homologado pelo C.T.C.	
Acta n.º <u>03</u>	Data <u>18/9/2019</u>
	

1. The first step is to identify the problem. In this case, the problem is that the company is not meeting its sales targets.

2. The second step is to analyze the data. This involves looking at sales figures, market trends, and customer feedback.

3. The third step is to develop a plan. This plan should outline the strategies and actions that will be taken to address the problem.

4. The fourth step is to implement the plan. This involves putting the strategies and actions into practice.

5. The fifth step is to monitor and evaluate the results. This involves tracking sales figures and other key performance indicators to see if the plan is working.