

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 1895/2018 - 12/02/2018

Ficha da Unidade Curricular: Edição eletrónica

ECTS: 5.5; Horas - Totais: 145.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT:4.0;

Ano | Semestre: 1 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 61755

Área de educação e formação: Design

Docente Responsável

Rui Miguel Sardinha Proença

Assistente 2º Triénio

Docente(s)

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 específica de edição e realização imagens vectoriais.

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
- Dominar o software específico de edição e realização imagens vectoriais.
- Desenvolver 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 objects.
 - 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 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

A avaliação por exame constituirá de um exercício prático.

Software utilizado em aula

Adobe Illustrator

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- LÉLIS, C. (2009). *Illustrator CS3 & CS4 - Curso Completo* . FCA - Editora de Informática, Lda.. Lisboa
- WOOD, B. (2018). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book* . 1-ª, CA: Pearson Education, Adobe Press. San Francisco
- CHELIUS, C. e SCHWARTZ, R. (2018). *Learn Adobe Illustrator CC for Graphic Design and Illustration: Adobe Certified Associate Exam Preparation* . 1, Pearson Education, Adobe Press. San Francisco
- ALVES, W. (2015). *Adobe Illustrator CC 2015 - Ferramentas e Técnicas para Desenho* . 1.ª, Érica. São Paulo

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 desenvolvidos durante o semestre com acompanhamento teórico.

Criação, edição e preparação de documentos.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os exercícios elaborados, incluem de uma forma gradual as funções mais importantes da aplicação Adobe Illustrator para a criação, edição e preparação de documentos para diferentes tipos de utilização (design gráfico e tecnologia gráfica).

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Conhecimentos básicos de informática e de imagem digital.

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

Docente responsável

Rui Miguel
Sardinha Proença

Assinado de forma digital por
Rui Miguel Sardinha Proença
Dados: 2021.03.11 23:00:57 Z

