



PROJECTO I – DESENHO INFORGRÁFICO

2.º Ano

Ano Lectivo: 2002/2003

Docentes:

- Regina Aparecida Delfino (Mód. 2)
Assistente do 2.º Triénio

- Célia Maria Nunes Barreto (Mód. 1)
Eq. Assistente do 1.º Triénio

Regime: Semestral – 1º

Carga Horária: 6 H – T/P

MÓDULO 1 – 2H

OBJECTIVOS

Neste módulo pretende-se desenvolver projectos hipermédia através do domínio de metodologias práticas e conhecimento de paradigmas de construção hipermédia.

Organização dos Conteúdos:

I. Conceitos Gerais

- 1.1 Natureza e História da Internet;
- 1.2 Os conceitos de Hipertexto e de Hipermédia;

II. Introdução ao HTML

- 2.1 A linguagem HTML e a sua estrutura básica.
- 2.2 As Hiperligações de texto;
- 2.3 Introdução às Tabelas e Frames;
- 2.4 Imagens com mapeamento de hiperligações.

III. O ciclo de desenvolvimento hipermédia

- 3.1 Análise de paradigmas de projectos
- 3.2 Tópicos de arquitectura das hiperligações
- 3.3 Design e Arquitectura como elementos básicos de projecto

IV. Tópicos avançados e extensões à programação HTML

- 4.1 Alguns apontamentos de CSS (*Cascading Style Sheets*);
- 4.2 Alguns apontamentos de Java Script.

V. Desenvolvimento e Implementação de Hiperdocumentos

- 5.1 Caderno de encargos;
- 5.2 Documentação de um projecto;
- 5.3 Gestão do desenvolvimento.

MÉTODO DE AVALIAÇÃO

O aluno deverá desenvolver um projecto hipermédia que consistirá em apresentar um caderno de encargos e relatório de desenvolvimento do projecto.

BIBLIOGRAFIA

BRIDE, Mac, Introdução à criação de Páginas na Web em HTML, Publicações Europa-América, 1997
FIGUEIREDO, Bruno, Web Design, Estrutura, concepção e produção de web sites, FCA Editora de Informática Lda, Abril 2002
MCKELVEY, Roy, Hyper Graphics, Rotovision, 1998

OnLine

<<http://www.htmlhelp.com>>
<<http://www.w3.org>>
<<http://www.bfree.on.ca/html>>
<<http://www.htmlhelp.com>>
<<http://www.dpunkt.de/javascript>>

MÓDULO 2 - 4 H

OBJECTIVOS

Pretende-se desenvolver as capacidades de resolução de problemas através da metodologia e prática do projecto. Visa igualmente um domínio das novas tecnologias gráficas e de aspectos funcionais e estéticos para aplicação em projectos de *design* de comunicação.

METODOLOGIA

A partir de propostas práticas concretas, desenvolver-se-ão os projectos desde o seu estudo e problematização até à concepção, processamento em *softwares* gráficos específicos de paginação, de desenho vectorial e de edição e tratamento de imagem (*Pagemaker, CorelDraw, Photoshop*, entre outros) e apresentação em maquetes, acompanhadas das memórias descritivas e justificativas. Pretende-se, dadas as características da disciplina, que o resultado reflecta uma análise formal aprofundada, mas sobretudo conceptual.

CONTEÚDOS

Desenvolver-se-ão aulas teóricas e exercícios práticos sobre os objectos em estudo (imagem corporativa e *design* editorial), elementos do *design* gráfico, e aprofundamento dos conhecimentos dos *softwares* requisitados pelos exercícios.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Os alunos serão avaliados através da realização de dois trabalhos práticos, que poderão ser apresentados em frequência ou exame.

Esta avaliação será feita a partir dos seguintes pressupostos:

- Assiduidade
- Participação em aula
- Evolução do desempenho ao longo do ano
- Capacidade de solucionar eficaz e criativamente as proposta apresentadas.
- Conhecimento e domínio dos *softwares* gráficos e da máquina e capacidade de exploração criativa dos diferentes *softwares* de modo a comunicar mais adequadamente as ideias dos projectos.
- Conhecimento dos procedimentos técnicos necessários à execução de saídas de qualidade para impressão.
- Capacidade de conseguir achar novas soluções perante problemas (novos ou já existentes) que surjam no uso dos meios digitais.

BIBLIOGRAFIA

BLACKWELL, Lewis, *La Tipografia del siglo XX*, Barcelona, Gustavo Gili, 1992.

BONGIEPE, GUI - *Teoria e Pratica do Design Industrial - elementos para um manual crítico*, Lisboa. Centro Português de Design.

BROCKMAN, Josef Muller, *Sistemas de reticulas*, Gustavo Gili.

CHAVES, Norberto, *la imagem corporativa. Teoria y metodologia de la identificación institucional*, Barcelona, Gustavo Gili, 1994.

COSTA, Joan, *Identid corporativa y estética en artes gráficas*, Barcelona, Don Bosco, 1973.

DONDIS, D. A., *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1984 (5.ª ed.)

DUPLAN, Pierre e JAUNEAU, Roger, *Maquette et mise en page*, Paris, Éditions du Moniteur, 1992
FABRIS-GERMANI, *Color, proyecto y estética en las artes gráficas*, Barcelona, Don Bosco, 1973
FRUTIGER, Adrian, *Signos, símbolos, marcas, señales*, Barcelona, Gustavo Gili, 1981
GERMANI-FABRIS, *Fundamentos del Proyecto Gráfico*, Barcelona, Ediciones Don Bosco, 1973.
GRAIG, James, *Produção gráfica*, São Paulo, Nobel, 1987
MOLES, A. e JANISZEWSKI, Luc, *Grafismo Funcional*, Barcelona, CEAC, 1990
MORGAN, Conway Lloyd, *Logos. Logo, identidade, marca, cultura*, Lisboa, Destarte, 1999.
MUNARI, Bruno, *Das coisas nascem coisas*, Lisboa, Edições 70, 1981
MUNARI, Bruno, *Design e comunicação visual*, Lisboa, Edições 70
RIBEIRO, Milton, *Planejamento visual gráfico*, Brasília, linha gráfica e editora, 1983.
SANDERS, Norman e Bevington, William, *Manual de producción del diseñador gráfico*, Barcelona, GG, 1982
SILVA, Vitor da, *20 alfabetos tipográficos de vinte designers do século XX*, Lisboa, edição do autor, 2002.
SIMON, Oliver, *Introduction to Typography*, Harmondsworth, Middlesex, Penguin Books, 1954 (6.ª ed.).
SWAN, Alan, *How to design grids*, Oxford, Phaidon, 1989.

Célio Luiz Nunes Barreto

Royce Delfino