

Unidade Curricular	Laboratório Digital	Área Científica	Audiovisuais e Produção dos Média							
Licenciatura em	Multimédia	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo de Mirandela							
Ano Letivo	2022/2023	Ano Curricular	1	Nível	1-1	Créditos ECTS	6.0			
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	9213-656-1203-00-22					
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 60	PL -	TC -	S -	E -	OT -	O -

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutórica; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Joao Pedro Correia Isidro, Rogerio Junior Correia Tavares

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Dominar a noção de design de comunicação, a sua natureza e a sua sintaxe, relacionando aspetos históricos, sociais e culturais através de ferramentas digitais;
2. Obter conhecimentos de prática projectual;
3. Conceber e desenvolver noções e capacidade de organização associando composição dos elementos que estruturam a comunicação visual;
4. Entender o computador como ferramenta operativa e como elemento aglutinador de potencialidades criativas;
5. Realçar o aspecto conceptual e criativo na resolução de problemas de comunicação visual gráfica, através do uso de ferramentas digitais actuais;
6. Reconhecer, distinguir e trabalhar criativamente com ferramentas de edição vectorial, bitmap e paginação.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
Ter literacia informática.

Conteúdo da unidade curricular

1. Considerações prévias sobre Design de Comunicação;
2. Composição gráfica;
3. Ferramentas digitais para a comunicação visual;
4. Grafismo e edição.

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Considerações prévias sobre Design de Comunicação;
 - A noção de design de Comunicação;
2. Composição gráfica;
 - Relação conceito/imagem/texto;
 - Tipografia neutra e expressiva;
 - Análise gestáltica e semiótica;
 - Princípios organizativos do espaço bidimensional;
3. Ferramentas digitais para a comunicação visual;
 - Noções básicas de hardware e de software;
 - Estudo de softwares de desenho vectorial;
 - Criação e Edição de Formas Básicas: máscaras, vetores e Texto
 - Pintura e paginação;
 - Dimensão, resolução, formatos e modos de imagem digital;
 - Criação, manipulação e organização de elementos tipo/foto/gráficos;
4. Grafismo e edição.
 - Conceptualização, desenvolvimento e caracterização de produtos gráficos.

Bibliografia recomendada

1. BRINGHURST, R. (1997) - The Elements of Typographic Style. Hartley & Marks.
2. MULLER-BROCKMAN, J. (1999) - Grid Systems in Graphic Design. Niggli Verlag.
3. LUPTON, E. (2010) - Thinking With Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students. Princeton Architectural Press.
4. MANOVICH, L. (2013) - Software Takes Command. Bloomsbury.
5. MEGGS, P. (1992) - Type and Image: The Language of Graphic Design, John Wiley & Sons.

Métodos de ensino e de aprendizagem

Exposição de conteúdos teóricos; Lançamento de propostas de trabalhos teórico-práticos individuais e/ou de grupo; Acompanhamento e crítica sobre o desenvolvimento dos trabalhos; Análise e discussão pública sobre o resultado final dos trabalhos teórico-práticos apresentados.

Alternativas de avaliação

1. Avaliação distribuída - (Ordinário) (Final, Recurso, Especial)
 - Projetos - 60%
 - Apresentações - 20%
 - Temas de Desenvolvimento - 20%
2. Trabalhos Práticos - Apresentações final semestre. - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Apresentações - 20%
 - Trabalhos Práticos - 80%

Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

Validação Eletrónica

Joao Pedro Correia Isidro, Junior Correia Tavares	Ana Lucia Jesus Pinto	Carlos Sousa Casimiro da Costa	Luisa Margarida Barata Lopes
01-03-2023	12-03-2023	13-03-2023	15-03-2023