



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201313043 - DESIGN GRÁFICO III

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2019/20

Curso

Lic Design

Ciclo de estudos

1º

Créditos

7.00 ECTS

Idiomas

Português

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

3º / 1º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	6.00	0.00	0.00	0.00	0.00	6.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto

84.00

Horas totais de Trabalho

196.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

João Aranda Brandão

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

João Aranda Brandão 6.00 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

- Consolidar e expandir os conceitos e conhecimentos adquiridos nas cadeiras de Design Gráfico I e II, nomeadamente, tipografia, paginação, hierarquia de informação e composição gráfica.
- Realização de projetos profissionalizantes de resolução de problemas de comunicação gráfica, em suportes analógicos e digitais.
- Expandir os conhecimentos de natureza científica, através do apoio teórico e da

execução de projectos e exercícios formativos.

- Consolidar e expandir os conhecimentos adquiridos nas cadeiras de Design Gráfico I e II.
- Construir protótipos funcionais analógicos e digitais que simulem adequadamente o projeto final.
- Desenvolver as capacidades de análise, diagnóstico e projeto na área do design.
- Desde a formulação do problema, entender e explorar as potencialidades da interação homem máquina, potenciando o que a tecnologia actual tem para oferecer.
- Aprofundamento e aprendizagem de programas informáticos adequados do design de comunicação e de software específico para a construção de projectos digitais.
- Aquisição de conhecimento e experiência em arquitetura de informação, planeamento, navegação Layout e wireframes (Web, desktop, mobile, kiosk).
- Capacidade de construção e resolução de projectos típicos da profissão nas áreas do design editorial e design para suportes digitais.
- Desenvolvimento das competências em geral, de forma a que sejam capazes de obter resultados mais detalhados, maior capacidade de antecipar as necessidades e requerimentos do trabalho e mais rigor, quer ao nível da conceção, quer ao nível da execução.

Conteúdos Programáticos / Programa

Desenvolvimento de 2 projetos, um individual, e outro projeto em grupo, mais um exercício.

Design para suportes impressos:

Estratégia de comunicação em suportes gráficos impressos: O Cartaz e o livro.

Estudo dos elementos constituintes do livro e sequências habituais da organização de conteúdos.

Entendimento da “arquitetura” de um livro ou publicação: Capa, sobrecapa, grelha tipográfica e páginas “especiais”.

Design de informação, hierarquias de tipografia e imagem.

Metodologia projectual do design para suportes impressos.

Construção de protótipos funcionais à escala real que simulem adequadamente o projeto final.

Design para suportes digitais:

Aula teórica acerca do paradigma actual dos meios digitais. Apresentação de exemplos

Definição de um problema a ser resolvido por meios digitais (Web, desktop, mobile, kiosk)

Entendimento do projeto como um serviço prestado através de meios digitais.

Metodologia projectual do design para suportes digitais

Apresentação de uma hipótese adequada, definindo as suas necessidades, meios e interface.

Construção de wireframes para simulação, teste e validação da fase preliminar do projeto.

Design de interface gráfico digital e identidade gráfica do serviço.

Design centrado no utilizador e *user experince*.

Construção de protótipo funcional digital que simule adequadamente o projeto final.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Os exercícios e projetos desenvolvidos no programa são directamente direccionados aos conteúdos definidos nos objectivos. A realização de um exercício individual, de um projeto

individual e um de grupo, apoiados por aulas teóricas permitirá uma forma de avaliação individual mais justa e rigorosa.

As aulas teóricas dão as bases fundamentais que serão necessários para o desenvolvimento dos 2 projetos e do exercício.

A análise, do ponto de vista do projectista, do objecto digital e impresso, conteúdo e consumidor e papel na sociedade contemporânea (sem perder de vista os códigos éticos e a responsabilidade social de quem cria e/ou manipula comunicação) constitui-se como uma propedêutica a vários tipos de uso da comunicação visual, audiovisual e interativa digital.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Será utilizada uma metodologia que pretende simular o exercício do design em ambiente de atelier profissional.

Pretende-se que os alunos trabalhem com conteúdo real escolhido pelos mesmos.

Este proporcionará diferentes problemas de comunicação que através de uma análise crítica, cada aluno crie o seu próprio enunciado e objetivos, que irá definir o seu projeto.

Todos os projetos e exercícios serão práticos e estarão serão divididos por diversas fases para a sua concretização, nas diversas tarefas da metodologia projetual com acompanhamento pelo professor.

Setão dadas aulas teóricas no início de cada projeto e sempre que necessário.

Haverá 3 avaliações periódicas e um conjunto de avaliações intermédias.

Essas avaliações serão baseadas no conjunto dos seguintes factores: assiduidade, participação, cumprimento de prazos, criatividade, pertinência dos conceitos e respectiva adequação das soluções propostas, capacidade de argumentação e exposição, qualidade formal e técnica da apresentação.

As avaliações periódicas dizem respeito às avaliações dos dois projetos a desenvolver na Unidade curricular.

O interesse e participação nas aulas terão um peso de 20% na classificação final.

A nota Final será composta pelos seguintes elementos:

1 Projecto Livro 45 %

2 Exercício Cartaz 15%

3 Projecto Digital grupo 40%

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

A metodologia aplicada, não só obriga a uma prática muito semelhante à profissional, tal como obriga a uma atitude, crítica e experimentalista.

Esta metodologia pretende não apenas ensinar mas também exercitar os alunos na prática do design para suportes impressos e meios digitais.

Bibliografia Principal

Design para suportes impressos:

FINKELSTEIN, David; McCLEERY, Alistair, *An Introduction to book history*, Routledge, London, 2013 (2ª ed.)

HOCHULI, Jost, KINROSS, Robin, *Designing Books*, Hyphen Press, London, 1996

PACHECO, José, *A divina arte negra e o livro português*, Vega, Lisboa

BRINGHIRST, Robert, *The Elements Of Typographic Style*, Hartley & Marks, Vancouver, (2ª edição) 1992

DRUCKER, Johanna, McVARISH, Emily, *Graphic Design History, a Critical Guide*, Pearson Education, New Jersey, 2009

FLETCHER, Alan, *The Art of Looking Sideways*, Phaidon, London, 2001

JOHNSON, Michael, *Problem Solved*, Phaidon, London 2002

MORTIMER, J. Adler, VAN DOREN, Charles, *How to read a Book*, Simon & Schuster, New York, (3ª edição) 1972

Design para suportes digitais:

BAGGERMAN, Lisa. [1997]. *Design for interaction* Rockport

BONSIEPE, G. (1991). *Interface, an approach to design*

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*, 2ª ed., New Riders, Berkeley.

Goodwin, K. (2009). *Designing for the digital age: how to create human-centered products and services*, Wiley Publishing, Indianapolis.

Jan Van Eyck Akad DEWDNEY, A., Ride, P. (2006) *The Digital Media Handbook* Routledge

Jordan, P. W. (2000). *Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors*, Taylor & Francis, London.

MAEDA, J. (2004) *Creative code*, Thames & Hudson

MAEDA, J. (2006), *The laws of Simplicity*, The MIT Press

MCLUHAN, M. (1964), *Understanding Media, The Extensions of Man*, Abacus

SAFFER, D. 2010. *Designing for interaction, second edition: creating innovative applications and devices*, New Riders, California.

YAKOB, Faris [2015], *Paid Attention: Innovative Advertising for a Digital World*, Kogan Page

WOLK, Alan [2015], *Over The Top: How The Internet Is (Slowly But Surely) Changing The Television Industry*, CreateSpace Independent Publishing Platform

Bibliografia Complementar

Design para suportes impressos

BLACKWELL, Lewis, *Tipografia del siglo XX remix*, Gustavo Gili, S.A., 1993

KINROSS, Robin, *Modern Typography*, Hyphen Press, 1992

POYNOR, Rick, *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*, Laurence King Publishing, 2003

SAMARA, Timothy, *Diseñar con y sin retícula*, Gustavo Gili, 2005

TSCHICHOLD, Jan, *The New Typography*, University of California Press, 1995

Design para suportes digitais:

Normas

International Organization for Standardization 2008. *Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) - Part 11: Guidance on usability*, ISO, Genebra.

International Organization for Standardization 2010. *Ergonomics of human-system interaction - Part 210: Human-centred design for interactive systems*, ISO, Genebra.

Manuais

Adaptive Path 2013. *Adaptive path's guide to experience mapping*. Adaptive path, San Francisco.

Google. *Material design*. Disponível em: <<https://material.io/design/>>

UXPin 2015. *Consistency in ui design: creativity without confusion*. Disponível em: <<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/consistency-ui-design-creativity/>>

UXPin 2015. *Web ui design for the human eye: color, space, contrast*. Disponível em: <<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/visual-web-ui-design-colors-space-contrast/>>

UXPin 2015. *Web ui design for the human eye: content patterns & typography*. Disponível em: <<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/visual-web-ui-design-content-typography/>>

UXPin 2015. *Web ui design for the human eye: principles of visual consistency*. Disponível em: <<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/visual-consistency-web-ui-design-elements/>>



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201313043 - Graphic Design III

Type

Obrigatória

Academic year

2019/20

Degree

Lic Design

Cycle of studies

1º

Year of study/ Semester

7.00 ECTS

Lecture language

Português

Periodicity

semestral

Prerequisites

Unit credits

3º / 1º

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	6.00	0.00	0.00	0.00	0.00	6.00

Total CU hours (semestrial)

Total Contact Hours

84.00

Total workload

196.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

João Aranda Brandão

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

João Aranda Brandão 6.00 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

- Consolidate and expand the concepts and knowledge acquired in Graphic Design I and II subjects, namely typography, page layout, information hierarchy and graphic composition.
- Carrying out professional projects to solve problems of graphic communication, in analogic and digital supports.
- To expand the knowledge of scientific nature, through theoretical support and the execution of projects and training exercises.

- Deepening and learning of appropriate software of communication design and specific software for the construction of digital projects.
- Ability to build and solve typical projects of the profession in the areas of editorial design and design for digital media.
- Skill development, so that students are able to obtain more detailed results, better ability to anticipate work needs and requirements, and more rigorous, both at design level and at implementation level.

Syllabus

2 projects will be developed, one individual and group project, plus one exercise.

Design for printed media:

Communication strategy on printed graphic media: The Poster and the book.

Study of the constituent elements of the book and usual sequences of the organization of contents.

Understanding the "architecture" of a book or publication: Cover, overlay, typographic grid and "special" pages.

Information design, hierarchies of typography and image.

Project design methodology for printed media.

Construction of full-scale functional prototypes that adequately simulate the final design.

Design for digital media:

Theoretical lecture about the current paradigm of digital media. Presentation of examples

Definition of a problem to be solved by digital means (Web, desktop, mobile, kiosk)

Understanding the project as a service provided through digital means.

Project design methodology for digital media

Presentation of an appropriate hypothesis, defining its needs, means and interface.

Wireframe construction for simulation, test and validation of the preliminary phase of the project.

Digital graphic interface design and graphic service identity.

User-centered design and user experience.

Digital functional prototype construction that adequately simulates the final design.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

The exercises and projects developed in the program are directly directed to the contents defined in the objectives. The realization of an individual exercise, of an individual project and of a group project, supported by theoretical classes will allow a more fair and rigorous form of individual evaluation.

The theoretical classes give the fundamental bases that will be necessary for the development of the 2 projects and the exercise.

The analysis, from the point of view of the designer, of the digital and printed object, content and consumer and role in contemporary society (without losing sight of the ethical codes and the social responsibility of those who create and / or manipulate communication) constitutes a propaedeutic

to various types of use of visual, audiovisual and digital interactive communication.

Teaching methodologies (including evaluation)

The applied methodology is used to simulate the design exercise in a professional work environment.

Students are expected to work with actual content chosen by them.

This will provide different communication problems that through a critical analysis, each student will create their own briefing and goals, which will define their project.

All the projects and exercises will be practical and will be divided by several phases for its accomplishment, the diverse tasks of the project methodology will be accompanied by the teacher.

Theoretical classes are given at the beginning of each project and whenever necessary.

There will be 3 periodic evaluations and a number of intermediate evaluations.

These evaluations will be based on the following factors: attendance, participation, deadlines, creativity, pertinence of the concepts and their adequacy of the proposed solutions, capacity for argumentation and exposition, visual quality and presentation technique.

The periodic evaluations are related to the evaluations of the two projects to be developed in the Course unit.

The interest and participation in the classes will have a weight of 20% in the final classification.

The final grade will be the result of the following elements:

1 Project Book 45%

2 Exercise Poster 15%

3 Digital Project group 40%

Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes

The applied methodology not only requires a practice very similar to the professional environment, as it also requires a critical and experimental attitude.

This methodology aims not only to teach, but also to exercise the students in the practice of design for print and digital media.

Main Bibliography

Design for printed media:

FINKELSTEIN, David; McCLEERY, Alistair, *An Introduction to book history*, Routledge, London, 2013 (2^a ed.)

HOCHULI, Jost, KINROSS, Robin, *Designing Books*, Hyphen Press, London, 1996

PACHECO, José, *A divina arte negra e o livro português*, Vega, Lisboa

BRINGHIRST, Robert, *The Elements Of Typographic Style*, Hartley & Marks, Vancouver, (2^a edição) 1992

DRUCKER, Johanna, McVARISH, Emily, *Graphic Design History, a Critical Guide*, Pearson Education, New Jersey, 2009

FLETCHER, Alan, *The Art of Looking Sideways*, Phaidon, London, 2001

JOHNSON, Michael, *Problem Solved*, Phaidon, London 2002

MORTIMER, J. Adler, VAN DOREN, Charles, *How to read a Book*, Simon & Schuster, New York, (3a edição) 1972

Design for digital media:

BAGGERMAN, Lisa. [1997]. *Design for interaction* Rockport

BONSIEPE, G. (1991). *Interface, an approach to design*

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*, 2ª ed., New Riders, Berkeley.

Goodwin, K. (2009). *Designing for the digital age: how to create human-centered products and services*, Wiley Publishing, Indianapolis.

Jan Van Eyck Akad DEWDNEY, A., Ride, P. (2006) *The Digital Media Handbook* Routledge

Jordan, P. W. (2000). *Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors*, Taylor & Francis, London.

MAEDA, J. (2004) *Creative code*, Thames & Hudson

MAEDA, J. (2006), *The laws of Simplicity*, The MIT Press

MCLUHAN, M. (1964), *Understanding Media, The Extensions of Man*, Abacus

SAFFER, D. 2010. *Designing for interaction, second edition: creating innovative applications and devices*, New Riders, California.

YAKOB, Faris [2015], *Paid Attention: Innovative Advertising for a Digital World*, Kogan Page

WOLK, Alan [2015], *Over The Top: How The Internet Is (Slowly But Surely) Changing The Television Industry*, CreateSpace Independent Publishing Platform

Additional Bibliography

Design for printed media:

BLACKWELL, Lewis, *Tipografia del siglo XX remix*, Gustavo Gili, S.A., 1993

KINROSS, Robin, *Modern Typography*, Hyphen Press, 1992

POYNOR, Rick, *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*, Laurence King Publishing, 2003

SAMARA, Timothy, *Diseñar con y sin reticula*, Gustavo Gili, 2005

TSCHICHOLD, Jan, *The New Typography*, University of California Press, 1995

Design for digital media:

Standards:

International Organization for Standardization 2008. *Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs) – Part 11: Guidance on usability*, ISO, Geneva.

International Organization for Standardization 2010. *Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems*, ISO, Geneva.

Manuals:

Adaptive Path 2013. Adaptive path's guide to experience mapping. Adaptive path, San Francisco.

Google. Material design. Disponível em: <<https://material.io/design/>>

UXPin 2015. Consistency in ui design: creativity without confusion. Disponível em:

<<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/consistency-ui-design-creativity/>>

UXPin 2015. Web ui design for the human eye: color, space, contrast. Disponível em:

<<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/visual-web-ui-design-colors-space-contrast/>>

UXPin 2015. Web ui design for the human eye: content patterns & typography. Disponível em:

<<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/visual-web-ui-design-content-typography/>>

UXPin 2015. Web ui design for the human eye: principles of visual consistency. Disponível em:

<<https://www.uxpin.com/studio/ebooks/visual-consistency-web-ui-design-elements/>>