



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201313043 - DESIGN GRÁFICO III

Tipo

Obrigatória

| | | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------|
| Ano lectivo 2020/21 | 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 os conhecimentos adquiridos na cadeira de Design Gráfico I e II, e expandir os conceitos aos suportes digitais e interativos.
Realizar de projetos profissionalizantes de resolução de problemas de comunicação gráfica, mais especificamente nas áreas do design do design de interação e design de audiovisuais.
Expandir os conhecimentos de natureza científica, através do apoio teórico e da execução de projetos e exercícios formativos

Apoiar na seleção e utilização de tecnologias informáticas adequadas.

Construir e resolver projetos típicos da profissão, sendo que exigirá-se nesta fase, resultados mais detalhados, maior capacidade de antecipar as necessidades e requerimentos do trabalho e maior rigor, quer ao nível da concepção quer ao nível da execução.

Compreender e entender os processos e metodologias específicas dos projetos audiovisuais, multimédia e interativos.

Conteúdos Programáticos / Programa

Projeto em design de interação:

Estratégia de comunicação para suportes interativos.

A tecnologia digital e as potencialidades da mesma.

O design centrado no utilizador com o intuito de resolver um problema ou prestar um serviço.

As relações ser humano / máquina e o conceito de User experience UX, e user interface UI.

A metodologia projetual para o design de interação: Empatia, conceito, Wireframes, design visual, maquetes.

Projeto em design Audiovisual:

Projeto de comunicação em suportes de imagem em movimento: vídeo, cinema, montagem e animação.

Metodologia da comunicação para suportes audiovisuais: Guião, storyboard, captação de imagem, animação, montagem.

Tecnologia audiovisual.

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

Os conteúdos programáticos simulam projetos de natureza profissionalizante e de resolução de problemas, tal como indicado nos objectivos. O nível de complexidade é adequado ao nível de preparação dos alunos, após a preparação que tiveram nos semestres anteriores, e apresenta desafios novos que requerem conhecimentos epistemológicos da disciplina, destreza informática e capacidade desenvolver soluções através do projeto e da metodologia projetual.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

O método consiste na apresentação de enunciados muito completos para a realização de projetos de forma faseada. O faseamento obriga ao cumprimento dos diversos passos necessários à realização do projeto com a qualidade necessária e no espaço de tempo determinado.

Desta forma os alunos são obrigados a seguir a metodologia projetual que lhes é fornecida nos enunciados o que pedagogicamente é mais robusto e produz melhores resultados.

Sempre que necessário as aulas são complementadas com aulas teóricas e bibliografia adequada.

A avaliação dos alunos será feita de acordo com o definido pelo regulamento: contínua e periódica.

Haverá 2 avaliações periódicas e um conjunto de avaliações intermédias, correspondentes aos dois projetos principais. Um será realizado em grupo e o outro será individual.

O aluno para ter aproveitamento na avaliação contínua terá de ter positiva no projeto individual e a assiduidade mínima é de 60%.

Para além dos factores de natureza pedagógica e científica envolvidas na resolução dos projetos, este procedimento obedece às seguintes condicionantes: Assiduidade, participação, cumprimento de prazos, criatividade, inovação, conceito, argumentação, execução e apresentação.

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

A metodologia utilizada pretende cumprir os objectivos através da execução de exercícios que fazem simulação de situações reais e complexas. Estas obrigam à utilização do software profissional adequado, para atingir o rigor necessário, e à aplicação dos conhecimentos teóricos para a resolução dos problemas.

A apresentação de enunciados para a realização de projetos de forma faseada garante o cumprimento dos diversos passos necessários à realização do projeto com a qualidade necessária e no espaço de tempo determinado.

As aulas teóricas complementares e bibliografia fornecida, permite consolidar os conhecimentos técnicos e teóricos necessários.

Bibliografia Principal

BAINES, Phil /HASLAM (2000), Andrew, Type and Typography, Londres, Laurence King;
BRINGHURST, Robert (1992), Elements of Typographic Style, Hartley & Marks;
CURRUN, Steve (2000), Motion Graphics, Graphic Design for Broadcast and Film, Rockport;
DRATE, Spencer, ROBBINS, David, SALAVETZ, Judith [2006], Motion by Design, Laurence King Publishing;
GARETT, 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;
BLACKWELL, Lewis (1993), Tipografia del siglo XX remix, Barcelona, Gustavo Gili, S.A.;
JORDAN, P. W. (2000), Designing pleasurable products: an introduction to the new human factors, Taylor & Francis, London;
KINROSS, Robin (1992), Modern Typography, Londres, Hyphen Press;
KOSKINEN, I., BATTARBEE, K. & MATTELMÄKI, T. (eds.) (2003), Emphatic design, IT Press, Finland;
MAEDA, J. (2006), The laws of simplicity, MIT Press, Cambridge;

Bibliografia Complementar

Normas

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.

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

2020/21

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 knowledge acquired in the subjects of Graphic Design I and II and expand towards to digital and interactive media.

Carry out professional projects for solving graphic communication problems, more specifically in the areas of interaction design and audiovisual design.

Expand scientific knowledge, through theory, projects and practical exercises.

Support the selection and use of appropriate IT technologies.

Develop and work on profession related projects, which will require at this stage, more detailed results, greater capacity to anticipate the needs and requirements of work carried out, as well as, an increase in quality standards, both in terms of design and execution.

Comprehend and understand the specific processes and methodologies of audiovisual, multimedia and interactive projects.

Syllabus

Design for interaction:

Communication strategy for interactive media.

Digital technology and its potential.

User-centred design in order to solve a problem or provide a service.

The human / machine relations and the User experience UX, and user interface UI.

The design methodology for interaction design: Empathy, concept, Wireframes, visual design, mock-ups.

Audiovisual design project:

Communication project using moving image media: video, cinema, editing and animation.

Communication methodology for audiovisual media: Script, storyboard, image capture, animation, editing.

Audiovisual technology.

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

The syllabus contents simulate real life communication design problems found in the professional world as pointed out in the objectives. The level of complexity is adequate for the level of preparation attained by students in previous semesters and presents them with new challenges which require epistemological knowledge of the subject, computer dexterity and an ability to develop solutions within a project following project methodology.

Teaching methodologies (including evaluation)

Each project assignment is presented with complete briefings built with multiple phases. This method allows students to accomplish the various steps necessary for carrying out the project within expected quality standards and defined deadlines.

In this way, the students are obliged to follow the design methodology that is provided in the briefings which is pedagogically more robust and produces better results.

Whenever necessary, classes are accompanied by theory classes and adequate bibliography.

In conformity with regulations, student assessments will have continuous and periodic evaluations.

There will be two periodic evaluations and a set of intermediate evaluations.

In addition of the pedagogical and scientific factors involved in the resolution of the projects, the following aspects will also be taken in account: attendance, participation, punctuality, creativity,

innovation, concept, argument, execution and presentation.

There will be one group project and another individual.

In order for a student to pass this subject, he/she must have a minimum of 60% attendance and a passing grade on the individual project.

In addition to the pedagogical and scientific factors involved in the resolution of the projects, this procedure obeys the following conditions: Attendance, participation, meeting deadlines, creativity, innovation, concept, reasoning, execution and presentation.

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

The teaching methodology used aims to accomplish the objectives through exercises that simulate complex real life situations. Students must use adequate professional software to achieve demanded high quality standards, as well as apply acquired theoretical knowledge to problem solving.

Presenting project assignments in different phases guarantees students will fulfil the various steps necessary to carry out a project within quality standards and defined deadlines.

Theory classes and the bibliography provided allow students to consolidate all the necessary technical and theoretical knowledge.

Main Bibliography

BAINES, Phil /HASLAM (2000), Andrew, Type and Typography, Londres, Laurence King;

BRINGHURST, Robert (1992), Elements of Typographic Style, Hartley & Marks;

CURRUN, Steve (2000), Motion Graphics, Graphic Design for Broadcast and Film, Rockport;

DRATE, Spencer, ROBBINS, David, SALAVETZ, Judith [2006], Motion by Design, Laurence King Publishing;

GARETT, 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;

BLACKWELL, Lewis (1993), Tipografia del siglo XX remix, Barcelona, Gustavo Gili, S.A.;

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

KINROSS, Robin (1992), Modern Typography, Londres, Hyphen Press;

KOSKINEN, I., BATTARBEE, K. & MATTELMÄKI, T. (eds.) (2003), Emphatic design, IT Press, Finland;

MAEDA, J. (2006), The laws of simplicity, MIT Press, Cambridge;

Additional Bibliography

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*. Disponible em: <<https://material.io/design/>>

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

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

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

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