

Ano Letivo

2016-2017

Designação do Curso

Design de Comunicação

Unidade Curricular

Tecnologias Aplicadas ao Design I

Área Científica

Design

Ano

Semestre/Trimestre

1.º Ano

1.º Semestre

Tempo de Trabalho

Créditos (ECTS)

Total: 177 horas – Horas de Contacto: 15 + 45 (*T + TP*)

5

Precedências, caso existam

Docente da Unidade Curricular

António Lacerda

Responsável pela Unidade Curricular

António Lacerda

Aprovação pelo Conselho Técnico Científico

Faro, ____ / ____ / ____

Presidente do CTC

Professor Doutor Fernando Carrapiço

Unidade Curricular

Tecnologias Aplicadas ao Design I

Resumo descritivo

Esta unidade curricular pretende prover os alunos com capacidades tecnológicas ao nível da experimentação e da criação de modelos de imagem processadas por computador, através de *softwares* específicos ao nível do desenho vetorial e do tratamento de imagens *bitmap*, orientada para o design de comunicação.

Competências a desenvolver

Instrumentais

- Identificar os principais momentos históricos e desenvolvimento de modelos de imagem processada por computador e os seus principais autores, assim como as suas implicações ao nível da profissão do design e da sua utilização artística;
- Habilitar os alunos com conhecimentos fundamentais das várias linguagens e técnicas processadas por computador para a composição, edição e impressão de imagens;
- Prover os alunos com competências essenciais para a manipulação de imagem e consequente desenvolvimento de produtos de comunicação, analógicos, audiovisuais ou multimédia utilizando dispositivos digitais;
- Alimentar o espírito crítico dos alunos com informação que ajude na desconstrução e na análise crítica de modelos de imagem processada por computador;
- Aprendizagem de conceitos teóricos que ajudem à criação de uma base de apoio aos trabalhos práticos desenvolvidos;
- Fomentar a investigação, o desenvolvimento e a experimentação dos alunos em novos projetos, novas ferramentas, novos meios e novos formatos, através da utilização do computador;
- Desenvolvimento de competências na área da investigação.

Interpessoais

- Desenvolvimento do trabalho cooperativo e troca de conhecimentos entre alunos, como parte integrante da aprendizagem dos conhecimentos teóricos e práticos das técnicas de, manipulação, edição e impressão de imagens

processadas por computador.

Sistémicas

- Capacidade de realizar trabalhos práticos de aplicação dos conteúdos abordados em projetos ou atividades multidisciplinares;
- Compreensão da importância dos modelos de imagem processada por computador como parte integrante de projetos e meios de comunicação analógicos ou digitais.

Conteúdos programáticos

- História do computador (a "tela digital", principais artistas digitais, as alterações produzidas na prática do design após o surgimento do computador);
- O computador como máquina gráfica - análise de diferentes *hardwares*, *interfaces* e *softwares*;
- Diferentes tipos de imagem - as imagens *bitmap* e o desenho vetorial;
- Formatos e compressão de imagens (Jpeg, Eps, Tiff, Gif, etc.);
- Modelos de cor (RGB, CMYK, HSV, etc.);
- Análise de *softwares* específicos para tratamento, manipulação e edição de imagens vetoriais e *bitmap* (ferramentas principais, *layers*, cores, filtros, formatos, montagem, efeitos, desenho, etc.);
- Introdução à ilustração digital - manipulação de imagens vetoriais e imagens *bitmap*;
- Introdução à investigação, desenvolvimento e experimentação dos alunos em novos projectos, ferramentas, meios e formatos na área da programação visual e sistemas interativos.

Métodos de ensino-aprendizagem

- Explicação teórica e realização de exercícios ou situações práticas;
- Acompanhamento na realização individual dos exercícios;
- Visionamento e análise de documentos teóricos e práticos em suporte audiovisual;
- Utilização das TIC para pesquisa e apoio teórico como base ao trabalho prático;
- Trabalho individual e em grupo.

Métodos de avaliação e critérios de admissão a exame, incluindo as consequências das faltas às componentes de avaliação previstas, respetiva ponderação e forma de cálculo da classificação final

A avaliação desta unidade curricular é distribuída com exame final conforme o estabelecido no Regulamento Geral de Avaliação da Universidade do Algarve. Os trabalhos não acompanhados pelo docente, não serão avaliados. Os alunos abrangidos por legislação especial, deverão combinar com o docente nas primeiras duas semanas do semestre lectivo, um plano de trabalho alternativo, na ausência do qual terão de respeitar o plano geral.

O plano a combinar tem, no entanto de considerar um acompanhamento mínimo obrigatório pelos docentes, tal como os momentos formais de apresentação de trabalho.

Trabalhos

Desenvolvimento de exercícios individuais sobre ilustração vetorial e imagens *bitmap*, com diferentes fases:

- a) Construção vetorial através de curvas de *bézier*: 20%
- b) Exploração e manipulação da linha e da cor: 20%
- c) Exploração e manipulação do ponto, da transparência e da repetição: 20%
- d) Exploração e manipulação da tipografia, da cor e da repetição: 20%
- e) Criação de fotomontagem final em imagem *bitmap*, explorando os itens anteriores, acrescidos de filtros e texturas: 20%

CrITÉrios de avaliação

Assiduidade e capacidade de trabalho, pontualidade, empenho, desempenho e colaboração com os colegas, apresentação e discussão do trabalho no espaço da aula, pesquisa e apoio teórico como base ao trabalho prático, justificada seleção e organização das soluções finais apresentadas, soluções coerentes, criativas e fortemente justificadas, capacidade na resolução de problemas e capacidade no domínio das tecnologias.

Bibliografia Básica Atualizada (máximo 12 referências)

Colson, Richard (2007). *The Fundamentals of Digital Art*. Switzerland. Ava Books.

Faulkner, Andrew; Chavez, Conrad (2015). *Adobe Photoshop CC Classroom in a Book*. San Francisco. Adobe Press/Peachpit.

Gordon, Bob; Gordon, Maggie (2002). *The complete Guide to Digital Graphic Design*. London. Thames&Hudson.

Klanten, R. (2000). *72-dpi*. Berlim. Die Gestalten Verlag.

Lewandowsky, Pina, Zeischegg, Francis (2003). *A Practical Guide to Digital Design*. Switzerland. Ava Books.

Lupton, Ellen (2008). *Graphic Design the New Basics*. Londres. Princeton Architectural Press.

Maeda, John (2004). *Creative Code*. London. Thames & Hudson.

Pricken, Mário (2004). *Visual Creativity*. London. Thames & Hudson.

Raimes, Jonathan (2006). *The digital canvas. Exploring the creative potential of the computer*. East Sussex. Ilex Press.

Wood, Brian (2014). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book*. San Francisco. Adobe Press/Peachpit.

Zeegen, Lawrence (2005). *Digital illustration*. Switzerland. Ava Books.

Zeegen, Lawrence (2005). *The Fundamentals of ilustration*. Switzerland. Ava Books.

Blogue: <http://ualg-tecnologias1.blogspot.pt>

Links úteis

Tutoriais

Bancos de imagens

<https://br.fotolia.com/>

Ilustrator

How To Create Typography Illustrations the Easy Way with Adobe Illustrator - <https://www.youtube.com/watch?v=Nmsrhm7-BQ0>

Photoshop:

How to Create a Powerful, Text Portrait Poster
https://www.youtube.com/watch?v=fj_iwNgv8aQ

Design Culture

<http://www.designculture.com.br/vamos-falar-sobre-minimalismo/>

Vídeos**Radiohead - House of Cards**

<https://www.youtube.com/watch?v=8nTFjVm9sTQ>

Faro, 12/09/2016

Responsável pela UC



Diretor do Departamento

EXERCÍCIOS PROPOSTOS

INTRODUÇÃO

O estudo das linguagens e técnicas de manipulação de elementos visuais, como linhas, formas, texturas, cores, imagens e texto, através de diferentes ferramentas digitais, abriu novos caminhos e fronteiras inimagináveis no passado. Com o surgimento das novas tecnologias e a passagem dos meios impressos para os meios digitais, obtêm-se a capacidade de seguir novos caminhos, produzir e obter novos resultados.

Esta unidade curricular pretende desta forma prover os alunos com capacidades tecnológicas ao nível da experimentação e criação de modelos de imagem processadas por computador, através de softwares específicos na área do desenho vectorial e tratamento de imagens bitmap.

OBJECTIVOS

O objectivo destes exercícios visa o desenvolvimento e exploração do desenho e criação de modelos de imagens vectoriais e bitmap, processadas por computador, através da utilização de softwares, ferramentas e linguagens específicas.

ESPECIFICAÇÕES DA PROPOSTA

Seguindo o tema central, os alunos deverão efetuar a captação de uma imagem de retrato, que servirá de apoio ao desenvolvimento dos 5 exercícios propostos (a seleção final da imagem, será realizada em conjunto com o docente);

1º EXERCÍCIO: Representação objetiva

Entrega: 10 de Outubro

Desenvolvimento de uma imagem vectorial /ilustração digital, tendo como base a fotografia selecionada (construção vectorial através de curvas de bezier + aproximação formal e cromática à imagem inicial);

2º EXERCÍCIO: Linha

Entrega: 31 de Outubro

Criação de uma imagem vectorial /ilustração digital, tendo como base a fotografia selecionada através da exploração e manipulação da linha e da cor;

3º EXERCÍCIO: Ponto

Entrega: 14 de Novembro

Entrega:

Criação de uma imagem vectorial/ilustração digital, tendo como base a fotografia selecionada através da exploração e manipulação do ponto, da cor, transparências e duplicação de elementos;

4º EXERCÍCIO: Tipografia

Entrega: 05 de Dezembro

Criação de uma imagem vectorial /ilustração digital, tendo como base a fotografia selecionada através da exploração e manipulação da tipografia, cor, transparências e duplicação de elementos;

5º EXERCÍCIO: Fotomontagem

Entrega: 16 de Dezembro

Criação de uma fotomontagem final através da exploração e manipulação de imagens vectoriais e bitmap/ilustração digital, cor, layers, transparências, iluminação, filtros e texturas. Este exercício deve reunir todo ou parte de elementos das fotografias ou de elementos gráficos que foram gerados através do computador nos exercícios anteriores.

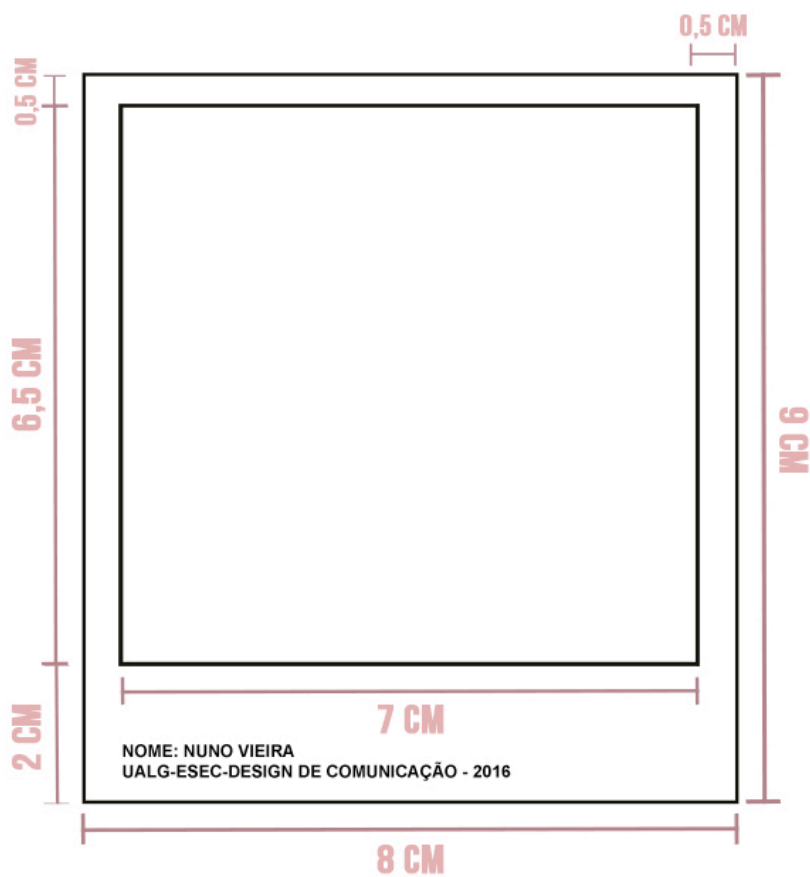
NOTAS FINAIS

Os alunos devem desenvolver a respectiva pesquisa, investigação teórica e prática, recolha de exemplos, autores, que complementem e justifiquem linguagens e técnicas utilizadas;

Após terminados todos os exercícios, os mesmos deverão ser entregues e apresentados ao docente. Os acabamentos e a apresentação do trabalho final deverão ser realizadas nos formatos:

Digital: 1024x1024 px, exportados em formato final JPG (300dpi) – Os trabalhos finais de todos os alunos, devem ser identificados com a designação do nome e nº do aluno e entregues numa única pen drive ao docente;

Impressos: No formato de fotografia polaroid conforme imagem em baixo:



Todos os trabalhos devem estar devidamente identificados;

Os trabalhos que não tenham sido acompanhados pelo docente durante as aulas não são avaliados, excepto alunos abrangidos por legislação especial (consultar programa da unidade curricular).

O docente

António Lacerda