

Ano Lectivo	2017/18									
Curso	Design e Animação Multimédia									
Unidade Curricular	Edição Electrónica I									
Língua de ensino	Português									
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral							
	6	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT	
				60					20	
	T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;									
Docente Responsável/Carga letiva <small>[nome completo e e-mail]</small>	Nuno Miguel Chuva Vasco / chuvavasco@estgp.pt									
Outros Docentes e respetivas cargas letivas <small>[nome completo e e-mail]</small>	Vera Lúcia Vintém Barradas / verab@estgp.pt									
Pré-requisitos <small>[competências à entrada; pré-requisitos; precedências]</small>	Não tem									
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	<p>Objetivos Gerais: Dar aos alunos uma base formativa/informativa na área da edição assistida por Computador; Exploração e a otimização das ferramentas de edição eletrónica na resolução de problemas de comunicação; Conhecer processos, instrumentos e técnicas de produção de materiais de Comunicação; Desenvolver capacidades de adaptação à rápida evolução dos meios digitais; Enquadrar historicamente meios e técnicas de produção de materiais de comunicação; Sensibilizar para as questões éticas e legais no uso dos meios digitais no desempenho da profissão.</p> <p>Objetivos Específicos: Entender a lógica de funcionamento do desenho vectorial e conhecer as suas aplicações; Entender e explorar as técnicas e modos de representação em desenho vectorial; Manipular as principais ferramentas de tratamento, formatação e efeitos de texto; Conhecer os processos de trabalho de edição em desenho vectorial ; Distinguir e utilizar correctamente os diferentes formatos de desenho vectorial e as suas opções de gravação; Distinguir e utilizar correctamente os diferentes formatos de arquivo de fontes tipográficas digitais; Saber instalar, ativar e remover fontes tipográficas digitais; Distinguir e utilizar correctamente os diferentes sistemas de cor em função da especificidade dos trabalhos de comunicação.</p>									
Conteúdos Programáticos <small>[estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]</small>	<p>Desenho Vetorial: — Fundamentos do desenho vectorial — Aplicações do desenho vectorial / ilustração digital — Técnicas de desenho vectorial — Conversão de bitmaps em desenhos vectoriais – tracing — Conversão de desenhos vectoriais em bitmaps – rasterização — Exportação e importação de arquivos digitais — Sistemas de cor e suportes de publicação</p> <p>Processamento e Edição de Texto: — Técnicas de processamento e edição de texto — Ferramentas de formatação de texto — Ferramentas de efeitos especiais com texto — Digitalização e tratamento de texto</p>									

<p>Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular</p>	<ul style="list-style-type: none"> — Formatos de arquivo de fontes digitais — Instalação, ativação e remoção de fontes tipográficas digitais.
<p>Metodologias de ensino (avaliação incluída)</p> <p>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</p>	<p>Conhecer a lógica de funcionamento do desenho vetorial e suas aplicações</p> <ul style="list-style-type: none"> — Conhecer as técnicas, ferramentas e modos de representação em desenho vetorial — Conhecer os processos de trabalho de edição em desenho vetorial — Conhecer os sistemas de cor usados em edição eletrónica — Conhecer as técnicas e as ferramentas de processamento e edição de texto — Conhecer os processos de trabalho de edição de texto — Conhecer as ferramentas de gestão de fontes <p>1 - Metodologias de ensino</p> <p>Apresentação tutorial das ferramentas de edição eletrónica complementada com aulas teóricas diretamente relacionadas com a prática. Realização de trabalhos de laboratório.</p> <p>2 - Avaliação por frequência</p> <p>1. Avaliação de frequência</p> <p>1 - Participação na realização de trabalhos práticos e laboratoriais de curta duração em espaço de aula. Ponderação - 15%</p> <p>2 – Exercícios laboratoriais de curta duração. Ponderação - 20% (5% + 5% + 5% + 5%)</p> <p>3 - Realização de trabalhos práticos e laboratoriais de maior duração (sob proposta do docente), entregues até à data estipulada. Ponderação: Trabalho 1 – 20% Trabalho 2 – 25%</p> <p>4 – Prova escrita - Aferição de conhecimentos teóricos sobre Práticas Laboratoriais e Tecnologias da Edição Eletrónica. Ponderação – 20%</p> <p>Dispensa de exame</p> <p>São considerados aprovados, dispensando de exame, os alunos que reúnam, cumulativamente as seguintes condições:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uma classificação de frequência igual ou <p>3 - Avaliação por Exame</p> <p>1 - Têm acesso a exame os alunos cuja média ponderada das diversas componentes práticas e laboratoriais realizadas seja igual ou superior a 7,0 valores.</p> <p>2 – Aos alunos que usufruem de estatutos especiais aplicam-se as adaptações previstas nos respetivos regulamentos.</p> <p>Exame</p> <p>As provas de exame, independentemente da época em que se realizem, são constituídas por:</p> <p>1 - Conclusão ou melhoria dos trabalhos práticos laboratoriais desenvolvidos nas aulas, a entregar na data marcada para o exame. Ponderação – 80%</p> <p>2 - Realização de uma prova escrita de aferição de conhecimentos teóricos sobre Práticas Laboratoriais e Tecnologias da Edição Eletrónica. Ponderação 20%</p> <p>Duração total do exame: 2 horas.</p> <p>Aprovação</p> <p>São aprovados os alunos que, cumulativamente, reúnam as seguintes condições:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uma média ponderada das classificações igual ou superior a 10 valores; - Uma classificação igual ou superior a 10 valores na componente prática e igual ou superior a 7 valores na prova teórica superior a 10 valores; - Uma classificação igual ou superior a 10 valores nas componentes práticas da avaliação e igual ou superior a 7 valores na componente teórica.

<p>Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular</p>	<p>No curso de Design de Animação e Multimédia adotou-se uma coerência das metodologias de ensino a cada unidade curricular de âmbito teórico-prático, tendo em conta os objetivos da formação académica em foco.</p>
<p>Bibliografia Principal</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe Systems, Adobe Illustrator CS5 User Guide for Windows and Mac OS, 2010 2. CAPLIN, Steve e BANKS, Adam, The Complete Guide to Digital Illustration, 2003 3. Apple, Font in Mac OS X. Techonoly Brief, Apple Computer, 2003 4. Extensis, Font Management in MacOS X. Best Practices Guide, Extensis, 2005 5. Manuais dos aplicativos de digitalização usados nas aulas
<p>Bibliografia Complementar</p>	
<p>Situações especiais [estudantes com estatuto especial]</p>	<p>1 - Avaliação por frequência</p> <p>2 - Avaliação por Exame</p>