

Ano Lectivo	2017/18								
Curso	Design e Animação Multimédia								
Unidade Curricular	Design e Comunicação Visual								
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					
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 [nome completo e e-mail]	Ana Paula De Jesus Gaspar / apaulag@estgp.pt								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas [nome completo e e-mail]	Vanda Avelar Correia / vcorreia@estgp.pt								
Pré-requisitos [competências à entrada; pré-requisitos; precedências]	• Introdução à evolução do Design de Comunicação, sob uma perspetiva histórica. • Estudar os elementos base do design de comunicação. • Articulação entre os elementos estruturais e de base do Design de Comunicação como forma de traduzir um conceito subjacente à criação de um objeto de comunicação. • Princípios da perceção essenciais ao entendimento dos processos comunicativos. • Observar os aspetos culturais e cognitivos na comunicação visual.								
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	• Adquirir uma base informativa, formativa e analítica na área da comunicação visual, independentemente do meio em que a informação é veiculada. • Aprofundar o contacto com valores, atitudes, problemas e vocabulário específico dos profissionais de Design de Comunicação. • Desenvolver capacidades de articulação com áreas tangentes ao Design de Comunicação. • Desenvolver capacidades de análise e de apreciação crítica de objetos comunicação através de diferentes perspetivas de observação. • Conhecer conceitos de comunicação com carácter multidimensional. • Explorar e articular meios que permitam a conceção de objetos comunicacionais independentemente do meio em que se processam (multidimensionalidade). • Adquirir e aplicar conhecimentos na resolução de problemas de comunicação visual.								
Conteúdos Programáticos [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	• Os marcos da evolução histórica do Design de Comunicação. • Elementos do Design de Comunicação Visual • Os elementos base do design de comunicação: forma, estrutura, imagem, cor e tipografia; conexões entre os vários elementos. • Processos de articulação entre os elementos base do Design de Comunicação • Técnicas de composição visual adequadas a objetivos de comunicação predeterminados. • Aspetos da Percepção para entendimento dos processos comunicativos • Características gerais dos sistemas sensoriais • Processamento das informações • Aspetos culturais da cor • A perceção da forma, da cor, e da interação entre elas • Processos de análise da composição de objetos de comunicação visual • Análise de imagem: denotativa, composição formal e conotativa (icónica e linguística)								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos da unidade curricular	• Conhecer os princípios da psicologia da perceção essenciais ao entendimento dos processos comunicativos. • Entender os aspetos culturais da teoria da cor na comunicação visual e conhecer os mecanismos da perceção da cor. § Compreender e analisar os aspetos da composição de um objeto de Design de Comunicação: forma, cor, estrutura, tipografia e imagem. § Reconhecer os usos e significados de uma composição visual. § Reconhecer os pontos fundamentais da evolução do Design de Comunicação								

	§ Explorar a articulação entre os elementos estruturais e de base do Design de Comunicação para corresponder à intenção e conceito preestabelecido.
Metodologias de ensino (avaliação incluída) [indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)	1 - Metodologias de ensino Esta UC está organizada em horas de contacto teórico-práticas, que incluirão a concretização de trabalhos de cariz prático, desenvolvidos com base nos conhecimentos teóricos adquiridos, e ainda na orientação e acompanhamento dos trabalhos propostos. No desenvolvimento de cada trabalho seguir-se-á uma metodologia adequada à aprendizagem e consequente domínio dos processos próprios dos projetos de design de comunicação. 2 - Avaliação por frequência Trabalho teórico-prático – 80% Participação – 20% 3 - Avaliação por Exame Prova prática – 70% Prova teórica – 30%
Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular	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.
Bibliografia Principal	ARNHEIM, Rudolf, Arte e Percepção Visual – Uma psicologia da visão criadora, Pioneira, São Paulo, 1992 - 7.01 RNH ARNHEIM, Rudolf, O Poder do Centro – Um estudo da composição nas artes visuais, Edições 70, Lisboa, 1990 - 7.01 RNHp DONDIS, Donis, Sintaxe da Linguagem Visual, Martins Fontes, São Paulo, 1991 - 7.01 DND HELLER, Eva, A Psicologia das Cores, Gustavo Gili, Barcelona, 2007 - 159.9 HLL HOLLIS, Richard, Design Gráfico, Martins Fontes, São Paulo, 2001 HURLBURT, Allen, Layout: o design da página impressa, Nobel, São Paulo, 1986 ITTEN, Johannes, Art de la Couleur, Dessain et Tolra, 2000 - 76 TTN SAMARA, Timothy, Design Elements: A Graphic Style Manual, Rockport Publishers, 2007 SWANN, Alan, How to design grids and use them effectively, Phaidon, Oxford, 1989 WOODHAM, Jonathan, Twentieth-Century Design, Oxford University Press, 1997 KANE, John, Manual de Tipografia, Gustavo Gili, Barcelona, 2002 - 76 KN
Bibliografia Complementar	
Situações especiais [estudantes com estatuto especial]	1 - Avaliação por frequência 2 - Avaliação por Exame