



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa de Unidade Curricular

- Ano Lectivo 2006/2007 -

Faculdade

Ciências Humanas e Sociais

Licenciatura

Comunicação e Multimédia

Unidade Curricular

Design Gráfico

Ano: 2º

Tipo: 1º Semestre

Nº ECTS: 6

Regente

Mestre Designer Carlos Humberto Mateus de Sousa Bártolo

Assistente

-

Carga Horária Lectiva Semanal

Aulas Teóricas: -

Aulas Teórico-Práticas: 2

Orientação Tutorial: 1

Língua de Ensino

Português

Objectivos Gerais

Na disciplina de Design Gráfico aborda-se a comunicação humana segundo os códigos e regras da visão.

Pretende-se, assim, que os estudantes tomem consciência da importância da visão como principal sentido de percepção e forma de expressão do homem no mundo e na sociedade que o rodeia.

Tendo em conta o carácter teórico-prático da disciplina será procurada uma valorização de processos e de resultados.

Objectivos Específicos

Saber seleccionar e utilizar toda a linguagem visual disponível de modo a explorar e comunicar eficientemente uma ideia.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Compreender e resolver problemas de Design de nível médio de complexidade e saber relacioná-los com os contextos, numa perspectiva global.
Desenvolver métodos e capacidades de criatividade conducentes à inovação.

Competências a adquirir

Saber recorrer a alianças pontuais em equipe para potenciar a interacção da informação e do conhecimento, e consequentemente as capacidades intelectuais individuais.
Ter capacidade para construir ab initio uma estrutura de especificações para o caso simulado ou problema concreto.
Desenvolver capacidades para identificar, compreender, relacionar os códigos de referência dos utilizadores, para melhor adequar as respostas (ou provocações) projectuais.

Metodologia de Ensino

Exposição participada.
Debate.
Exercícios pontuais de estimulação.
Exploração e simulação de casos.
Resolução de problemas concretos.
Visionamento de material iconográfico relevante.
Investigação apoiada em suportes digitais.

Programa da Unidade Curricular / Conteúdo programático

Importância dos sentidos como forma de percepção dos organismos do que o que os rodeia e de que forma o "mundo" é definido por cada um deles.
De que forma a visão é o principal sentido de percepção do Homem, e quanto do "mundo" do homem é feito de estímulos e memórias visuais.
De que forma o sentido da visão, associado às necessidades mais básicas, moldaram não só o homem desde os primórdios da humanidade como a sua forma de entender o mundo.
O homem, mesmo após milénios de desenvolvimento civilizacional, continua a ser um "animal" baseado nos seus sentidos mais primevos.
As regras da linguagem visual baseadas nos princípios básicos e universais da percepção humana.
Os elementos base da linguagem visual, as regras básicas da sua conjugação e as possibilidades que permite a construção gramatical destes.
Saber aplicar estes princípios à composição e construção visual.
A comunicação gráfica ao longo da história do homem.
A aplicação do léxico visual e dos princípios básicos e universais da percepção humana às correntes mais actuais da comunicação gráfica e multimédia.

Bibliografia Principal

Autor(es)

DONDIS, Donis A

Título

A Primer of Visual Literacy



Handwritten signature in blue ink.

UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Edição

Local

London/Cambridge(?)

Editora

MIT Press

Ano

1988

Autor(es)

LIDWELL, William, HOLDEN, Kritina, BUTLER, Jill

Título

Universal Principles of Design

Edição

Local

Massachusetts

Editora

Rockport Publishers

Ano

2003

Bibliografia Complementar

Autor(es)

HALL, Peter, BIERUT, Michael (ed.)

Título

Tibor Kalman, Perverse optimist

Edição

Local

London



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Editora

Booth-Clibborn Editions

Ano

1998

Autor(es)

MÜLLER-BROCKMANN, Josef

Título

Sistemas de Retículas

Edição

Local

México

Editora

G. Gilli

Ano

1992

Metodologia de Avaliação Contínua / Elementos relevantes

Trabalhos individuais e em grupo.

Participação e assiduidade.

Exames.

Nota: consultar o Regulamento Geral de Avaliação de Conhecimentos da Universidade Lusíada.

Recursos Didáticos

Textos de apoio.

Bibliotecas.

Material audio-visual.

Internet.

Palavras-chave

design, comunicação, visão, multimédia