



Plano de Estudos

Escola: Escola de Artes
Grau: Licenciatura
Curso: Design (cód. 197)

1.º Ano - 1.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2200L	Design de Iluminação	Design	6	Semestral	156
VIS2201L	Design de Publicidade	Design	6	Semestral	156
VIS2202L	Tecnologias de Modelação 3D	Design	5	Semestral	130
VIS2203L	Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem I	Design	4	Semestral	104
VIS2204L	Introdução ao Desenho e Representação I	Artes Visuais	3	Semestral	78
VIS2205L	Comunicação Visual I	Artes Visuais	2	Semestral	52

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2206L	Introdução à Informática	Multimédia	4	Semestral	104
VIS2207L	Desenho Técnico I	Artes Visuais	4	Semestral	104
VIS2208L	Tecnologias de Tratamento Vectorial	Design	4	Semestral	104
Optativa Livre					

1.º Ano - 2.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2209L	Design de Mobiliário	Design	6	Semestral	156
VIS2210L	Design Editorial	Design	6	Semestral	156
VIS2211L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D I	Design	3	Semestral	78
VIS2212L	Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem II	Design	4	Semestral	104
VIS2213L	Introdução à Teoria e História do Design	Design	2	Semestral	52
VIS2214L	Introdução ao Desenho e Representação II	Artes Visuais	3	Semestral	78
VIS2215L	Comunicação Visual II	Artes Visuais	2	Semestral	52

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2216L	Tecnologias do Tratamento Editorial	Design	4	Semestral	104
VIS2217L	Linguagem Hipermedia	Multimédia	4	Semestral	104
VIS2218L	Desenho Técnico II	Artes Visuais	4	Semestral	104
Optativa Livre					

2.º Ano - 3.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2219L	Design de Espaços	Design	7	Semestral	182
VIS2220L	Design de Embalagens	Design	7	Semestral	182
VIS2221L	Ergonomia e Antropometria	Design	2	Semestral	52
VIS2222L	Teoria e História do Design I	Design	2	Semestral	52
VIS2223L	Desenho de Design I	Design	4	Semestral	104



2.º Ano - 3.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2224L	Tecnologias e Materiais da Prática Industrial I	Design	3	Semestral	78
VIS2225L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D II	Design	3	Semestral	78
VIS2226L	Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação I	Design	3	Semestral	78
VIS2227L	Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial I	Design	3	Semestral	78
VIS2228L	Design de Interfaces I	Design	3	Semestral	78
VIS2229L	Tecnologias Orientadas de Hipermedia I	Multimédia	5	Semestral	130
VIS2230L	Estética e História da Fotografia I	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS2231L	Estudos das Cores, dos Materiais e das Texturas I	Artes Visuais	2	Semestral	52
VIS2232L	Arte do Século XX	Teoria da Arte	2	Semestral	52
Optativa Livre					

2.º Ano - 4.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2233L	Design de Cerâmica e Vidro	Design	7	Semestral	182
VIS2234L	Design de Identidade Corporativa	Design	7	Semestral	182
VIS2235L	Marketing e Comunicação	Design	2	Semestral	52
VIS2236L	Teoria e História do Design II	Design	2	Semestral	52
VIS2237L	Desenho de Design II	Design	4	Semestral	104
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2238L	Tecnologias e Materiais da Prática Industrial II	Design	3	Semestral	78
VIS2239L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D III	Design	3	Semestral	78
VIS2240L	Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação II	Design	3	Semestral	78
VIS2241L	Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial II	Design	3	Semestral	78
VIS2242L	Design de Interfaces II	Multimédia	4	Semestral	104
VIS2243L	Tecnologias Orientadas de Hipermedia II	Multimédia	4	Semestral	104
VIS2245L	Estética e História da Fotografia II	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS2246L	Arte Contemporânea	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS2272L	Técnicas da Fotografia I	Multimédia	4	Semestral	104
Optativa Livre					

3.º Ano - 5.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Obrigatórias Alternativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2247L	Design do Produto	Design	8	Semestral	208
VIS2248L	Design Digital	Design	8	Semestral	208
VIS2249L	Gestão do Design	Design	4	Semestral	104
VIS2250L	Metodologias da Prática Profissional	Design	4	Semestral	104



3.º Ano - 5.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2251L	Projecto de Industria Avançado I	Design	4	Semestral	104
VIS2252L	Laboratório de Design Industrial I	Design	4	Semestral	104
VIS2253L	Projecto de Comunicação Avançado I	Design	4	Semestral	104
VIS2254L	Laboratório de Design Gráfico I	Design	4	Semestral	104
VIS2255L	Introdução aos Sistemas Interactivos I	Multimédia	4	Semestral	104
VIS2256L	Narrativas Audiovisuais e Multimédia	Multimédia	3	Semestral	78
VIS2257L	Fundamentos Técnicos do Audiovisual I	Multimédia	7	Semestral	182
VIS2258L	Arte e Tecnologia I	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS2259L	Cultura, Sociologia e Comunicação no Contexto Actual	Teoria da Arte	2	Semestral	52
FIL2260L	Introdução ao Pensamento Estético I	Filosofia	2	Semestral	52
VIS2230L	Estética e História da Fotografia I	Teoria da Arte	2	Semestral	52
Optativa Livre					

3.º Ano - 6.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
Obrigatórias Alternativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2261L	Design de Transportes	Design	8	Semestral	208
VIS2262L	Design Interactivo	Design	8	Semestral	208
VIS2263L	Design e Inovação	Design	4	Semestral	104
VIS2264L	Design e Natureza	Design	4	Semestral	104
Grupo de Optativas					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS2265L	Projecto de Industria Avançado II	Design	4	Semestral	104
VIS2266L	Projecto de Comunicação Avançado II	Design	4	Semestral	104
VIS2267L	Laboratório de Design Industrial II	Design	4	Semestral	104
VIS2268L	Laboratório de Design Gráfico II	Design	4	Semestral	104
VIS2269L	Introdução aos Sistemas Interactivos I	Multimédia	4	Semestral	104
VIS2270L	Tratamento Digital do Som	Multimédia	3	Semestral	78
VIS2271L	Fundamentos Técnicos do Audiovisual II	Multimédia	3	Semestral	78
VIS2272L	Técnicas da Fotografia I	Multimédia	4	Semestral	104
VIS2273L	Técnicas da Fotografia II	Multimédia	3	Semestral	78
FIL2274L	Introdução ao Pensamento Estético II	Filosofia	2	Semestral	52
VIS2275L	Arte e Tecnologia II	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS2276L	Ultimas Tendências da Arte (Século XXI)	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS2245L	Estética e História da Fotografia II	Teoria da Arte	2	Semestral	52
ARC2277L	Técnicas Cenográficas	Estudos Teatrais	2.5	Semestral	65
Optativa Livre					



Condições para obtenção do Grau:

Design

Para obtenção do grau de licenciado em Design é necessário obter aprovação a 128 ECTS em unidades de curriculares obrigatórias e 52 ECTS em unidades curriculares optativas distribuídas da seguinte forma:

1º Ano

1º Semestre:

6 UC Obrigatórias num total de 26 ECTS

UC Optativas do curso num total de 4 ECTS ou optativa livre de 6 ECTS

2º Semestre { \ } newline

7 UC Obrigatórias num total de 26 ECTS

UC Optativas do curso num total de 4 ECTS ou 6 ECTS em optativa livre caso não a tenha realizado no 1º semestre

2º Ano

3º Semestre

5 UC Obrigatórias num total de 22 ECTS

UC Optativas do curso num total de 8 ECTS, podendo 6 ECTS ser optativa livre

4º Semestre

5 UC Obrigatórias num total de 22 ECTS

UC Optativas do curso num total de 8 ECTS podendo 6 ECTS ser optativa livre caso não a tenha realizado no 3º semestre

3º Ano

5º Semestre

3 UC Obrigatórias num total de 16 ECTS

UC Optativas do curso num total de 14 ECTS, podendo 6 ECTS ser optativa livre

6º Semestre

3 UC Obrigatórias num total de 16 ECTS

UC Optativas num total de 14 ECTS podendo 6 ECTS ser optativa livre caso não a tenha realizado no 5º semestre

Conteúdos Programáticos

[Voltar](#)

Design de Iluminação (VIS2200L)

A. CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Breve introdução teórica à evolução dos sistemas de iluminação, no âmbito da História do Design. Análise de um caso de estudo paradigmático.

2. Contexto Tecnológico

Tecnologias associadas à produção de iluminação.

Tipologias de objectos que mais se produzem nesse sector.

As principais indústrias nacionais e internacionais neste sector.

3. Análise de equipamentos de iluminação existentes no mercado:

Tipologias principais; Materiais e tecnologias; Cores e tratamentos superficiais; Dimensões e peso; Consumos; Modos de utilização.

4. Selecção de uma das tecnologias aplicáveis à produção de sistemas de iluminação.

B. DESENVOLVIMENTO DE EXERCÍCIO PROJECTUAL

1. Produção de formas de representação bidimensional através de estudos à mão levantada, desenho rigoroso e imagens digitalizadas. Estudos de cor, texturas e grafismos.

2. Produção de formas de representação tridimensional à escala adequada, com o maior grau possível de rigor.

3. Produção de protótipo.



[Voltar](#)

Design de Publicidade (VIS2201L)

1. A Origem das Marcas e a Publicidade

A história das grandes marcas na publicidade

Branding

Identidade

Meios de Publicidade

Coca-Cola e a Apple

Case Studies.

2. O papel do Designer

Processo Criativo

Adaptabilidade da Identidade Visual

Logótipos e Tendências Gráficas

Normas e apresentações

Conceito da linguagem visual da Campanha Publicitária.

3. A Publicidade "Tradicional" e os Media

Anúncios de Televisão

Spots de Rádio

Suportes Impressos:

Outdoors

Muppis

Cartazes

Folhetos

Press-kits

Graffiti, e etc.

4. As novas Tecnologias e os Novos Suportes Publicitários

Design interativo

Aplicações web

Era da publicidade Online

5. Fases de um Projecto de Design para uma Campanha Publicitária

Briefing

Pesquisa e Análise de Mercado

Definição e Desenvolvimento do Conceito

Valores e Comunicação Gráfica

Planeamento

Layout

Arte Final

6. Protótipos



[Voltar](#)

Tecnologias de Modelação 3D (VIS2202L)

Apresentação de plataformas CAD

Desenho Técnico:

Normalização em Portugal e Internacionais (ANSI, DIN, ISO, JIS, NP)

Normas de representação de projecções ortogonais (Método Europeu, Método Americano)

Tipos de Linhas e grupos de traços utilizados no desenho técnico

Cortes e Secções

Tipos de perspectiva (Isométrica, Cavaleira, Dimétrica e Axonométrica)

Perspectiva explodida

Rhino 4

Interface:

Navegação no interface

Janelas de visualização

Formas de visualização

Métodos de selecção

Toolbars

Desenho bidimensional:

Criação de figuras geométricas básicas: Lines, polylines, circuls, arcs, curve.

Modelação com precisão utilizando coordenadas, "snaps" e "smartrack"

Comandos de edição para curvas

Modelação Tridimensional:

Modelação tridimensional a partir de formas bidimensionais: Extrude, loft, revolve, sweep, nurbs.

Modelação tridimensional a partir de sólidos primitivos e Mesh-sólidos: booleanas, taper, control point editing, etc.

Render:

Iluminação

Materiais e maps

Execução de toturials



[Voltar](#)

Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem I (VIS2203L)

1. Referências Visuais e exemplos de aplicação em trabalhos.

Tratamento e retoque digital de imagens.

Desenho Vectorial e Ilustração.

Diferenças entre Desenho bitmap e desenho vectorial

2. Introdução às ferramentas de edição de Desenho Bitmap e vectorial.

O ambiente de trabalho.

As Ferramentas.

As Opções

3. Ferramenta base de edição.

Seleção

Layers e Canais

Máscaras

4. Edição e manipulação de Cor.

Saturação

Brilho

Contraste

Níveis

5. Criação e edição de Texto.

Construção

Composição

6. Criação e edição de Formas.

Linhas

Formas

Composição

7. Criação e edição de padrões e Texturas.

8. Criação e edição de Blending modes.

Degrades

Intersecção e sobreposição de formas

9. Exercícios práticos.

[Voltar](#)

Introdução ao Desenho e Representação I (VIS2204L)

- Proporções
- Estrutura
- Texturas
- Forma
- Contorno
- Espaço Negativo
- Sombras
- Composição
- Materiais e técnicas
- Instrumentos riscadores variados (Convencionais e não convencionais)
- Técnicas secas e Mistas
- Recortes e colagens
- Suportes de naturezas diferentes



Voltar

Comunicação Visual I (VIS2205L)

1. Percepção Visual -Percep. Vis. e Pensamento Visual. -Arte e Percep. Vis.; Rudolf Arnheim. -A Teoria Gestalt e as Artes Visuais.

-A construção das Imagens - Composição, observação relacional, elementos estruturais e forças dinâmicas nas Artes Visuais.
-Centros de Força. Relações dinâmicas. Cinestesia. Sist. Visual Cêntrico / Sist.Visual Excêntrico. Secção Áurea.

2. Códigos Visuais

-Olho/sistema visual. Luz e Visão; amplitude, comprimento de onda, energia e frequência. Espectro Visual. Absorção, reflexão, refração e difusão da luz. A córnea, a íris, o cristalino, a retina.

-Retórica visual; Fig. de substituição: metáfora, alegoria, metonímia, jogo visual e personificação; Fig. de comparação: oposição, paralelismo e gradação. Figuras de adjunção: repetição, epanadiplose, hipérbole, empréstimo. Fig. de supressão: elipse.

-Iconologia vs Iconografia; Panofsky. -Denotação e Conotação. Studium e Punctum; Barthes.

-Semiótica. A noção de Signo. Classificações de Signos. Peirce/Saussure.

Voltar

Introdução à Informática (VIS2206L)

1- Introdução à informática e o tratamento da informação.

2- Informática e redes: origens, tipos, resumo histórico.

2.1- Introdução a Internet: breve resumo histórico desde um ponto de vista tecnológico. Breve introdução à Net.Art.

3- Estrutura das redes informáticas no plano do HARDWARE e do SOFTWARE:

- Estações de Utilizador e Servidores em redes abertas e fechadas

- Sistemas de comunicação físicos (ethernet e wireless).

- Os componentes da rede (Routers, Swichers, Proxies)

3.1- Sistemas de comunicação lógicos/protocolos para internet:

HTTP, SMTP, FTP, SSH, RTP.

- Análise dos Progamas/Software associados às redes. Serviços. Web Server, Mail Server/FTP, etc.

- Métodos de localização em redes (IP, nomes de Domínios)

- Domínios e servidores de domínios (DNS)

4- Estudo das configurações de uma rede interna (LAN, WAN)

4.1- Estudo de protocolos de comunicação e partilha de dados em tempo-real numa rede interna local: Protocolos OSC, MIDI, TPC/IP, UDP

5. Introdução ao sistemas de autor.



[Voltar](#)

Desenho Técnico I (VIS2207L)

Representação

Aprendizagem das linguagens de representação gráfica próprias do projecto, adquirindo a noção de realizar e comunicar simulações em termos visuais e plásticos.

- O desenho e as suas potencialidades de inteligência e gráficas.
- Noções de medida, proporção e escala.
- Como comunicar simulações bi e tridimensionalmente.

Representação Técnica

- Normas e convenções.
- Grafismos.
- Projecções ortogonais.
- Vistas
- Cortes e secções
- Cotagem
- Perspectiva rápida.
- Perspectiva rigorosa.
- Sombras.
- Desenho à mão livre.
- Maquetas

Representação de Figura Humana

- Estrutura.
- Proporções.
- Movimento.



[Voltar](#)

Tecnologias de Tratamento Vectorial (VIS2208L)

1. Introdução

Potencialidades do software.

Vector vs. pixel

Resolução e tamanho de imagem

Preferências

Perfil de cor através do Adobe Bridge

2. Criação de novo documento

Opções do Open

Resolução e tamanho de imagem

Preferências

3. Navegar no espaço do documento:

painéis e respectivas funções

atalhos (shortcuts)

manejar vários artboards

4. Abrir documento existente e organizá-los:

fontes: converter ou não

painéis de definição e controlo da cor

5. Criação e domínio das Formas:

Ferramentas:

Edit and Transform

Pathfinder

Pen Tool

Linha e preenchimento

Padrões

Conversão da imagem fotográfica em vector

6. Tipografia:

Opções

Manipulação

Efeitos

7. Exportar documento:

Organizar layers:

Pré-visualização

PDF e outros Formatos

Forma de não perder informação



Voltar

Design de Mobiliário (VIS2209L)

A. CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Breve introdução teórica à evolução do mobiliário, no âmbito da História do Design. Análise de um caso de estudo considerado paradigmático.

2. Contexto Tecnológico

Tecnologias associadas à produção de mobiliário.

Tipologias de objectos que mais se produzem nesse sector.

As principais indústrias nacionais e internacionais neste sector.

3. Análise de equipamentos de mobiliário existentes no mercado:

Tipologias principais;

Materiais e tecnologias;

Cores e tratamentos superficiais;

Dimensões e peso;

Consumos;

Modos de utilização.

4. Selecção de uma das tecnologias aplicáveis à produção de mobiliário.

B. DESENVOLVIMENTO DE EXERCÍCIO PROJECTUAL

1. Produção de formas de representação bidimensional através de estudos à mão levantada, desenho rigoroso e imagens digitalizadas. Estudos de cor, texturas e grafismos.

2. Produção de formas de representação tridimensional à escala adequada, com o maior grau possível de rigor.

3. Produção de protótipo.



[Voltar](#)

Design Editorial (VIS2210L)

1. A história do livro e da imprensa:

A evolução do livro e o desenvolvimento da imprensa.

Os primeiros jornais e revistas.

2. Elementos Gráficos da página.

Margens

Linhas de fluxo

Módulos

Colunas

Marcadores.

3. Arquitectura Gráfica

Construção da grelha base:

Definição de margens

Espaço tipográfico

Imagens

4. O design de revistas

Criação do layout para uma revista

Definição do formato

Construção de grelha

Criação da página Mestra

Escolha tipográfica, folhas de estilo

Legibilidade e hierarquias de leitura

5. Paginação da Revista.

Paginação das várias secções da revista

Criar ritmos de leitura

Desenvolver uma narrativa gráfica

6. Pré-impressão

Maquete

Protótipo

Arte final



[Voltar](#)

Tecnologias de Modelação e Renderização 3D I (VIS2211L)

Software Rhino 3d (versão 4.0)

Formação (nível 1):

1.

Introdução ao software, ao seu ambiente de trabalho e ferramentas;

2.

Operações básicas nos menus do Rhino 3d;

Criação de geometrias: objectos 2d;

Modelação de precisão;

Edição de objectos;

Edição de pontos (nudge control);

3.

Modelação e edição:

Criação de formas deformáveis;

Modelação com sólidos;

Criação de superfícies;

Importação e exportação de modelos;

Rendering: introdução ao Flamingo;

Dimensões e cotas;

Layout e impressão;

4.

Customização de ambiente de trabalho e barras de ferramentas.



[Voltar](#)

Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem II (VIS2212L)

1. Edição avançada de cor
Livrarias (sistemas de Cor)
Calibrar e Gerir a cor em função dos vários formatos.
2. Técnicas avançadas I
Técnicas para ilustração e pintura.
Técnicas para ilustração em Desenho Vectorial.
Retoque e reconstrução de retratos e paisagens
3. Técnicas avançadas II
Máscara KnockOut
Emulação de meios naturais.
4. Técnicas avançadas III.
Trabalhar com Traçados
Composições
Rotulações
Rollovers
Automatização Avançada
5. Composição criativa.
Tipografia criativa
Cor e expressão
6. Efeitos criativos:
filtros de efeitos.
7. Exercícios práticos.
8. Simulação de objectos em perspectiva e em 3D.
9. Exportação de documentos.
Formatos
Resolução
comparação entre formatos.
Impressão e Web.



Voltar

Introdução à Teoria e História do Design (VIS2213L)

1. BREVE ABORDAGEM À GÉNESE DAS ARTES GRÁFICAS
2. AS EXPOSIÇÕES UNIVERSAIS E OS MUSEUS INDUSTRIAIS E COMERCIAIS COMO MOTORES DE DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO E DE PRÉ - DESIGN
3. A OFICINA CONTRA A FÁBRICA
4. ARTE NOVA - VRTES NOVAS
5. UM CASO PORTUGUÊS: RAFAEL BORDALO PINHEIRO
6. CONTRA O ORNAMENTO: AS PROPOSTAS DE MICHAEL THONET E DE ADOLF LOOS
7. CONSTRUTIVISMO/SUPREMATISMO/ NEO PLASTICISMO
8. SÓNIA DELAUNAY E LE CORBUSIER: AS REVOLUÇÕES DO MODERNISMO
9. A ART DECÓ
10. PETER BEHERNS E A A.E.G.
11. WEIMAR BAUHAUS - UESSAU BAUHAUS
12. PROPAGANDAS:
 - 12.1. Cartazes da I e II Grande Guerra Mundial.
13. ILUSTRAÇÃO E GRAFISMO EM PORTUGAL ENTRE A DÉCADA DE 20 E OS ANOS 40.
14. A VISIBILIDADE DA PROFISSÃO DESIGNER (1930/1950):
 - 14.1. O caso norte-americano: o styling e o streamlining;
 - 14.2. A Exposição de Paris de 1937;
 - 14.3. 1939: New York World's Fair;
 - 14.4. 1941: o Concurso Organic Design in Home Furnishings
15. MAX BILL E A GUTE FORM: reflexos da escola de Ulm
16. PAUL RAND E A IBM

Voltar

Introdução ao Desenho e Representação II (VIS2214L)

- Perspectiva
- Escalas
- Proporções
- Sombras
- Texturas
- Espaço
- Composição

Voltar

Comunicação Visual II (VIS2215L)

1. A comunicação visual na era da informação: contextualização
2. Origem e princípios da acção comunicativa audiovisual
3. A influência dos meios de comunicação de massas na definição e desenvolvimento da comunicação
4. Análise crítica dos discursos visuais e audiovisuais empregados na comunicação actual: rádio, televisão e meios de comunicação de massas.
5. As noções de sedução e persuasão: a publicidade e seus recursos
6. A centralidade da comunicação visual e audiovisual na Sociedade Rede. O perfil do espectador: Homo videns.
7. Princípios comunicativos na era digital: do hipertexto à interactividade na acção comunicativa.
8. A e-comunicação: a revolução da comunicação online.
9. A comunicação multimédia: características principais
10. A comunicação móvel: as últimas tendências das estratégias comunicação através de dispositivos de telecomunicação.



[Voltar](#)

Tecnologias do Tratamento Editorial (VIS2216L)

1) Introdução:

Potencialidades do software.

Preferências

O espaço de trabalho

2) Criar um novo documentos:

Margens

Colunas

Guias

3) Navegar no espaço do documento:

painéis e respectivas funções

atalhos (shortcuts)

manejar vários artboards

manejar vários documentos

Importar ficheiros de texto ou imagem

4) Manejar páginas:

apagar

acrescentar

mover

atribuir número de página

5) Página Mestra:

criar

potencialidades

6) Texto:

Compreender organização

Módulos

Definir estilos de texto

Definir estilos de Parágrafo

Caracteres especiais

Usar ferramenta Find/change

Preencher módulo com texto cego

7) Cor:

Compreender organização

Criar

Alterar

Atribuir

Controlar

Procurar

Criar gradiente.

8) Tabelas:

Criar

Definir

9) Imprimir:

Preflights

Pré-visualização

10) Exportar:

package.

PDF



[Voltar](#)

Linguagem Hipermedia (VIS2217L)

1. Introdução aos suportes online (redes) e offline (suporte multimedia)

Sistemas operativos para estações de usuário e para servidores

2. Introdução aos programas de desenho de aplicações hipermedia

2.1. Análise da interface gráfica de Flash:

Os fundamentos da composição em Flash: timeline e painel de ferramentas básicas. Estudo dos painéis secundários e menus contextuais

2.2. Noções Básicas de desenho, animação e interação no programa Adobe Flash CS3

3. Introdução aos programas de desenho e programação Web

3.1. Fundamentos do HTML: Parágrafos e blocos; Listas; Imagens; Formatação de caracteres (inline elements); Ancoras e ligações; Tabelas; Frames

3.2. Introdução às Folhas de Estilo (CSS)

3.2.2. Regras Básicas

3.2.3. Fontes

3.2.4. Atributos de texto

3.2.5. Cores

3.2.6. Propriedades de classificação

3.2.7. Controle de blocos

3.2.8. Posicionamento

3.2.9. Publicação Online

Paralelamente são introduzidos exemplos de Net Art, analisados na perspectiva de produção e recursos técnicos



Voltar

Desenho Técnico II (VIS2218L)

Espaço

- A estrutura urbana e a sua compreensão.
- Organização espacial do edificado.
- Valores que caracterizam a qualificação do urbano e do edificado.

Projecto

- Método.
- Problema
- Contexto
- Ficção/Validação
- Comunicação
- Construção
- Usufruição
- Análise de Resultados
- Etapas.
- Coordenação geral.
- Gestão.
- Enquadramento legal básico.
- Elementos e fases do projecto.
- Os projectos de especialidades.

Desenho procedimental

Este tipo de desenho é um meio para a acção.

- Intermediação da representação física na invenção.
- Representação que comporta em si tensão geradora de invenção.
- Representação e conformação de "coisas" indutoras de experiência estética.
- Representação virtual e física como conceitos procedimentais:
- Discursiva.
- Formal:
- Escala.
- Tamanho Natural.
- Expressão:
- Bidimensional;
- Tridimensional;
- Digital.



[Voltar](#)

Design de Espaços (VIS2219L) CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Breve introdução teórica à evolução dos espaços interiores, no âmbito da História do Design. Análise de um caso de estudo considerado paradigmático.

2. Contexto Tecnológico

Tecnologias associadas à produção de espaços interiores.

Tipologias de objectos que mais se produzem nesse sector.

As principais indústrias nacionais e internacionais neste sector.

Análise de soluções de espaço e de equipamentos de interiores existentes no mercado:

Tipologias principais;

Materiais e tecnologias;

Cores e tratamentos superficiais;

Dimensões e peso;

Consumos;

Modos de utilização.

Seleção de uma das tecnologias aplicáveis à produção de um sistema de mobiliário.

DESENVOLVIMENTO DE EXERCÍCIO PROJECTUAL

Produção de formas de representação bidimensional através de estudos à mão levantada, desenho rigoroso e imagens digitalizadas.

Estudos de cor, texturas e grafismos.

Produção de formas de representação tridimensional à escala adequada, com rigor.

Produção de protótipo.



[Voltar](#)

Design de Embalagens (VIS2220L)

1. História do Design de Embalagem:

Evolução da embalagem
Importância do marketing
Nichos de mercado
Marcas de Luxo
Tribos

Paper toyz

2. Função da Embalagem:

Conter/proteger o produto
Garantir distribuição nas melhores condições
Formato e dimensões: facilitar transporte
Facilitar utilização e consumo do produto em segurança
Informação necessária e relevante para o consumidor
Papel fundamental na divulgação da identidade de uma empresa
Diferenciar produto no mercado

3. O Design de Embalagens:

Público Alvo
Planificação e Implementação
Compreender o briefing
Identificar necessidades e aspirações
Investigação

Definição do Conceito
Apresentação da proposta

4. Do Projecto à Produção:

Relação com o cliente
Definição do formato
Cores
Tipografia
Fotografia/ Ilustração
Materiais/ Acabamentos
Impacto ambiental, responsabilidades éticas e económicas

5. Design de embalagem:

Seleccionar propostas
Protótipo e maquete
Cortantes
Desenho técnico
Arte final



[Voltar](#)

Ergonomia e Antropometria (VIS2221L)

- O conceito de Ergonomia
- A importância da Ergonomia no Design
- Ergonomia e o Factor Humano
- Os contributos da Antropometria
- Henry Dreyfuss e a ergonomia antropométrica no Design
- Os contributos da Fisiologia e da Biomecânica
- Os contributos da Psicologia Cognitiva
- Ergonomia e os envoltamentos Domésticos
- Cozinhas
- Salas de Estar
- Quartos
- Espaços de banho
- Ergonomia e os envoltamentos de Escritório
- A actividade de trabalho em escritórios
- A postura
- Cadeiras de escritório
- Apoio para os pés
- Secretária de trabalho
- Teclados, Ecrãs e ratos
- Planeamento do espaço
- Iluminação
- Ruído, Temperatura e qualidade do ar
- Ergonomia e Design Inclusivo
- Aplicação prática dos conhecimentos a um Pré-P

[Voltar](#)

Teoria e História do Design I (VIS2222L)

1. NOVOS MATERIAIS E NOVAS TECNOLOGIAS NO PÓS-SEGUNDA GUERRA MUNDIAL
2. NOVOS MATERIAIS - NOVOS PRODUTOS - NOVO CONSUMO
3. CANSAÇO DO MODERNO? - Da Pop ao Pós-Modernismo:
4. ECLETISMOS:
5. O DESIGN DE MODA NO SÉCULO XX:
6. O PRÉ-DESIGN EM PORTUGAL: "Fontes - Formas- as «indústrias caseiras» em Portugal - Viagens na minha terra:
7. INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DO DESIGN EM PORTUGAL.
8. CASOS PORTUGUESES:
 - 8.1. Frederico George;
 - 8.2. Conceição Silva;
 - 8.3. Daciano da Costa;
 - 8.4. Sena da Silva.
9. OUTROS CASOS PORTUGUESES:
 - 9.1. José Viana;
 - 9.2. Marco Sousa Santos;
 - 9.3. Paulo Parra;
 - 9.4. Pedro Silva Dias;
 - 9.5. Raul Cunha;
 - 9.6. A criação do APD e CPD;
 - 9.7. "Fenómenos" actuais.



Voltar

Desenho de Design I (VIS2223L)

1. Introdução à prática do desenho na representação de ideias em projectos de design;
2. Iniciação às diversas formas de sketching;
3. Iniciação ao domínio de técnicas de desenho e ilustração adequadas à comunicação de ideias e ao desenvolvimento de projectos de design;
4. Apresentação de seminários e exemplos de técnicas de ilustração e desenho em processos de design;
5. Estimulo à experimentação prática em aula com apoio tutorial;
6. Apoio ao desenvolvimento de exercícios projectuais de outras disciplinas, nomeadamente no ao nível das disciplinas nucleares do curso de design.

Voltar

Tecnologias e Materiais da Prática Industrial I (VIS2224L)

A importância dos materiais na concepção de um produto

Propriedades dos Materiais

Propriedades Físicas

Densidade e massa específica

Propriedades térmicas

Propriedades eléctrico magnéticas

Propriedade ópticas

Propriedades acústicas

Propriedades Mecânicas

Tensão e deformação

Resiliência, tenacidade e ensaios de impacto

Fluência e relaxação de tensões

Mecânica de fracturas

Dureza

Atrito

Características dos Polímeros

Classificação geral dos polímeros

Aplicações gerais dos Polímeros

Arquitectura molecular dos Polímeros

Estado de conformação dos Polímeros

Processos de transformação dos Polímeros

Processos de prototipagem rápida

Vidros

Estrutura do vidro

Tipos de vidro

Processos de moldagem e maquinaria

Produtos Cerâmicos

Pastas Cerâmicas

Matérias-primas argilosas

Matérias-primas não argilosas

Conformação via-Húmida, via-Plástica e via-Seca

Secagem e defeitos

Fornos

Cozedura

Classificação dos Vidrados

Aplicação prática dos conhecimentos a pequenos exercícios de polímeros, vidro e cerâmica



[Voltar](#)

Tecnologias de Modelação e Renderização 3D II (VIS2225L)

Software Rhino 3d (versão 4.0)

Formação (nível 1 e 2):

1.(Nível 1)

Modelação e edição:

Criação de formas deformáveis;

Modelação com sólidos;

Criação de superfícies;

Importação e exportação de modelos;

Rendering: introdução ao Flamingo;

Dimensões e cotas;

Layout e impressão;

1.(Nível 2) Introdução, objectivos;

2. Customização do Rhino;

3. Tecnicas de modelação avançada:

NURBS;

Criação de curvas;

Continuidade de superfícies;

Modelação com historico;

Tecnicas avançadas de tratamento de superfícies;

Uso de bitmaps de fundo;

Uma introdução à modelação;

Utilização de desenhos 2d;

Análise de superfícies;

Sculpting;

Resolução de problemas;

Redes de poligonos de objectos com NURBS;

4. Renderização com Flamingo.



[Voltar](#)

Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação ... (VIS2226L)

1. Introdução aos programas de desenho de programação web.

Editor de texto e Programas Open Source.

Dreamweaver.

2. Introdução às linguagens de programação web:

HTML e XHTML.

CSS.

Javascript.

PHP.

3. Introdução ao webDesign utilizando programas de desenho de programação web (Adobe Dreamweaver):

HTML

Tipos de documento.

Normas.

CSS - folhas de estilo

Tipografia

Estruturação de cores e imagens

Layout e Layers

Interacção

Javascript - funcionalidades

Browser.

Conteúdos.

Comunicações

Servidor (FTP).

Base de Dados.

4. Introdução ao webDesign com web standards.

5. Webdesign e Usabilidade.

6. Frameworks de desenvolvimento web.

7. Ferramentas de Debug.



[Voltar](#)

Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial I (VIS2227L)

1. Introdução

Potencialidades dos softwares.

Relação entre softwares.

Preferências

Perfil de cor através do Adobe Bridge

2. Questões do brief:

Objectivo a alcançar

Expectativas a superar

Metodologia projectual

3. Criação de novo documento:

definição de preferências

definição de perfis de cor

opções do open

4. Navegar entre documentos:

painéis e respectivas funções

atalhos (shortcuts)

manejar vários documentos.

importar ficheiros de texto ou imagem

5. Soluções Avançadas:

Illustrator:

Formas avançadas

Efeitos

Conjugação formas e efeitos

InDesign:

opções de organização de texto avançadas

Capítulos, secções e páginas

6. Texto:

Opções Intermédias

Relação dos softwares com o texto e a tipografia

Tabelas, gráficos e melhor forma de gerir dados empresariais.

Relação formas e cor.

7. Exportar documentos:

Prevenir erros

Reunir material sem perder dados importantes.

Gravar

Pré-visualizar

Arte final

Acabamentos

PDF



Voltar

Design de Interfaces I (VIS2228L)

1. História, evolução e referências visuais contemporâneas do design de Interfaces para aplicações com programação hipertexto para a web. A evolução dos interfaces. Modelos de interface.
2. Introdução à prática de construção de Interfaces para aplicações com programação hipertexto para a web.
 - 2.1) Criação de conceito visual hipertexto: Narrativa visual. Apresentação de conceito.
 - 2.2) Ferramentas de prototipagem hipertexto. Edição bitmap. Edição vectorial. Manipulação de conteúdos e de programação.
 - 2.3) Adequação de conteúdos hipertexto. Cor. Tipografia. Grafismos. Imagens.
 - 2.4) Estruturação de conteúdos hipertexto. Estrutura tipo. Hierarquia da informação. Grelhas de construção. Layers de informação. Alinhamentos.
 - 2.5) Tipos de Aplicação hipertexto. Estática e dinâmica. intranet e internet.
3. Programação hipertexto; design de Interfaces para aplicações tendo em conta: os programas de visualização e interação da aplicação; os dispositivos de hardware.
4. Exercício de webdesign

Voltar

Tecnologias Orientadas de Hipermedia I (VIS2229L)

Módulo I : Introdução à geração de imagens digitais

Fase ótica da captura de imagens. Digitalização do sinal

Escritura e armazenamento de dados. Propriedades do vídeo digitalizado

Módulo II: Compressão de sinais audiovisuais

Estudo comparativo de Software dedicado ao processamento de sinais AV. Propriedades da aba de vídeo. Propriedades do Codec.

Estudo das propriedades do Canal alfa. Cálculo de Frame-rate. Incrustação de meta-dados na pista de vídeo (Cue Points).

Funcionalidade dos sistemas de Crop e Resize. Compressão em espera e compressão de múltiplos arquivos. Conclusões

Módulo III: Design de interfaces orientadas ao controle de sinais multimédia

Design de Interfaces para o controle de arquivos externos; e para reprodução básica. Controle da reprodução. Controle de sinais

AV através de scripts. Captura dinâmica das propriedades de um arquivo de vídeo. Reprodução em modalidades de tela completa.

Publicação de aplicações em formatos online e offline.

Voltar

Estética e História da Fotografia I (VIS2230L)

- Uma história do olhar no ocidente - imagem, figuração, viragem pictoral
- Mundividência proto-fotográfica, dispositivos do olhar e prolongamento da visão
- Invenção da fotografia, Figuras de espanto e a fotografia antes da «cultura fotográfica»
- Fotografia e imanência do acontecimento: nascimento do real e tempo suspenso
- O «excesso positivista» da fotografia e a ciência
- Estúdios fotográficos e a primeira Estética da Fotografia (1862)
- Debates entre a fotografia e a arte: excesso de técnica e de real, reprodução, interpretação e criação
- Pictorialismo, «fotógrafos artistas» e a fotografia?quadro
- Walter Benjamin e a fotografia: perda da aura e inconsciente óptico
- Fenomenologia fotográfica em Roland Barthes: «vejo os olhos que viram o imperador»
- Planos da organização do fotográfico: visível, imagem, hors-cadre segundo José Gil
- Retratos fotográficos e fotografias anónimas – reiteração da identidade e da memória individual e social
- O Fotográfico – grande território da criação



Voltar

Estudos das Cores, dos Materiais e das Texturas I (VIS2231L)

- A Luz: o espectro visível e invisível. A luz natural e a luz artificial. Diversidade dos sistemas de iluminação e suas características. A iluminação como construtora de luminosidade, volume, profundidade e texturas. Luz e cor. Luz e sombra como elementos compositivos, expressivos e simbólicos.
- Cor: origem, conceito e classificações. Teorias das cores. Cartas cromáticas. O círculo cromático. Cores primárias, secundárias e terciárias. Cores complementares. Cores análogas. Acromáticos. Psicologia das cores e terapias. Temperaturas de cor. Síntese aditiva e subtractiva. Matiz das cores, saturação e brilho.
- Textura: origem e conceito. Classificação. Reprodução de texturas. Criação de texturas através de diferentes materiais, técnicas e mecanismos. Qualidades das superfícies. Textura física e textura visual.
- Composição. O plano, o volume, o tamanho, a forma, o peso, a direcção visual. Iconografias.
- Materiais sólidos, líquidos e gasosos, especialmente os da tradição europeia.

Voltar

Arte do Século XX (VIS2232L)

- Pós II Guerra e as neo-vanguardas
- Francis Bacon, existencialismo e «teatralidade da carne»
- Informalismos, pintura da matéria, gestualidade pura e coreografia do gesto
- Nova-Figuração, Nouveau Réalisme - Lucien Freud e «qualquer coisa entre psicologia e superfície»
- A Exposição do Vazio (1958) e as «zonas imateriais de sensibilidade pictural» de Yves Klein
- Pop Art: o cruzamento «alta-cultura» e «cultura de massas»
- Pluralidade dos conceptualismos - o programa anti-estético e anti-institucional e a condição intermedia.
- Art & Language e a produção de definições da arte
- Minimal Art: a inexpressividade industrial e fenomenologia
- Arte Povera e o projecto integrador de Germano Celant
- Fotorrealismo e hiperrealismo na pintura e escultura
- Performance, happening e body art: Theater Piece No.1 de Cage, Rauschenberg, Cunningham
- A Land Art à luz da «escultura expandida»
- Antecedentes do Pós-modernismo
- Introdução ao retorno da pintura dos 1980: figuração, «novo romantismo», sublime



[Voltar](#)

Design de Cerâmica e Vidro (VIS2233L)

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1Introdução teórica, evolução dos objectos de cerâmica e vidro na História do Design

1.1Caso de estudo, análise

2Contexto Tecnológico

2.1Tecnologias: produção de objectos utilitários de cerâmica e vidro

2.2Tipologia: objectos que mais se produzem

2.3Indústrias nacionais e internacionais

3Análise, equipamentos em cerâmica e vidro existentes:

Tipologias

Materiais e tecnologias

Cores e tratamentos superficiais

Dimensões, peso

Consumos

Utilização

4Seleção de uma tecnologia aplicável à produção de objectos utilitários de cerâmica ou vidro.

4.1Painel LifeStyle caracterizador de um tipo de consumidor do produto

EXERCÍCIO PROJECTUAL

1Formas de representação bidimensional através de estudos à mão levantada, desenho rigoroso e imagens digitalizadas. Estudos de cor, texturas, grafismos

2Produção de formas de representação tridimensional à escala adequada, com o maior grau possível de rigor.

3Produção de protótipo

4Registo fotográfico

5Portfólio digital do exercício



[Voltar](#)

Design de Identidade Corporativa (VIS2234L)

1. A imagem institucional, um sujeito desenhado

Política de imagem e comunicação

Identidade

Logo e Logótipo

Identidade Corporativa

Marca e Logo Marca

Inspiração Global

2. A cor e tipografia aplicada à identidade corporativa

A cor os seus significados e as sensações que transmitem

A tipografia como sendo a voz das palavras que determinam o tom visual do texto

3. Os signos identificadores básicos, como se constrói um Logótipo

Os Signos não Verbais (símbolos)

Os nomes

Os Logótipos

Logótipos Tipográficos

Logótipos Figurativos

Logótipos Abstractos

A combinação entre estes

4. Os sistemas de identificação visual

Imagem institucional

Conjunto de regras de aplicação

Aplicações gráficas, estacionários

Legibilidade e reconhecimento

5. Criação de Layout para o manual de normas

Definição do formato

Construção de grelha

Escolha da Tipografia Institucional

[Voltar](#)

Marketing e Comunicação (VIS2235L)

1. Os conceitos de marketing e comunicação e a sua envolvente no mercado.

- Conceitos orientadores do marketing e comunicação.

- O marketing enquanto ferramenta orientadora para a gestão empresarial: a empresa, o produto e o serviço.

- A missão, objectivos e estratégia do marketing na análise do mercado e estudo do consumidor.

- Os vários tipos de comunicação empresarial.

2. Marketing estratégico e operacional.

- Ferramentas estratégicas do marketing e comunicação.

- A análise e compreensão dos factores que influenciam a abordagem de mercado.

- Marketing e comunicação aplicadas aos produtos, serviços e marcas.

3. O marketing e comunicação no nosso século.

- Os novos medias e a aplicação do marketing relacional e e-marketing.

- O CRM - Customer Relationship Management - as novas ferramentas de comunicação interactiva.

- Técnicas de fidelização do cliente.



[Voltar](#)

Teoria e História do Design II (VIS2236L)

1. Design e Arte: as origens de uma relação.
2. A importância dos "ismos" na afirmação das linguagens de Design:
 - a) Futurismo
 - b) Neoplasticismo
 - c) Construtivismo
 - d) Modernismo
3. Bauhaus e Ulm: a sua importância na academia de Design.
4. Design Social e Design Verde.
5. Os "ismos" no Design do final do século XX:
 - a) Pós-modernismo
 - b) Minimalismo
 - c) Adocismo
 - d) Bolidismo
6. Design e Arte: a evolução de uma relação.
7. Design sem espessura versus Design mecânico.
8. Design Emocional.
9. Os novos interfaces no Design.
10. Uma geração de Design / "D-generation" .

[Voltar](#)

Desenho de Design II (VIS2237L)

1. Desenvolvimento da prática do desenho como ferramenta fundamental à representação de ideias em projectos de design;
2. Exploração avançada de diversas formas de sketching em diversos níveis de complexidade;
3. Exploração avançada de técnicas de desenho e ilustração adequadas à comunicação de ideias e ao desenvolvimento de projectos de design;
4. Apresentação de seminários e exemplos de técnicas de ilustração e desenho em processos de design;
5. Estimulo à experimentação prática em aula com apoio tutorial;
6. Apoio ao desenvolvimento de projectos de outras disciplinas, nomeadamente apoiar o desenvolvimento dos exercícios das disciplinas nucleares do curso de design.



[Voltar](#)

Tecnologias e Materiais da Prática Industrial II (VIS2238L)

1 Revisão das Propriedades dos Materiais

- Propriedades Físicas e Mecânicas

2 Madeiras

- Madeiras naturais
- Madeiras transformadas
- Vantagens e desvantagens das madeiras naturais e transformadas
- Tratamentos e aspectos plásticos das madeiras
- Ferramentas de transformação da madeira

3 Metal

- Metais ferrosos (Ferro, Aço, Aço inoxidável e Aço "corten".)
- Metais não ferrosos ou ligas metálicas (Alumínio, Latão, Bronze, Cobre e Zinco)
- Propriedade físicas e químicas dos metais
- Processos de transformação de metais
- Tipos de ligações para peças metálicas
- Processos de tratamento e acabamento dos metais, os seus aspectos plásticos

4 Técnicas de Maquetização

5 Aplicação prática de conhecimentos a Projecto

- Exercício utilizando metal e madeira.



[Voltar](#)

Tecnologias de Modelação e Renderização 3D III (VIS2239L)

Software Rhino 3d (versão 4.0)

Renderização utilizando o motor de render Vray para Rhino

Formação (nível 1 e 2):

1.(Nível 1, revisão de alguns pontos)

Modelação e edição:

Criação de formas deformáveis;

Modelação com sólidos;

Criação de superfícies;

Importação e exportação de modelos;

Rendering: introdução ao Flamingo;

Dimensões e cotas;

Layout e impressão;

1.(Nível 2: revisão ou consolidação de alguns pontos) Introdução, objectivos;

2. Customização do Rhino;

3. Técnicas de modelação avançada:

NURBS;

Criação de curvas;

Continuidade de superfícies;

Modelação com historico;

Técnicas avançadas de tratamento de superfícies;

Uso de bitmaps de fundo;

Uma introdução à modelação;

Utilização de desenhos 2d;

Análise de superfícies;

Sculpting;

Resolução de problemas;

Redes de polígonos de objectos com NURBS;

4. Renderização com Flamingo;

5. Renderização em Vray for Rhino.



[Voltar](#)

Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação ... (VIS2240L)

1. Introdução aos programas de desenho animação vectorial e programação orientada a objectos.

2. Introdução ao Design de aplicações hipermedia utilizando Adobe Flash:
Conceitos básicos
Ferramentas de Desenho e Escena
Conceitos básicos de Animação
"Motion Tweens"
Animação de Movieclips e 3D
O editor de Movimento
Actionscript e interactividade
Vídeo

3. Introdução às linguagens de programação Actionscript:
AS2
AS3

4. Integração e exportação de Aplicações hipermedia.

5. Aplicações hipermedia e Usabilidade.

6. Ferramentas de Debug.



[Voltar](#)

Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial II (VIS2241L)

1. Experimentação:

O desenho à mão e as suas potencialidades nas plataformas digitais

Opções criativas aplicadas

Navegação entre os dois softwares

2. Materiais e suas potencialidades

3. Novas Soluções Avançadas:

Illustrator:

Formas avançadas

Efeitos

Conjugação formas e efeitos.

Padrões

InDesign:

opções de organização de texto avançadas

Capítulos, secções e páginas

4. Texto:

Opções Avançadas

Relação dos softwares com o texto e a tipografia

Tabelas, gráficos e melhor forma de gerir dados empresariais.

Relação formas e cor.

5. Exportar documentos:

Prevenir erros

Reunir material sem perder dados importantes.

Gravar

Pré-visualizar

Arte final

Acabamentos

PDF

6. Métodos de impressão



[Voltar](#)

Design de Interfaces II (VIS2242L)

1. Introdução à prática de construção de Interfaces Web.
 - 1.1 Criação de conceito visual para aplicações hipermedia.
 - 1.1.1 Definição de identidade e conceito visual.
 - 1.1.2 Concepção para aplicação hipermedia.
 - 1.2 Ferramentas de prototipagem hipermedia.
 - 1.2.1 Edição em timeline.
 - 1.2.2 Edição através de código.
 - 1.2.3 Manipulação de conteúdos e de programação.
 - 1.3 Manipulação de conteúdos hipermedia.
 - 1.3.1 Animação.
 - 1.3.2 Video.
 - 1.3.3 Som.
 - 1.4 Estruturação de conteúdos hipermedia
 - 1.4.1 Estrutura tipo.
 - 1.4.2 Hierarquia da informação.
 - 1.4.3 Tempo e espaço.
 - 1.4.4 Interacção.
 - 1.5 Tipos de Aplicação hipermedia.
 - 1.5.1 Conteúdos fixos, xml e base de dados.
 - 1.5.2 Sistema aberto e fechado.
2. Programação hipermedia. Design de Interfaces para aplicações tendo em conta:
 - 2.1 Os sistemas operativos e intérpretes.
 - 2.2 Os dispositivos de visualização e interacção.
3. Implementação final da interface web.

[Voltar](#)

Tecnologias Orientadas de Hipermedia II (VIS2243L)

Módulo I: O audiovisual em redes informáticas

Sistemas audiovisuais em redes informáticas. Streaming server: modelos, características, administração de recursos; protocolos; recepção de dados. Registo, a digitalização e a edição de vídeo para redes.

Módulo II: Publicação de sinais AV em redes

Estudo e prática com algoritmos específicos de compressão (codec). Adequação de sinais de vídeo para emissão em streaming. Propriedades do Live Streaming. Media on-demand e eventos ao vivo (RT).

Módulo III: O audiovisual em formatos híbridos

Base de dados. Fragmentação e construção de sintagmas videográficos. Sistemas avançados de controle A/V através de programação.

Módulo IV: Formatos HD em redes informáticas (On-line e Off-line)

Introdução aos formatos HD e técnicas. Processos de compressão HD para redes. Publicação de HD na Internet. Streaming Media HD. Desenvolvimento de Interfaces para controle de sinais HD offline e online.



Voltar

Estética e História da Fotografia II (VIS2245L)

- A fotografia como «imagem precária»
- Dois projectos «fotográficos»: Bilder Atlas de Aby Warburg (1920) e O Museu Imaginário de André Malraux (1947)
- Primeiras vanguardas e experimentalismo fotográfico
- A straight photography e o «instante decisivo» do paradigma modernista: instituição de uma autonomia estética da imagem fotográfica
- Convergência entre arte e fotografia e a fotografia apropriada pela arte na década de 60 - a «reinvenção do medium»
- «Des-realização do fotográfico» nas segundas vanguardas: a dimensão objectivadora e arquivística do real e a mudança dos dispositivos de apresentação das obras
- Nova objectividade e linguagem fotográfica «formal»: os anos 90
- Pós-fotografia? Da imagem analógica à imagem digital, realidade e virtual
- Linguagens recentes: a influência conceptual, narrativas encenadas, representação fotográfica, documental e ficcional
- A arte como fotografia? a criação contemporânea e a fotografia incorporada pela pintura: a obra de Gerard Richter

Voltar

Arte Contemporânea (VIS2246L)

- Pós-modernismo e «hipermodernidade»
- Transvanguardia, neo-expressionismo e primeiras manifestações pós-modernas: «o fim da valência funcional e funcionalista» da arte
- Pós-minimalismo, «processo» e «anti-forma»: Eva Hesse, Hans Haacke, Robert Morris
- O renascer das bienais e festivais
- A proliferação internacional dos museus de arte contemporânea. As iniciativas cutting edge.
- Grandes coleções: Saatchi Gallery, Thyssen-Bornemisza, François Pinault Foundation, Bernard Arnault Art Collection
- Kassel: de 1955 a 2003 - «The Next Documenta Should Be Curated By an Artist»
- Apropriação, selecção, deslocamento, reconfiguração - «inventar qualquer coisa de impessoal»
- Ainda Andy Warhol na arte Neo-pop - repetição, fruição, ostentação em Katharina Fritsch e Jeff Koons
- Neo-conceptualismo: A reactualização de estratégias, temas e procedimentos - Ilya Kabakov e Sherrie Levine
- Perspectivas da arte não europeia ou norte-americana – o fim do «eurocentrismo» da criação artística?

Voltar

Técnicas da Fotografia I (VIS2272L)

O curso consiste em sessões teórico-práticas e técnicas, abordando as diversas linguagens fotográficas, bem como aspectos técnicos, tais como emprego da luz, composição, tempo de exposição e diafragma, escala, relação entre positivo e negativo. Através de análise e leitura crítica de imagens-exemplo na obra dos autores escolhidos, o curso abordará a relação entre a fotografia analógica e a fotografia digital. O componente prático do curso abordará: os vários tipos de câmara e o seu manuseamento; suportes analógicos e digitais; distâncias focais e função zoom; diafragma; tempos de exposição e ajustes; luz natural e artificial, e técnicas de iluminação; utilização de filtros; enquadramento e composição; profundidade de campo; foco selectivo; medição e compensações; tratamento analógico e digital e impressão da imagem; apresentação do trabalho. Ao longo do curso, os estudantes irão executar trabalhos fotográficos, que visam a consolidação do conhecimento técnico e prático adquirido.



[Voltar](#)

Design do Produto (VIS2247L)

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Introdução teórica à evolução dos objectos tecnológicos de grande consumo
 - Análise de case study
2. Contexto Tecnológico
 - Tecnologias associadas à produção de objectos
 - Tipologias de objectos
 - Indústrias
3. Análise de diferentes objectos tecnológicos de grande consumo enquadrados nos respectivos sectores:
 - Tipologias principais
 - Materiais e tecnologias
 - Cores e tratamentos superficiais
 - Dimensões e peso
 - Consumos
 - Modos de utilização
4. Selecção e enquadramento de uma das tecnologias aplicáveis à produção de objectos tecnológicos de grande consumo
5. Desenvolvimento de painel LifeStyle, caracterizador do consumidor/produto

DESENVOLVIMENTO DE EXERCÍCIO PROJECTUAL

1. Produção de formas de representação bidimensional através de estudos à mão levantada, desenho e imagens. Estudos de cor, texturas e grafismos
2. Produção de formas de representação tridimensional à escala com rigor
3. Produção de modelo
4. Registo fotográfico
5. Produção de portfólio digital do exercício projectual

[Voltar](#)

Design Digital (VIS2248L)

1. Design de Interfaces Web, investigação, análise e referências visuais.
2. Design Digital, tendo em conta a sua integração com dispositivos, outro hardware de apoio, software, redes e Internet:
Dispositivos de visualização e interacção e Design Digital.
Funcionalidade ao nível do Design Digital.
Usabilidade sobre o ponto de vista do Design Digital.
3. Design Digital, estratégia de comunicação e estruturação de interfaces, tendo em conta um exercício projectual transversal de Design de Comunicação:
Arquitectura de Informação de website.
Edição e Tratamento de conteúdos de website.
Estruturação visual da Informação para website.
Interacção e funcionalidades de website.
Prototipagem de interfaces web e integração com outros media.
Usabilidade, teste de visualização e de interacção.
Implementação de website em servidor web.
4. Webdesign, estudos de caso ('Case Study').



Voltar

Gestão do Design (VIS2249L)

1. O que é a Gestão do Design

2. Gestão da Estratégia de Design

Como identificar as oportunidades de Design

Circunstâncias mutantes

Ferramentas e métodos para identificar as oportunidades de design

Compreender o público e o mercado

Marketing e Design

Conceitos e ferramentas de marketing

Interpretar as necessidades dos consumidores

Compreender o cliente

Compreender o consumidor

Auditoria da aplicação do Design

Auditorias de emprego do design

Realização de uma auditoria do design

A utilidade de uma auditoria em design

Criação da estratégia de Design

Desenvolvimento de propostas para a estratégia de design

Equipas internas frente a equipas externas

Trabalhar com consultorias de design

Como definir a rentabilidade do design

Promoção e venda da estratégia de Design

A aprovação dos principais agentes implicados

Criação de parcerias e de alianças

Planificação do crescimento a longo prazo

A integração do design na empresa

Criação de um recurso de design flexível e versátil

Casos de Estudo



Voltar

Metodologias da Prática Profissional (VIS2250L)

1. Organização do Trabalho.

A estrutura empresarial.

Mapas de trabalho.

As fases de desenvolvimento de um produto.

Planos de produção e de implementação.

Logística e controlo de qualidade.

2. Orçamentos.

Cálculo do preço da criação.

Procura de fornecedores.

Garantir os aspectos técnicos dos fornecedores.

Pedido de orçamentos de produção e logística.

Compilação de orçamentos.

Definição de quantidades, do preço de produção e PVP, de forma a garantir o produto.

3. Protecção de propriedade intelectual e industrial.

A lei dos direitos de autor.

Registo de ideias, design, marcas e patentes industriais ao nível nacional e internacional.

A venda de patentes.

Cedência de direitos de produção.

4. Contratos.

Contractos de confidencialidade.

Contratos de prestação de serviços.

Contractos com fornecedores.

Contractos de venda de produto.

5. Organizações de suporte à actividade laboral.

Individuais.

Colectivas.

Aspectos e implicações legais.

Societários.

Fiscais.

Contratações.

Implementação.



[Voltar](#)

Projecto de Industria Avançado I (VIS2251L)

A. CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Introdução às diferentes práticas metodológicas de projecto.
 - 1.1. Pensamento Out of the box.
 - 1.2. Compreensão do conceito de Product Lifecycle Management (PLM).
2. Introdução às ferramentas de desenvolvimento de projecto:
 - 2.1. Identificação e interpretação de target.
 - 2.2. Abordagem introdutória dos processos tecnológicos.
 - 2.3. Os aspectos formais versus funcionais.
3. Introdução aos processos de apresentação de produto:

B. DESENVOLVIMENTO DE EXERCÍCIO PROJECTUAL

Aplicação dos conteúdos teóricos leccionados na concepção e desenvolvimento de um exercício de design industrial.

[Voltar](#)

Laboratório de Design Industrial I (VIS2252L)

Conferir à disciplina um carácter experimental com o objectivo de atribuir competências críticas na análise dos processos e dos resultados;

Fomentar um trajeto teórico ou prático que visa a compreensão do processo de desenvolvimento de projecto em design industrial nas vertentes relacionadas com o desenvolvimento de protótipos e modelos;

Compreender técnicas de prototipagem e desenvolvimento de modelos, conhecendo-os de forma integrada;

Desenvolver a capacidade para seleccionar modos de execução adequados a determinadas necessidades, estimulando capacidades de intervenção na gestão de projectos em ambientes multidisciplinares;

Familiarizar os estudantes com as diversas formas de realizar protótipos e modelos em tecnologias de prototipagem rápida e em tecnologias tradicionais;

Estimular o envolvimento dos alunos com as actividades dos equipamentos disponíveis na Universidade de Évora quer como observadores quer numa vertente mais prática.

[Voltar](#)

Projecto de Comunicação Avançado I (VIS2253L)

1. Estudos de caso de identidades digitais e projectos de comunicação digitais.
2. Briefing de exercício projectual de design de comunicação para identidade visual digital.
3. Exercício projectual de construção de identidade digital de expressão web, num contexto de design de comunicação:
 - Elaboração de Auditoria a identidade digital.
 - Criação de identidade digital.
 - Estruturação de design de identidade digital.
 - Exploração de aplicações da identidade digital.
4. Apresentação de exercício projectual com exposição Oral.



[Voltar](#)

Laboratório de Design Gráfico I (VIS2254L)

1. Identidade digital de expressão web, integração em diferentes suportes, media e técnica de reprodução:

Identidade impressa

Identidade digital

2. Manuais e aplicações e para identidade digital web:

Apresentação de conceito:

Visão.

Valores.

Posicionamento.

Estratégia.

Suportes de aplicação da identidade.

Website

Banner

Promoção digital

Publicidade digital

3. Preparação de materiais para distribuição.

[Voltar](#)

Introdução aos Sistemas Interactivos I (VIS2255L)

Conhecer a origem das linguagens de programação, os principais tipos de linguagens e diferenças entre elas.

Apreensão dos conceitos e estruturas fundamentais das linguagens de programação: Variáveis, Condições, Ciclos, Arrays, Funções.

Perceber e aplicar os conceitos de programação orientada a objectos: Classes e Objectos, Encapsulamento, Construtores e Destruídores, Polimorfismo.

Conhecer e aplicar algumas técnicas básicas em Processing: Geração de animação, Interação com o utilizador através de rato/teclado, Primitivas gráficas 2D e 3D da linguagem Processing, Video e Som.

[Voltar](#)

Narrativas Audiovisuais e Multimédia (VIS2256L)

Módulo I: Introdução à narrativa audiovisual

1. Introdução à análise estrutural do relato cinematográfico

2. A temporalidade no cinema: ordem, duração e frequência

3. Modelos alternativos no cinema: free cinema e cinema experimental

4. A narração na TV

5. Modelos narrativos transversais entre a arte e a televisão

6. Narrativas experimentais da videoarte.

7. A animação e seus modelos narrativos

8. O cinema e o digital: processos de hibridação

Módulo II: Introdução à narrativa hipermédia

1. Os suportes informáticos e sua influência na gestação de uma nova retórica digital

2. A base de dados e a narrativa hipermédia

3. A interatividade na narração hipermédia

4. Os conceitos de contemplação e navegação nos suportes digitais

5. A nova temporalidade do relato hipermédia

6. A dupla dimensão da imagem digital: o código e a luz.



[Voltar](#)

Fundamentos Técnicos do Audiovisual I (VIS2257L)

1 Introdução

- 1.1 Breve história das tecnologias de captação e reprodução sequencial de imagens e da gravação e reprodução de som.
- 1.2 Identificação de equipamentos, suportes e formatos analógicos e digitais.

2. Câmara de vídeo

- 2.1 Óptica, lentes, foco e profundidade de campo.
- 2.2 Velocidade de obturação. Diafragma. Gain. White balance. Time code.

3 Filmagem

- 3.1 Tipos de planos e movimentos de câmara.
- 3.3 Equipamentos e mecanismos auxiliares para fixação ou movimento estabilizado da câmara.

3.3 Iluminação

3.4 Captação de som.

4 Conceitos técnicos essenciais do vídeo

- 4.1 Frame rate
- 4.2 Interlaced, progressive. Pixel aspect ratio. Definição.
- 4.3 Formatos. Sistemas de compressão. Codecs.
- 4.4 Sistemas de codificação de luminância e crominancia.

5. Introdução às plataformas de edição

- 5.1 Apresentação de softwares de edição.
- 5.2 Configuração do ambiente de trabalho.
- 5.3 Digitalização e importação.
- 5.4 Ferramentas de edição e montagem.
- 5.6 Ferramentas de correcção ou alteração.

[Voltar](#)

Arte e Tecnologia I (VIS2258L)

- 1. As questões terminológicas em função da multiplicidade de formatos.
- 2. A relação entre arte e técnica/tecnologia.
- 3. Principais antecedentes da primeira metade do século XX.
- 4. Cibernética e sua influência na arte.
- 5. Inteligência artificial e sua influência na arte.
- 6. Inícios da videoarte, manifestos, tendências estéticas até a década de 1980.
- 7. Artistas e produções de videoarte até os anos 1980. Análise do ponto de vista da linguagem, estética, experimentação, correntes artísticas.
- 8. O aparecimento das tecnologias digitais e sua influência na produção de media art.
- 9. Pioneiros e produções de animação computadorizada.
- 10. As principais teorias e suas relações com a media art no século XX
- 11. A relação entre arte, ciência e tecnologia.
- 12. Formatos expandidos do audiovisual: circuitos fechados, environments, instalações, etc. Características e especificidades da arte da instalação



Voltar

Cultura, Sociologia e Comunicação no Contexto Actu... (VIS2259L)

1. Breve introdução aos estudos sociológicos.
2. Análise comparativo entre as sociedades industriais e pós-industriais. Modelo cultural industrial e modelo cultural identitário.
3. Modernidade e Pós-modernidade.
4. As sociedades contemporâneas e suas idiossincrasias:
 - 4.1 Marshall McLuhan: o determinismo tecnológico e o estudo dos meios de comunicação contemporâneos.
 - 4.2 Os processos de globalização analisados dos pontos de vista socioculturais, políticos e económicos. Integração versus exclusão social. Mundialização. Local e global.
 - 4.3 Análise crítico da influencia e impacto dos media na sociedade. A sociedade espectáculo. A sociedade de consumo. A sociedade da Informação. A sociedade do conhecimento.
 - 4.4 A sociedade informacional segundo Manuel Castells.
 - 4.5 O problema do sujeito na sociedade de consumo. O individuo hoje.
 - 4.6 Novas noções de espaço público e espaço privado.
 - 4.7 Os direitos humanos no século XXI.
5. Teorias sociológicas contemporâneas em Portugal.

Voltar

Introdução ao Pensamento Estético I (FIL2260L)

Para uma compreensão crítica da contemporaneidade

- 1.1. História cultural da modernidade artística, do Renascimento às vanguardas: a relação do pensamento artístico com a filosofia, a ciência, a técnica e a história político-social na era moderna
- 1.2. Caracterização do pensar filosófico e panorama das correntes filosóficas modernas e contemporâneas
- 1.3. Razão filosófica e razão estética: o 'aesthetic turn' e a nova centralidade da arte (entre Hegel, Schelling, Adorno, Malevitch e Duchamp)
2. Introdução à Estética
 - 2.1. O cerne estético da arte: o 'paradoxo da estética' e a obra de arte como forma de pensamento (entre Kurosawa e Adorno)
 - 2.2. Experiência estética e juízo estético: Kant e os domínios clássicos da Estética
 - 2.3. Será a arte uma linguagem?
 - 2.4. A abordagem ontofenomenológica e pós-fenomenológica do espaço estético: Heidegger, Merleau-Ponty, José Gil



[Voltar](#)

Design de Transportes (VIS2261L)

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Introdução teórica à evolução dos transportes na História do Design

- Análise de case study

2. Contexto Tecnológico

- Tecnologias associadas à produção de transportes

- Tipologias de transporte e sistemas

- Indústria nacional e internacional

3. Análise de diferentes sistemas e tipos de transporte enquadrados nos respectivos sectores:

- Tipologias principais

- Materiais e tecnologias

- Cores e tratamentos superficiais

- Dimensões e peso

- Consumos

- Modos de utilização

4. Seleção e enquadramento de uma das tecnologias aplicáveis à produção de transportes

4.1 Desenvolvimento de painel LifeStyle, para do tipo de consumidor /produto

DESENVOLVIMENTO DE EXERCÍCIO PROJECTUAL

1. Produção de formas de representação bidimensional através de estudos à mão levantada, desenho e imagens. Estudos de cor, texturas e grafismos

2. Produção de formas de representação tridimensional à escala com rigor

3. Produção de modelo

4. Registo fotográfico

5. Produção de portfólio digital do exercício projectual

[Voltar](#)

Design Interactivo (VIS2262L)

1. Design de interfaces de aplicações hipermédia, investigação, análise e referências visuais

2. Design de aplicações interactivas, tendo em conta a sua integração com dispositivos de visualização e de interacção, software e redes:

Design Interactivo e dispositivos apontadores e de interacção

Funcionalidades dos dispositivos interactivos

Usabilidade e interacção dos interfaces

3. Design Interactivo, estratégia de comunicação e estruturação de interfaces:

Estratégia para estruturação da Informação

Edição e tratamento de conteúdos interactivos multimédia

Estruturação visual da informação tendo em conta os níveis de Interacção

Funcionalidades ao nível do design software da Aplicação Interactiva

Prototipagem de interface da Aplicação Hipermédia e integração com outras aplicações

Testes de usabilidade da Aplicação Hipermédia

Implementação de Aplicação Hipermédia em dispositivo

4. Aplicações hipermédia, estudos de caso ('Case Study')



Voltar

Design e Inovação (VIS2263L)

1. Invenção versus Inovação.

O conceito de Inovação por contraponto ao de Invenção

3. I&D: Investigação e Desenvolvimento (Research and Development - R&D).

A tecnologia como plataforma de inovação na criação de produtos.

Do desenvolvimento conceptual à implementação de um novo produto.

2. Inovação e Desenvolvimento Tecnológico (I&DT): Dados legislativos

Inovação e Desenvolvimento Tecnológico em Design - definição e legislação relacionada.

Programas financeiros de incentivo à Inovação.

4. Inovação e casos paradigmáticos do Design recente

A influência do computador na metodologia de projecto

Os condicionalismos e benefícios dos softwares de CAD na evolução formal do design

O surgimento de novas tipologias e a sua interacção cultural

A identificação de novas oportunidades como estratégia para a criação de novos conceitos

O conceito open source como nova forma de interacção e desenvolvimento de um produto

5. Inovação e Futuro

Novas tendências tecnológicas de inovação aplicada ao Design

Voltar

Design e Natureza (VIS2264L)

1. Design e Natureza:

a) Natureza como inspiração para o Design.

b) Natureza como entidade a preservar pelo Design.

2. Metodologias Biotécnicas e Biomórficas:

a) Definição de Metodologias Biotécnicas.

b) Definição de Metodologias Biomórficas.

c) Breve enquadramento histórico da sua evolução aplicada à construção do Mundo Material.

3. Design Biónico:

a) Origem e evolução do conceito.

b) Sua aplicação ao Design.

c) Apresentação e análise de casos de Estudo.

4. Biodesign:

a) Origem e evolução do conceito.

b) Sua aplicação ao Design.

c) Apresentação e análise de casos de Estudo.

5. Design Simbiótico:

a) Origem e evolução do conceito.

b) Sua aplicação ao Design.

c) Apresentação e análise de casos de Estudo.

6. Eco-bio Inovação e Inovação Tecnológica na Concepção (ITC)

a) Conceitos e Metodologia.

b) Apresentação e análise de casos de Estudo.



[Voltar](#)

Projecto de Industria Avançado II (VIS2265L)

Conferir à disciplina um carácter experimental com o objectivo de atribuir competências críticas na análise dos processos e dos resultados;

Fomentar um trajecto teórico ou prático que visa a compreensão do processo de desenvolvimento de projecto em design industrial, nas vertentes relacionadas com o desenvolvimento de prototipos e modelos;

Compreender técnicas de prototipagem e desenvolvimento de modelos e conhecê-los de forma integrada em projectos de design industrial ou de equipamento

Desenvolver a capacidade para seleccionar modos de execução adequados a determinadas necessidades, estimulando capacidades de intervenção na gestão de projectos em ambientes multidisciplinares

Familiarizar os estudantes com as diversas formas de realizar prototipos e modelos em tecnologias de prototipagem rápida e em tecnologias tradicionais

Estimular o envolvimento dos alunos com as actividades dos equipamentos disponíveis na Universidade de Évora quer como observadores quer numa vertente mais prática.

[Voltar](#)

Projecto de Comunicação Avançado II (VIS2266L)

1. Marcas interactivas e projectos de comunicação interactivos, estudos de casos.

2. Marca interactiva, Briefing de exercício projectual de design de comunicação.

3. Exercício projectual de estudo, criação e aplicação de Marca interactiva, ao nível do design de comunicação.

Estudo, investigação e posicionamento de Marca interactiva.

Concepção visual de Marca interactiva.

Aplicação dos princípios de design à Marca interactiva.

Aplicação da Marca interactiva a suportes de comunicação.

4. Apresentação de exercício projectual com exposição Oral.

[Voltar](#)

Laboratório de Design Industrial II (VIS2267L)

Conferir à disciplina um carácter experimental com o objectivo de atribuir competências críticas na análise dos processos e dos resultados;

Fomentar um trajecto teórico ou prático que visa a compreensão do processo de desenvolvimento de projecto em design industrial, nas vertentes relacionadas com o desenvolvimento de prototipos e modelos

Compreender técnicas de prototipagem e desenvolvimento de modelos e conhecê-los de forma integrada em projectos de design industrial ou de equipamento

Desenvolver a capacidade para seleccionar modos de execução adequados a determinadas necessidades, estimulando capacidades de intervenção na gestão de projectos em ambientes multidisciplinares

Familiarizar os estudantes com as diversas formas de realizar prototipos e modelos em tecnologias de prototipagem rápida e em tecnologias tradicionais

Estimular o envolvimento dos alunos com as actividades dos equipamentos disponíveis na Universidade de Évora quer como observadores quer numa vertente mais prática.



[Voltar](#)

Laboratório de Design Gráfico II (VIS2268L)

1. Manuais e Aplicações para marca digital interactiva:

Toolkit da marca:

Logo.

Cores.

Fonte.

Imaginário.

Princípios de Design.

Aplicações:

Aplicação Interactiva.

Apresentação Power Point.

Estacionário.

Promoção.

Publicidade.

2. Paginação de manuais para distribuição em PDF.

3. Finalização e preparação de materiais para aplicação em impressão e écran.

[Voltar](#)

Introdução aos Sistemas Interactivos I (VIS2269L)

Conhecer a origem das linguagens de programação, os principais tipos de linguagens e diferenças entre elas.

Apreensão dos conceitos e estruturas fundamentais das linguagens de programação: Variáveis, Condições, Ciclos, Arrays, Funções.

Perceber e aplicar os conceitos de programação orientada a objectos: Classes e Objectos, Encapsulamento, Construtores e Destruídores, Polimorfismo.

Conhecer e aplicar algumas técnicas básicas em Processing: Geração de animação, Interação com o utilizador através de rato/teclado, Primitivas gráficas 2D e 3D da linguagem Processing, Vídeo e Som.

[Voltar](#)

Tratamento Digital do Som (VIS2270L)

1. Enquadramento

1.1 Som / percepção auditiva.

1.2. Breve história da fonografia, do gramofone aos formatos digitais.

1.3. O uso do som na produção artística: de Russolo à era digital.

1.4. Diferentes tipos de relação entre a música e as artes visuais (John Cage, Alvin Lucier e Christian Marclay).

1.5 Sinestesia e relações metafóricas entre o som e a imagem.

2. Técnica

2.1. Noções básicas de captação de som.

2.2 Conversores ADC e DAC.

2.3 Formatos de gravação digital. Bit depth e sample rate.

2.4 Edição em softwares de edição áudio e MIDI.

2.5 Aplicação de filtros criativos. Utilização de plug-ins.

2.6 Interfaces MIDI.

2.7 Possibilidades de set up de estúdio e live act.

2.8 Pós-produção e masterização.

2.9 Formatos de compressão.

3. Prática

3.1. Exercícios técnicos e criativos de edição de áudio e MIDI.

3.2 Apoio e incentivo a possíveis projectos artísticos dos alunos no âmbito da instalação sonora e de live act.



Voltar

Fundamentos Técnicos do Audiovisual II (VIS2271L)

- 1 Planeamento, planificação e linguagem audiovisual (teórico)
 - 1.1 Adaptação e planificação de um argumento ou ideia
 - 1.2 Memória descritiva. Modelos simplificados de guião e storyboard.
 - 1.3 Plano, cena, sequência e filme
 - 1.4 Colocação da câmara em relação ao olhar
 - 1.5 Plano sequencia e plano subjectivo
 - 1.6 Campo / contra-campo
 - 1.7 Raccords e continuidade
 - 1.8 Flash Back e Flash Foward
- 2 Edição e montagem (Prático)
 - 2.1 Integração e preparação de formatos de imagem e som.
 - 2.2 Métodos e ferramentas de montagem
 - 2.3 Ferramentas de correcção de imagem
 - 2.4 Aplicação de filtros e efeitos
 - 2.5 Ferramentas de composição
 - 2.6 Inserção de caracteres
 - 2.7 Chroma Key e Luma Key
 - 2.8 Compatibilidade e conversão de formatos de vídeo
 - 2.9 Estudo de softwares de conversão
 - 2.10 Escolha de formatos de compressão e exportação consoante a finalidade
 - 2.11 Sistemas de distribuição
 - 2.12 Noções básicas de DVD Authoring
 - 2.13 Sistemas de exibição

Voltar

Técnicas da Fotografia II (VIS2273L)

A unidade curricular consiste em aulas teórico-práticas em torno da Fotografia. O componente prático do curso consiste em sessões em torno do manuseamento de máquinas e materiais fotográficos, e da (re)produção da imagem fotográfica, abordando aspectos tais como: examine as variáveis clássicas (abertura diafragma, tempo de exposição, distância focal lente/perspectiva, foco/campo focal e características filme) em jogo na produção da imagem (a elaboração no espaço-tempo do real). Dado que programas de construção e manipulação da imagem (processamento na câmara e no computador) são praticamente inerentes ao procedimento de elaboração da imagem fotográfica, eles são abordados paralelamente aos recursos e meios de visualização e arquivamento. Neste sentido, será solicitado aos alunos a execução de trabalhos práticos que visam estabelecer uma ligação com as diversas modalidades tratadas na componente teórica do curso.

Voltar

Introdução ao Pensamento Estético II (FIL2274L)

1. Exemplifying an aesthetic theory in action
 - 1.1. The self-theorization of painting in Francis Bacon
 - 1.2. Monographic study of Francis Bacon's work according to Gilles Deleuze
 - 1.3. Ontological-existential re-interpretation of the Deleuzian approach and of the Baconian sensation-image
2. Phenomenological and Metaphenomenological Aesthetics of Design
 - 2.1. From ocularcentrism to the multisensorial synesthesia and bodily involvement of visual perception: from Merleau-Ponty to Deleuze
 - 2.2. Design between a theory of the beautiful, the theory of the work of art as an image and a theory of the object: dialectic of the aesthetic disinterestedness and of the beauty of utilitarian functionality
 - 2.3. The perceptual, virtual and conceptual addresses implied by 'Design': reconfiguring traditional theories of representation
 - 2.4. Image, writing, object: the work of the History of the World and Design, according to Vilém Flusser



[Voltar](#)

Arte e Tecnologia II (VIS2275L)

1. Análise das tendências da media art a partir da década de 1980.
2. Os meios de comunicação e sua influência na definição da Arte da Comunicação. Experiências e projectos pioneiros.
3. Da recepção à participação: arte interactiva, características, correntes, linguagens. Contextualização teórica.
4. O auge dos centros e festivais de media art. Principais eventos e suas influências.
5. Estética da media art. Teorias, contextos, debates
6. Arte em rede. Uso, influencias e transgressões das tecnologias telemáticas.
7. Web art, net art, multimédia: correntes estéticas e de produção
8. Network, game art, streaming art, telepresença, etc.: correntes estéticas e de produção.
9. Inteligencia artificial e produções artísticas neste campo. Contexto teórico.
10. Tendências avançadas em media art: software art, arte robótica, realidade virtual, etc.
11. Novas tendências teóricas e sociais, e suas influências na produção artística

[Voltar](#)

Últimas Tendências da Arte (Século XXI) (VIS2276L)

1. Contextualização das últimas tendências das diferentes manifestações artísticas e suas teorias
2. O fim da historia da arte na era pós-histórica
3. O fim do estilo na era da hibridação
4. O fim da estética objectual na era do imaterial
5. As mudanças de paradigmas:
 - 5.1. Descentralização, desterritorialização, deslocação
 - 5.2. Local, global, glocal: a arte e a mundialização
 - 5.3. Realidade e ficção: do docu-realismo ao ciberrealismo
 - 5.4. Arte processual
 - 5.5. O pós-humanismo e a nova noção de corpo na arte actual
 - 5.6. Da contemplação à interacção e colaboração do espectador
 - 5.7. Da estética ontológica à estética do jogo na arte actual
6. Novos papeis dos agentes da arte I: o artista como mediador; a figura do curador; os galerias e as feiras de arte; os museus e os directores
7. Micro e macro-formatos de exposições
 - 7.1. As exposições paradigmáticas da primeira década do século XXI
8. A media art como arte contemporânea
9. Da arte ao sistema: a arte depois da arte.



[Voltar](#)

Técnicas Cenográficas (ARC2277L)

1. Espaço
 - 1.1 A cenografia como escrita de cena
 - 1.2 A cenografia e o design de cena no espaço contemporâneo
 - 1.3 O poder performativo do espaço
 - a. expressões de espacialidade
 - b. o imaginário visível
 - c. teatro / instalação / espaços transdisciplinares
 - d. design de espaços híbridos
2. Técnica
 - 2.1 O processo do design para a cena
 - a. pesquisa / análise
 - b. reflexão / criação / selecção
 - c. estratégias de comunicação
 - d. implementação / realização
 - 2.2 Noções básicas de arquitectura teatral
 - 2.3 O léxico da maquinaria de cena
 - 2.4 Elementos da cenografia
 - a. composição
 - b. cor
 - c. luz
 - 2.5 Equipamento / materiais / técnicas de construção
 - 2.6 Dimensões plásticas da cena
 - a. lugar / cenário
 - b. corpo / figurino
 - c. ambiente / luz
3. Experimentação
 - 3.1 Projecto teórico-prático de criação cenográfica:
 - a. do conceito à concretização plástica
 - b. material de comunicação
 - c. material de documentação