Plano de Estudos

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

1.º Ano - 1.º Semestre

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02200L	Design de Iluminação	Design	6	Semestral	156
VIS02201L	Design de Publicidade	Design	6	Semestral	156
VIS02202L	Tecnologias de Modelação 3D	Design	5	Semestral	130
VIS02203L	Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem I	Design	4	Semestral	104
VIS02204L	Introdução ao Desenho e Representação I	Artes Visuais	3	Semestral	78
VIS02205L	Comunicação Visual I	Artes Visuais	2	Semestral	52

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02206L	Introdução à Informática	Multimédia	4	Semestral	104
VIS02207L	Desenho Técnico I	Artes Visuais	4	Semestral	104
VIS02208L	Tecnologias de Tratamento Vectorial	Design	4	Semestral	104
Optativa Livre					

1.º Ano - 2.º Semestre

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02209L	Design de Mobiliário	Design	6	Semestral	156
VIS02210L	Design Editorial	Design	6	Semestral	156
VIS02211L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D I	Design	3	Semestral	78
VIS02212L	Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem II	Design	4	Semestral	104
VIS02213L	Introdução à Teoria e História do Design	Design	2	Semestral	52
VIS02214L	Introdução ao Desenho e Representação II	Artes Visuais	3	Semestral	78
VIS02215L	Comunicação Visual II	Artes Visuais	2	Semestral	52

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02216L	Tecnologias do Tratamento Editorial	Design	4	Semestral	104
VIS02217L	Linguagem Hipermedia	Multimédia	4	Semestral	104
VIS02218L	Desenho Técnico II	Artes Visuais	4	Semestral	104
Optativa Livre					

1.º Ano - 2.º Semestre

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas

2.º Ano - 3.º Semestre

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02219L	Design de Espaços	Design	7	Semestral	182
VIS02220L	Design de Embalagens	Design	7	Semestral	182
VIS02221L	Ergonomia e Antropometria	Design	2	Semestral	52
VIS02222L	Teoria e História do Design I	Design	2	Semestral	52
VIS02223L	Desenho de Design I	Design	4	Semestral	104

Grupo de Optativas

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02224L	Tecnologias e Materiais da Prática Industrial I	Design	3	Semestral	78
VIS02225L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D II	Design	3	Semestral	78
VIS02226L	Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação I	Design	3	Semestral	78
VIS02227L	Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial I	Design	3	Semestral	78
VIS02228L	Design de Interfaces I	Design	3	Semestral	78
VIS02229L	Tecnologias Orientadas de Hipermedia I	Multimédia	5	Semestral	130
VIS02230L	Estética e História da Fotografia I	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS02231L	Estudos das Cores, dos Materiais e das Texturas I	Artes Visuais	2	Semestral	52
VIS02232L	Arte do Século XX	Teoria da Arte	2	Semestral	52
Optativa Livre					

2.º Ano - 4.º Semestre

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02233L	Design de Cerâmica e Vidro	Design	7	Semestral	182
VIS02234L	Design de Identidade Corporativa	Design	7	Semestral	182
VIS02235L	Marketing e Comunicação	Design	2	Semestral	52
VIS02236L	Teoria e História do Design II	Design	2	Semestral	52
VIS02237L	Desenho de Design II	Design	4	Semestral	104

2.º Ano - 4.º Semestre

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02238L	Tecnologias e Materiais da Prática Industrial II	Design	3	Semestral	78
VIS02239L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D III	Design	3	Semestral	78
VIS02240L	Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação II	Design	3	Semestral	78
VIS02241L	Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial II	Design	3	Semestral	78
VIS02242L	Design de Interfaces II	Multimédia	4	Semestral	104
VIS02243L	Tecnologias Orientadas de Hipermedia II	Multimédia	4	Semestral	104
VIS02245L	Estética e História da Fotografia II	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS02246L	Arte Contemporânea	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS02272L	Técnicas da Fotografia I	Multimédia	4	Semestral	104
Optativa Livre					

3.º Ano - 5.º Semestre

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
Obrigatórias Alternativas					

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02247L	Design do Produto	Design	8	Semestral	208
VIS02248L	Design Digital	Design	8	Semestral	208

VIS02249L	Gestão do Design	Design	4	Semestral	104
VIS02250L	Metodologias da Prática Profissional	Design	4	Semestral	104

3.º Ano - 5.º Semestre

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02251L	Projecto de Industria Avançado I	Design	4	Semestral	104
VIS02252L	Laboratório de Design Industrial I	Design	4	Semestral	104
VIS02253L	Projecto de Comunicação Avançado I	Design	4	Semestral	104
VIS02254L	Laboratório de Design Gráfico I	Design	4	Semestral	104
VIS02255L	Introdução aos Sistemas Interactivos I	Multimédia	4	Semestral	104
VIS02256L	Narrativas Audiovisuais e Multimédia	Multimédia	3	Semestral	78
VIS02257L	Fundamentos Técnicos do Audiovisual I	Multimédia	7	Semestral	182
VIS02258L	Arte e Tecnologia I	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS02259L	Cultura, Sociologia e Comunicação no Contexto Actual	Teoria da Arte	2	Semestral	52
FIL02260L	Introdução ao Pensamento Estético I	Filosofia	2	Semestral	52
VIS02230L	Estética e História da Fotografia I	Teoria da Arte	2	Semestral	52
Optativa Livre					

3.º Ano - 6.º Semestre

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
Obrigatórias Alternativas					

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02261L	Design de Transportes	Design	8	Semestral	208
VIS02262L	Design Interactivo	Design	8	Semestral	208

VIS02263L	Design e Inovação	Design	4	Semestral	104
VIS02264L	Design e Natureza	Design	4	Semestral	104

3.º Ano - 6.º Semestre

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
Grupo de Optativas					

Código	Nome	Área Cientifica	ECTS	Duração	Horas
VIS02265L	Projecto de Industria Avançado II	Design	4	Semestral	104
VIS02266L	Projecto de Comunicação Avançado II	Design	4	Semestral	104
VIS02267L	Laboratório de Design Industrial II	Design	4	Semestral	104
VIS02268L	Laboratório de Design Gráfico II	Design	4	Semestral	104
VIS02269L	Introdução aos Sistemas Interactivos I	Multimédia	4	Semestral	104
VIS02270L	Tratamento Digital do Som	Multimédia	3	Semestral	78
VIS02271L	Fundamentos Técnicos do Audiovisual II	Multimédia	3	Semestral	78
VIS02272L	Técnicas da Fotografia I	Multimédia	4	Semestral	104
VIS02273L	Técnicas da Fotografia II	Multimédia	3	Semestral	78
FIL02274L	Introdução ao Pensamento Estético II	Filosofia	2	Semestral	52
VIS02275L	Arte e Tecnologia II	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS02276L	Ultimas Tendências da Arte (Século XXI)	Teoria da Arte	2	Semestral	52
VIS02245L	Estética e História da Fotografia II	Teoria da Arte	2	Semestral	52
ARC02277L	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 (VIS02200L)

A. CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Breve introdução teórica à evolução dos sistemas de iluminação, no âmbito da História do Design.
1.1. Análise de um caso de estudo considerado paradigmático.
2. Contexto Tecnológico
2.1. Tecnologias associadas à produção de iluminação.
2.2. Tipologias de objectos que mais se produzem nesse sector.
2.3. 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.
4.1. Desenvolvimento de um painel Life Stile, caracterizador de um tipo de consumidor para esse produto.

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 (maquetas e modelos).
3. Produção de protótipo.
4. Registo fotográfico.
5. Produção de portfólio digital do exercício projectual.

Voltar

Design de Publicidade (VIS02201L)

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 Radio
Suportes Impressos
Outdoors
Muppis
Cartazes
Folhetos
Press-kits
Grafittis, e etc.
4. As novas Tecnologias e os Novos Suportes Publicitários
Design interactivo
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 (VIS02202L)

Apresentação de plataformas CAD{\}newline
Desenho Técnico:{\}newline
Normalização em Portugal e Internacionais (ANSI, DIN, ISO, JIS, NP){\}newline
Normas de representação de projecções ortogonais (Método Europeu, Método Americano)
Tipos de Linhas e grupos de traços utilizados no desenho técnico{\}newline
Cortes e Secções{\}newline
Tipos de prespectiva (Isométrica, Cavaleira, Dimétrica e Axonométrica){\}newline
Perspectiva explodida{\}newline
Rhino 4{\}newline
Interface:{\}newline
Navegação no interface{\}newline
Janelas de visualização{\}newline
Formas de visualização{\}newline
Métodos de selecção{\}newline
Toolbars{\}newline
Desenho bidimensional:{\}newline
Criação de figuras geométricas básicas: Lines, polylines, circuls, arcs, curve.{\}newline
Modelação com precisão utilizando coordenadas, 'snaps' e 'smartrack'{\}newline
Comandos de edição para curvas{\}newline
Modelação Tridimensional:{\}newline
Modelação tridimensional a partir de formas bidimensionais: Extrude, loft, revolve, sweep, nurbs.{\}newline
Modelação tridimensional a partir de sólidos primitivos e Mesh-sólids: boleanas, taper, control point editing,{\}newline
etc.{\}newline
Render:{\}newline
Iluminação{\}newline
Materiais e maps{\}newline
Execução de toturials

Voltar

Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem I (VIS02203L)

1. Referencias 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 ás ferramentas de edição de Desenho Bitmap e vectorial.
O ambiente de trabalho.
As Ferramentas.
As Opções

3. Ferramenta base de edição.
Selecção
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 (VIS02204L)

1. A linha. Linhas retas, quebradas, curvas.
2. A expressividade tal como ela se exprime através da linha.
3. Planos, superfícies. Textura.
4. Representação do volume.
5. A estrutura do espaço. Perspetiva.
6. Papel dos valores do claro escuro no desenho.
7. Utilização da cor no desenho.
8. A composição tal como ela se exprime através da colocação de elentos gráficos na página.
9. A estrutura básica da comunicação visual. O contexto da realização de marcas visuais.
10. A utilização de um diário gráfico como ferramenta de reflexão.

Voltar

Comunicação Visual I (VIS02205L)

Guião (Conteúdos programáticos)

1. Comunicação Visual Warming Up
a) Apresentação da Turma.
b) Criação de NAMETAGS criativos personalizados.
c) Exercício Criativo de Auto-Apresentação através de Imagens.
2. Comunicação Visual Experience
a) Eye Contact Performance nos Leões
b) Brainstorming em Círculo
O que é Comunicação?
O que é Comunicação Visual?
O que é Comunicação Visual no Século 21?
3. Cultura Visual & Semiótica Integral Exploring
a) Definições de Cultura Visual.
b) Noções de Semiótica: Imagem; Ícone; Símbolo; Signo.
c) Ken Wilber, Integral Semiotics
https://integrallife.com/integral-post/integral-semiotics
4. Pensamento Visual Exploring
a) Definições de Pensamento Visual.
b) Pensamento Visual e Percepção como formas de Conhecimento.
5. Géneros Artísticos Exploring
a) Características (Retrato, Paisagem, Natureza-morta; Representação/Abstracção; Bidimensional/Tridimensional; Holograma etc.)
b) Evolução, Distinção e Fusão entre Géneros Artísticos.
c) Comunicação Visual e o Design.
5.1. Técnicas/Tecnologias Evolving
a) Modos de apresentação; Meios de Comunicação. Evolução.
b) Pintura, Escultura, Fotografia, Vídeo, Desenho. Performance, Holograma.
c) Televisão, Internet, Outdoor, Cartaz, T-shirt, Livro, APPs, etc.
6. Comunicação Visual. Evolving
a) Modos de Representação. Evolução.
b) ‘Modos de Ver‘. Percepção. Evolução.
d) Recepção, Assimilação, Contemplação. O ‘sentido do tempo‘ na
comunicação. Evolução.
7. Comunicação Visual no Século 21 Evolving
a) Percepção AQAL Múltiplas Perspectivas Múltiplas Inteligências Múltiplas Linhas de Desenvolvimento

b) Criatividade Múltiplos Níveis de Consciência

Voltar

Introdução à Informática (VIS02206L)

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 comunicacacão 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.

Desenho Técnico I (VIS02207L)

Conteúdos Programáticos

Resumidamente pode dizer-se que se pretende um método que visa a criação dum conjunto de competências e de elementos que podem ser directamente aplicados, ao longo da vida profissional, na concretização de vantagens competitivas.

O espaço

Estrutura e sua compreensão.

Organização espacial.

Valores que o caracterizam e identificam:

Sua identificação;

Sua representação.

O espaço e a sua representação

O desenho e as suas potencialidades gráficas:

Adquirir a noção de realizar e comunicar simulações em termos visuais e plásticos;

Comunicar simulações bi e tridimensionalmente;

Noções de proporção e escala.

Introdução ao projecto

Método de desenvolvimento:

Etapas;

Coordenação geral;

Voltar

Tecnologias de Tratamento Vectorial (VIS02208L)

Os conhecimentos, aptidões e competências a adquirir desenvolvem-se a um nível de complexidade reduzido e decorrem da aprendizagem, cuja estratégia pedagógica incidirá sobre a experimentação e a relação causa/efeito em Design de Comunicação através de um programa de tratamento vetorial.

1. Desenho vetorial (características e funcionalidades);
2. Um itinerário-tipo (descoberta - interpretação - ideação - experimentação – desenvolvimento)
3. Fundamentos do Design de Comunicação;
4. A função prática e a função simbólica;
5. Memória, imaginário, imaginação e inspiração.

Voltar

Design de Mobiliário (VIS02209L)

A. CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

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

2. Contexto Tecnológico
2.1. Tecnologias associadas à produção de mobiliário.
2.2. Tipologias de objectos que mais se produzem nesse sector.
2.3. 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.
4.1. Desenvolvimento de um painel Life Stile, caracterizador de um tipo de consumidor para esse produto.

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 (maquetas e modelos).

3. Produção de protótipo.

3. Registo fotográfico.

4. Produção de portfólio digital do exercício projectual.

Voltar

Design Editorial (VIS02210L)

1. A história do livro e da imprensa:{\}newline
A evolução do livro e o desenvolvimento da imprensa.{\}newline
Os primeiros jornais e revistas.
2. Elementos Gráficos da página.{\}newline
Margens{\}newline
Linhas de fluxo{\}newline
Módulos{\}newline
Colunas{\}newline
Marcadores.
3. Arquitectura Gráfica{\}newline
Construção da grelha base:{\}newline
Definição de margens{\}newline
Espaço tipográfico{\}newline
Imagens
4. O design de revistas{\}newline
Criação do layout para uma revista{\}newline
Definição do formato{\}newline
Construção de grelha{\}newline
Criação da página Mestra{\}newline
Escolha tipográfica, folhas de estilo{\}newline
Legibilidade e hierarquias de leitura
5. Paginação da Revista.{\}newline
Paginação das várias secções da revista{\}newline
Criar ritmos de leitura{\}newline
Desenvolver uma narrativa gráfica
6. Pré-impressão{\}newline
Maquete{\}newline
Protótipo{\}newline
Arte final

Voltar

Tecnologias de Modelação e Renderização 3D I (VIS02211L)

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 superficies;

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 (VIS02212L)

1. Introdução

O potencial de ferramentas
Funções escondidas.

2. Técnicas avançadas I

Técnicas para ilustração e pintura.
Desenho Vectorial.

3. Técnicas avançadas II

Máscara KnockOut
Emulação de meios naturais.

4. Técnicas avançadas III.

Trabalhar com Traçados
Composições
Rotulações
Rollovers
Automatização Avançada

5. Técnicas de Cor

Trabalhar com Cor
Livrarias (sistemas de Cor)
Calibrar e Gerir a cor, função dos vários formatos.

6. Funções automáticas

Acções
Droplets

7. Máscaras, Filtros e Layers

Criação de padrões
Textura e grão

8. Como preparar um Documentos para a gráfica

Resoluções
Formatos

9. Optimizar Imagens

Para a Web
Câmara RAW, HDR
3D

Exercícios práticos

Voltar

Introdução à Teoria e História do Design (VIS02213L)

PROGRAMA

Breve abordagem à Génese das Artes Gráficas.
As Exposições Universais e os Museus Industriais e Comerciais como motores de desenvolvimento tecnológico e de pré Design.
A oficina contra a Fábrica.
Arte Nova Artes Novas.
Um caso Português: Rafael Bordalo Pinheiro.
Contra o ornamento: as propostas de Michael Thonet e de Adolf Loos.
Construtivismo/Suprematismo/ Neo Plasticismo.
Sónia Delaunay e Le Corbusier: as revoluções do Modernismo.
A Art Decó.
Peter BEHRENS e a A.E.G..
Weimar Bauhaus Dessau Bauhaus.
Propagandas:

12.1. Cartazes da I e II Grande Guerra Mundial.

Voltar

Introdução ao Desenho e Representação II (VIS02214L)

Módulo Prático
1.Construção de formas a partir da colagem de elementos cromáticos.

2. Noção de enquadramento de elementos gráficos na página.

3. Continuação da aproximação ao domínio da perspetiva gráfica.

5. Iniciação a uma situação de ilustração a partir de texto.
6.Exercícios de aproximação a um desenho tridimensional.
Módulo Teórico
1. Revisão da historiagrafia do desenho particularizando o seu entroncamento com a história do design.
2.Aplicação do desenho a várias utilizações práticas e profissionais.
3. Leitura comentada de vários textos importantes na história do desenho.

Voltar

Comunicação Visual II (VIS02215L)

Conteúdos programáticos

· O que é uma imagem? Principais perspetivas de análise.

· Mensagens visuais e contextos visuais: enquadramento histórico, social e cultural. Aproximações a uma História da Imagem (Régis Debray).

· Comunicação Visual e Cultura Visual - Um campo vasto de Teorias da Imagem.

· Elementos básicos da Comunicação Visual. Para uma ≪ciência≫ da arte abstrata (Kandisky).

· Conceitos de linguagem, signo, ícone, sinal e símbolo.

· Processos de reconhecimento visual e princípios da Teoria da Gestalt.

· Pensamento Visual, Construção Visual e Perceção Visual. ≪Modos de ver≫.

· Comunicação, Cultura Visual e Arte. Artistas, designers e o estruturalismo duma ≪língua composta por imagens≫ segundo Bruno Munari.

· A imagem-nua e as pequenas percepções

· Narrativas das visibilidades contemporâneas: Sociedade do Espectáculo, Simulacros, Opacidade, Transparência, Liquidez, Hipervisualização e Espaço Virtual da Imagem.

· Carta sobre os Cegos de Diderot e ≪Las Meninas≫ de Michel Foucault.

Voltar

Tecnologias do Tratamento Editorial (VIS02216L)

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 artboads
manejar vários documentos
Importar ficheiros de texto ou imagem

4) Manejar páginas:
apagar
acrescentar
mover
atribuir número de página
Importar ficheiros de texto ou imagem

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 (VIS02217L)

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 interacção 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
3.2.7Controle de blocos
3.2.8.Posicioname
3.2.9.Publicação Online
Paralelamente são introduzidos exemplos de Net Art, analisados na perspectiva de produção e recursos técnicos

Desenho Técnico II (VIS02218L)

Conteúdos Programáticos
Resumidamente pode dizer-se que se pretende um método que visa a criação dum conjunto de competências e de elementos que podem ser directamente aplicados, ao longo da vida profissional, na concretização de projectos e de vantagens competitivas.

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.
Bidimensional;
Tridimensional;
Digital.

Expressão:

Voltar

Design de Espaços (VIS02219L)

COMPONENTE TEÓRICA

1. Métodos de Design
2. Princípios gerais do design de espaços
3. Tendencias de evolução de espaços interiores
4. Variantes tipologicas e sua relação com fatores externos
5. Tecnologias aplicadas ao setor
6. Organição funcional por tipologia de espaço
7. Lagislação adequada a diferentes tipologias de espaço

COMPONENTE PRÁTICA

1. Processos de ideação e desenvolvimento de espaços interiores
2. Processos de organização de espaços aplicados a deferentes tipologias
3. Compreensão e interpretação de plantas e alçados e sua realização
4. Regras de apresentação de projeto considerando o sector de design de espaços
5. Processos de maquetização

Voltar

Design de Embalagens (VIS02220L)

1. História do Design de Embalagem:{\}newline
Evolução da embalagem{\}newline
Importância do marketing{\}newline
Nichos de mercado{\}newline
Marcas de Luxo{\}newline
Tribos{\}newline
Paper toyz
2. Função da Embalagem:{\}newline
Conter/proteger o produto{\}newline
Garantir distribuição nas melhores condições{\}newline
Formato e dimensões: facilitar transporte{\}newline
Facilitar utilização e consumo do produto em segurança{\}newline
Informação necessária e relevante para o consumidor{\}newline
Papel fundamental na divulgação da identidade de uma empresa{\}newline
Diferenciar produto no mercado
3. O Design de Embalagens:{\}newline
Público Alvo{\}newline
Planificação e Implementação{\}newline
Compreender o briefing{\}newline
Identificar necessidades e aspirações{\}newline
Investigação{\}newline
Definição do Conceito{\}newline
Apresentação da proposta
4. Do Projecto à Produção:{\}newline
Relação com o cliente{\}newline
Definição do formato{\}newline
Cores{\}newline
Tipografia{\}newline
Fotografia/ Ilustração{\}newline
Materiais/ Acabamentos{\}newline
Impacto ambiental, responsabilidades éticas e económicas
5. Design de embalagem:{\}newline
Seleccionar propostas{\}newline
Protótipo e maquete{\}newline
Cortantes{\}newline
Desenho técnico{\}newline
Arte final

Voltar

Ergonomia e Antropometria (VIS02221L)

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 envolvimentos Domésticos

Cozinhas
Salas de Estar
Quartos
Espaços de banho

Ergonomia e os envolvimentos 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-Projecto

Voltar

Teoria e História do Design I (VIS02222L)

PROGRAMA

1. Ilustração e Grafismo em Portugal entre a década de 20 e os anos 40.
2. A visibilidade da Profissão de Designer (1930/1950):
2.1. O caso norte-americano: o styling e o streamlining;
2.2. A Exposição Internacional de Paris de 1937;
2.3. 1939: New York World's Fair;
2.4. 1941: o Concurso Organic Design in Home Furnishings.

3. MAX BILL E A GUTE FORM: reflexos da escola de Ulm.
4. PAUL RAND E A IBM.
5. NOVOS MATERIAIS E NOVAS TECNOLOGIAS NO PÓS-SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.
6. NOVOS MATERIAIS NOVOS PRODUTOS NOVO CONSUMO:
6.1. O caso da loja Habitat;
6.2. Joe Colombo e Verner Panton;
6.3. Influências entre Belas-Artes e Design.
7. CANSAÇO DO MODERNO? - Da Pop ao Pós-Modernismo:
7.1. Cartazes psicadélicos;
7.2. As revistas Rolling Stone e Oz;
7.3. O Push Pin Studio;
7.4. Robert Venturi - Learning from Las Vegas;
7.5. Cranbrook Academy of Art;
7.6. Gert Dumbar e Neville Brody;
7.7. Tibor Kalman e a M. & Co.;
7.8. O Design Gráfico experimental da Emigre;
7.9. Pós-modernismos.
8. ECLETISMOS:
8.1. O Design Grunge;
8.2. A influência da MTV;
8.3. A estética da B.D.;
8.4. O Techno Type.
9. O DESIGN DE MODA NO SÉCULO XX.

Voltar

Desenho de Design I (VIS02223L)

Conteúdos Programáticos

Resumidamente pode dizer-se que se pretende um método que visa a criação dum conjunto de competências e de elementos que podem ser directamente aplicados, ao longo da vida profissional, na concretização de vantagens competitivas.

1. Representação

1.1. O desenho e as suas potencialidades gráficas:
1.2. Noção de realizar e comunicar simulações em termos visuais e plásticos.
1.3. Prática do desenho na representação de ideias em projectos de design.
1.4. Técnicas de desenho e ilustração adequadas à comunicação de ideias e ao desenvolvimento de projectos de design.
1.5.

2. Elementos estruturais do discurso gráfico: Iniciação às diversas formas de esboço

2.1. Lineares / texturais / lumínicos / cromáticos;
2.2. Forma (contorno, superfície, volume, figura/fundo, tempo);
2.3. Linhas estruturais básicas e traçados ordenadores do suporte, eixos primários e secundários, linhas explícitas e implícitas.

3. Modos operativos:

3.1. Colocação/significação, função, escala, direcção;
3.2. Estabilidade e coesão, instabilidade, flutuação, peso e tensão dinâmica de uma composição;
3.3. Relações de proximidade, afastamento, contiguidade, sobreposição;
3.4. Contaminação, transparência, opacidade e atracção entre as formas;
3.5. Mobilidade visual, perspectiva, aproximação, afastamento e demais pontos de vista do observador;
3.6. Construção, desconstrução, simplificação;
3.7. Sobreposição, transparência, rotação, inversão;
3.8. Movimento, ritmo, alternância, colagem e outras variantes expressivas.

Voltar

Tecnologias e Materiais da Prática Industrial I (VIS02224L)

- A importância dos materiais na concepção de um produto

- Propriedades dos Materiais
-

2.1 Propriedades Físicas
- Densidade e massa especifica
- Propriedades térmicas
- Propriedades eléctrico magnéticas
- Propriedade ópticas
- Propriedades acústicas
-

2.2 Propriedades Mecânicas
- Tensão e deformação
- Resiliência, tenacidade e ensaios de impacto
- Fluência e relaxação de tensões
- Mecânica de fracturas
- Dureza
- Atrito
-
- Características dos Polímeros

3.1 Tipos de Polímeros
- Orgânicos
- Sintéticos
-

3.2 Classificação geral dos polímeros
- Termoplásticos
- Tremoendurecidos
- Elastómero
-

3.3 Aplicações gerais dos Polímeros
- ABS
- Kevlar
- Nylon
- Policarbonato
- Polipropileno
- Polietileno
- Poliestireno
- PVC
- etc

3.4 Arquitectura molecular dos Polímeros
Polímero linear
Polímero ramificado
Polímero em rede ou reticulado

3.5 Estado de conformação dos Polímeros
Polímero amorfo
Polímero semi-cristalino
Polímero cristalino
Temperatura de conformação
Processos de transformação molecular

3.6 Processos de transformação dos Polímeros
Extrusão
Injecção
Sopro
Injecção-sopro (pré-forma)
Rotomoldagem

Voltar

Tecnologias de Modelação e Renderização 3D II (VIS02225L)

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 superficies;
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 superficies;
Modelação com historico;
Tecnicas avançadas de tartamento de superficies;
Uso de bitmaps de fundo;
Uma introdução à modelação;
Utilização de desenhos 2d;
Analise de superficies;
Sculpting;
Resolução de problemas;
Redes de poligonos de objectos com NURBS;
4. Renderização com Flamingo.

Voltar

Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação I (VIS02226L)

Infra-estrutura de web{\}newline
{\}newline
Benchmarks e Estudos de Caso

Planificação
Objectivos e Público-Alvo
Serviços
Arquitectura: Responsividade e Acessibilidade Esboços
Cor
Texto
Grelha
Conteúdos - Texto e Imagem
Interactividade
Marketing - Newsletters
Domínios e alojamento
E-Commerce
SEO

Produção

HTML
CSS
Javascript
FTP e SSH
AJAX
JSON
Node.js/Mongo.db

Voltar

Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial I (VIS02227L)

1. Introdução: edição e pós-produção gráfica{\}newline
Software Adobe Illustrator{\}newline
Software Adobe InDesign 2. Questões do brief:{\}newline
Objetivo a alcançar{\}newline
Expectativas a superar{\}newline
Metodologia projetual 3. Criação de novo documento:{\}newline
Definição de preferências{\}newline
Definição de perfis de cor{\}newline
Opções do open 4. Navegar entre documentos:{\}newline
Painéis e respetivas funções{\}newline
Atalhos (shortcuts){\}newline
Manejar vários documentos{\}newline
Importar ficheiros de texto ou imagem 5. Apresentação de projetos

Voltar

Design de Interfaces I (VIS02228L)

Os conhecimentos, aptidões e competências a adquirir desenvolvem-se a um nível de complexidade médio e serão reflexo da aprendizagem, cuja estratégia pedagógica incidirá sobre o design de interfaces (UI), com enfoque no conceito, nas oportunidades de mercado e na experiência do utilizador (UX).

Conteúdos programáticos orientados para a(s) temática(s) e projecto(s) a desenvolver:
1. Design de interfaces (a complexidade da simplicidade);
2. Personas, contextos, cenários, narrativas e storyboards;
3. Modelos mentais e modelos conceptuais;
4. Design de interface (UI), Design de Interação (IxD) e Experiência do Utilizador (UX);
5. Estratégias de comunicação em Digital Media.

Voltar

Tecnologias Orientadas de Hipermedia I (VIS02229L)

Produção e Edição de Vídeo

Pré-Produção de Vídeo
Produção de Vídeo
Edição de Vídeo Linear e Não-Linear
Introdução ao Final Cut Pro
Pós-Produção de Vídeo

Produção de suportes rich-media

Pré-Produção de software
Prototipagem
Produção de rich-media na plataforma Flash
Introdução ao Actionscript

Voltar

Estética e História da Fotografia I (VIS02230L)

PROGRAMA

I. Temas de Arte Contemporânea:

1.1. Câmara Escura e Fotografia:
1.1.1. A Reprodutibilidade;
1.1.2. Pioneiros da Fotografia;
1.1.3. Panorama internacional: percursos de alguns Fotógrafos.
1.1.4. Panorama nacional: percursos de alguns Fotógrafos.
1.2. Ser actual é realizar vídeos, fazer instalações e performances?

II. ´Museu labirinto´:

2.1. Uma abordagem ao panorama internacional: MoMA, Tate Modern et alli;
2.2. Técnicas expositivas;
2.3. Opções de intervenção, critérios e recursos na organização expositiva;
2.4. Museus de Arte em Portugal: o caso do Museu Nacional de Arte Antiga.

Voltar

Estudos das Cores, dos Materiais e das Texturas I (VIS02231L)

- 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 (VIS02232L)

O Que é a Arte? E «se não é arte, o que é?» Da «transcendência da arte» à desidealização.

Os diversos sentidos e «usos» da arte. Quadros histórico-sociais das práticas artísticas.

«O Bebedor de Absinto» de Manet e a emergência de uma «estética pura».

Modernismo(s) e percepção estética.

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.

Voltar

Design de Cerâmica e Vidro (VIS02233L)

A. CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Breve introdução teórica à evolução dos objectos de cerâmica e vidro, no âmbito da História do Design.
1.1. Análise de um caso de estudo considerado paradigmático.

2. Contexto Tecnológico
2.1. Tecnologias associadas à produção de objectos utilitários de cerâmica e vidro.
2.2. Tipologias de objectos que mais se produzem nesse sector.
2.3. As principais indústrias nacionais e internacionais neste sector.

3. Análise de equipamentos em cerâmica e vidro 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 objectos utilitários de cerâmica ou vidro.
4.1. Desenvolvimento de um painel Life Stile, caracterizador de um tipo de consumidor para esse produto.

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 (maquetas e modelos).
3. Produção de protótipo.
4. Registo fotográfico.
5. Produção de portfólio digital do exercício projectual.

Voltar

Design de Identidade Corporativa (VIS02234L)

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
Legibilidade e Hierarquias de leitura

Voltar

Marketing e Comunicação (VIS02235L)

1. Conceito de Marketing
1.1 Conceito de Marketing e sua evolução{\}newline
1.2. O papel do Marketing nas organizações
2. Estratégia de marketing
2.1. Elaboração de uma estratégia de Marketing

2.2. Análise SWOT
3. A marca
3.1. Conceito, Importância e Valor da Marca
3.2.Estruturas de Identidade corporativa
3.3.Missão, Visão e valores da Marca Território da marca
3.4. Elementos da Identidade da Marca
4. Comunicação de Marketing
4.1. Comunicação Integrada de Marketing
4.2. Plano de Comunicação
4.3. Publicidade
4.4. Relações Públicas

4.5. Novas Ferramentas de Comunicação

Voltar

Teoria e História do Design II (VIS02236L)

PROGRAMA

1. A ESTÉTICA DA BANDA DESENHADA.

1.1. Os pioneiros: James Gillray, Rodolphe Töpffer, entre outros;
1.2. Grandes criadores, heróis, heroínas e antis;
1.3. A Oriente;
1.4. Banda desenhada em Portugal.

2. TENDÊNCIAS, MATÉRIAS E MATERIAIS DO DESIGN NO SÉCULO XXI.

2.1. Eco-sustentabilidade;
2.2. Mega-materiais e design dinâmico;
2.3. Interiores interactivos;
2.4. Ofícios-techno.

3. O PRÉ-DESIGN EM PORTUGAL: ´Fontes Formas´ As ≪indústrias caseiras≫.

4. INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DO DESIGN EM PORTUGAL.
4.1. As ≪artes industriais≫ em Portugal, as Escolas Industriais e de Desenho Industrial e os Museus Industriais e Comerciais;
4.2. ≪As primeiras experiências do ensino do Design≫ enquanto Design.

5. CASOS PORTUGUESES:
5.1. Frederico George;
5.2. Conceição Silva;
5.3. Daciano da Costa;
5.4. Sena da Silva.
6. OUTROS CASOS PORTUGUESES e ´Fenómenos´ actuais.

*Algumas aulas desta cadeira terão uma componente teórica centrada na análise de textos.

Voltar

Desenho de Design II (VIS02237L)

Este programa é o mesmo do ano lectivo anterior, o qual é da autoria do docente José Luis Loureiro.
Resumidamente pode dizer-se que se pretende um método que visa a criação dum conjunto de competências e de elementos que podem ser directamente aplicados, ao longo da vida profissional, na concretização de vantagens competitivas.

1. Representação

1.1. O desenho e as suas potencialidades gráficas:
1.2. Adquirir a noção de realizar e comunicar simulações em termos visuais e plásticos.

2. Elementos estruturais do discurso gráfico:

2.1. Lineares / texturais / lumínicos / cromáticos;
2.2. Forma (contorno, superfície, volume, figura/fundo, tempo);
2.3. Linhas estruturais básicas e traçados ordenadores do suporte, eixos primários e secundários, linhas explícitas e implícitas.

3. Modos operativos:

3.1. Colocação/significação, função, escala, direcção;
3.2. Estabilidade e coesão, instabilidade, flutuação, peso e tensão dinâmica de uma composição;
3.3. Relações de proximidade, afastamento, contiguidade, sobreposição;
3.4. Contaminação, transparência, opacidade e atracção entre as formas;
3.5. Mobilidade visual, perspectiva, aproximação, afastamento e demais pontos de vista do observador;
3.6. Construção, desconstrução, simplificação;
3.7. Sobreposição, transparência, rotação, inversão;
3.8. Movimento, ritmo, alternância, colagem e outras variantes expressivas.

Voltar

Tecnologias e Materiais da Prática Industrial II (VIS02238L)

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 (VIS02239L)

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 superficies;
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. Tecnicas de modelação avançada:
NURBS;
Criação de curvas;
Continuidade de superficies;
Modelação com historico;
Tecnicas avançadas de tartamento de superficies;
Uso de bitmaps de fundo;
Uma introdução à modelação;
Utilização de desenhos 2d;
Analise de superficies;
Sculpting;
Resolução de problemas;
Redes de poligonos de objectos com NURBS;
4. Renderização com Flamingo;

5. Renderização em Vray for Rhino.

Voltar

Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação II (VIS02240L)

Design generativo de identidades corporativas: Estudos de caso. Noções de missão, valores e estratégia.
Introdução à ferramenta de desenho digital Processing:
· Noção de desenho digital;
· Organização do espaço na tela digital;
· A linguagem Processing: materiais e suportes;
· Funções e variáveis;
· Condicionais e ciclos;
· Desenho matemático e algorítmico;
· Algoritmos de simulação de fenómenos físicos;

Aspectos interactivos na criação do design generativo:
· Interfaces básicas: rato/teclado e monitor
· Interfaces intermédias: microfones e cameras
· Interfaces avançadas: Kinect e reconhecimento de imagem.
· Bases de dados e comunicação.

Voltar

Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial II (VIS02241L)

1. Edição e pós-produção gráfica{\}newline
Software Adobe Illustrator{\}newline
Software Adobe InDesign{\}newline
opções de organização de texto avançadas 2. Tipografia: otimização de fluxos{\}newline
Opções Avançadas{\}newline
Texto e tipografia{\}newline
Grelhas3. Exportar documentos{\}newline
Prevenir erros{\}newline
Opções avançadas{\}newline
Gravar{\}newline
Pré-visualizar{\}newline
Arte final {\}newline
Acabamentos{\}newline
PDF 4. Apresentação de projetos

Voltar

Design de Interfaces II (VIS02242L)

Os conhecimentos, aptidões e competências a adquirir desenvolvem-se a um nível de complexidade média / elevado e serão reflexo da aprendizagem, cuja estratégia pedagógica incidirá sobre o design de interfaces (UI) e design de interação (IxD), com enfoque no conceito inovador, na deteção de oportunidades e na experiência do utilizador (UX).

Conteúdos programáticos orientados para a(s) temática(s) e projecto(s) a desenvolver:
1. Visões de futuro em ambientes digitais;
2. Inovação e design de interfaces;
3. Personas, contextos, cenários, narrativas e storyboards;
4. Integração de design de interface (UI), design de interação (IxD) e experiência do utilizador (UX);
5. Estratégias inovadoras de comunicação em meios digitais.

Voltar

Tecnologias Orientadas de Hipermedia II (VIS02243L)

Módulo I: O audiovisual em redes informáticas
Sistemas audiovisuais em redes informáticas. Streaming server: modelos, características, administração de recursos; protocolos; recepção de dados. Registro, 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 (VIS02245L)

- 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 (VIS02246L)

- 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 colecções: 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≫
- Apropriacionismo, 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 (VIS02272L)

O curso consiste em sessões teórico-práticas em torno da plasticidade na Fotografia na obra de diversos autores - abordando temáticas tais como o emprego da luz, a composição, tempo de disposição e diafragma, escala, relação entre positivo e negativo e a sua relevância na historia da Fotografia.
Através de análise e leitura crítica de exemplos na obra destes autores, o curso abordará a relação entre a fotografia analógica e a fotografia digital, prevendo visitas guiadas a algumas exposições, seguidas por exercícios práticos na produção de imagem, nas diversas modalidades de tratamento de imagem (câmara escura / câmara clara).

Ao longo do curso os alunos terão de elaborar a ideia para um projecto final, consistindo na produção de um diário em forma de livro.

Voltar

Design do Produto (VIS02247L)

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

3Análise 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

4Selecção e enquadramento de uma das tecnologias aplicáveis à produção de objectos tecnológicos de grande consumo

4.Desenvolvimento de painel LifeStyle, caracterizador do consumidor/produto

DESENVOLVIMENTO DE EXERCÍCIO PROJECTUAL

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

2Produção de formas de representação tridimensional à escala com rigor

3Produção de modelo

4Registo fotográfico

5Produção de portfólio digital do exercício projectual

Voltar

Design Digital (VIS02248L)

Os conhecimentos, aptidões e competências desenvolvem-se num nível de complexidade elevado e aplicam-se na temática da curadoria, com enfoques no conceito inovador e na estratégia digital integrada (UI / IxD / UX).

Conteúdos programáticos orientados para a(s) temática(s) e projecto(s) a desenvolver:

1. Organização e gestão da complexidade;
2. Estratégias de comunicação em meios digitais;
3. Inovação em comunicação digital;
4. Curadoria de conteúdos e audiências;
5. Casos de estudo.

Voltar

Gestão do Design (VIS02249L)

1. O que é a Gestão do Design

2. Gestão da Estratégia de Design

2.1. Como identificar as oportunidades de Design

Circunstancias mutantes
Ferramentas e métodos para identificar as oportunidades de design

2.2. Compreender o público e o mercado

Marketing e Design
Conceitos e ferramentas de marketing

2.3. Interpretar as necessidades dos consumidores

Compreender o cliente
Compreender o consumidor

2.4. Auditoria da aplicação do Design

Auditorias de emprego do design
Realização de uma auditoria do design
A utilidade de uma auditoria em design

2.5. Criação da estratégia de Design

Criação de uma 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

2.6. Promoção e venda da estratégia de Design

A aprovação dos principais agentes implicados
Criação de parcerias e de alianças

2.7. Planificação do crescimento a longo prazo

a. A integração do design na empresa
b. Criação de um recurso de design flexível e versátil
c. Aproveitamento máximo do design

3. Casos de Estudo

Metodologias da Prática Profissional (VIS02250L)

Conteúdos Programáticos

Resumidamente pode dizer-se que se pretende um método que visa a criação dum conjunto de competências e de elementos que podem ser directamente aplicados, ao longo da vida profissional, na concretização de vantagens competitivas.

Instrumentos para qualquer objecto de informação formalização de intenções ou ideias

Métodos de Planeamento.

Normas.

Planificação e calendarização dos passos e objectivos a atingir.

Informação e sua organização.

Suportes de comunicação (impressa, informatizada, filmada, etc.)

Identidade visual

Imagem ´corporativa´.

Exposições.

Acções de ´Média´.

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.

Orçamentos

Voltar

Projecto de Industria Avançado I (VIS02251L)

A. CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Experimentação de diferentes práticas metodológicas de projecto.
1.1. Pensamento Out of the box.
1.2. Compreensão do conceito de Product Lifecycle Management (PLM).

2. Ferramentas intermédias de desenvolvimento de projecto:
2.1. Identificação e interpretação de target.
2.2. Abordagem introdutória dos processos tecnológicos.
2.3. Os aspectos formais versos funcionais.

3. Ferramentas e 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 (VIS02252L)

1. Contextualização teórico-prática dos fundamentos de iniciação à prototipagem para aquisição de competências críticas na análise dos processos e dos resultados;
2. O estímulo da percepção e a compreensão do processo de desenvolvimento de projecto em design industrial, nomeadamente nas vertentes relacionadas com o desenvolvimento de protótipos e modelos;
3. Introdução às técnicas de prototipagem e de desenvolvimento de modelos;
4. Aplicação iniciática das técnicas aprendidas em projectos de design industrial ou de equipamento;
5. Reconhecimento dos modos de execução adequados a determinadas necessidades, e desenvolvimento de capacidades de intervenção na gestão de projectos em ambientes multidisciplinares;
6. Reconhecimento das diversas formas de realizar prototipos e modelos em tecnologias de prototipagem rápida e em tecnologias tradicionais;

7. Exploração concertada das actvidades e dos equipamentos disponíveis na Universidade de Évora quer como observadores, quer numa vertente mais prática de experimentação de resultados.

Voltar

Projecto de Comunicação Avançado I (VIS02253L)

1. Estudos de caso de IVC e Campanhas comunicacionais.
2. Briefing de exercício projectual de design de comunicação.
3. Exercício projectual de construção de IVC, em contexto analógico e digital:
Elaboração de Auditorias.{\}newline
Criação de identidade analógica e digital.{\}newline
Estruturação/processo de design de identidade analógica e digital.{\}newline
Exploração de aplicações da identidade.
4. Apresentação de exercício projectual com exposição Oral.

Voltar

Laboratório de Design Gráfico I (VIS02254L)

1. Identidade digital de expressão web, integração em diferentes suportes, media e técnica de reprodução:
Identidade impressa{\}newline
Identidade digital
2. Manuais e aplicações e para identidade digital web:
Apresentação de conceito:{\}newline
Visão.{\}newline
Valores.{\}newline
Posicionamento.{\}newline
Estratégia.{\}newline
Suportes de aplicação da identidade.{\}newline
Website{\}newline
Banner{\}newline
Promoção digital{\}newline
Publicidade digital
3. Preparação de materiais para distribuição.

Voltar

Introdução aos Sistemas Interactivos I (VIS02255L)

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

Voltar

Narrativas Audiovisuais e Multimédia (VIS02256L)

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 (VIS02257L)

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 (VIS02258L)

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 Actual (VIS02259L)

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 (FIL02260L)

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 (VIS02261L)

A. CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Breve introdução teórica à evolução dos transportes e de sistemas a si associados, no âmbito da História do Design.
1.1. Análise de um caso de estudo considerado paradigmático.

2. Contexto Tecnológico
2.1. Tecnologias associadas à produção de transportes.
2.2. Tipologias de transportes e de sistemas a si associados.
2.3. As principais indústrias nacionais e internacionais nesses sectores.

3. Análise de diferentes transportes enquadrados nos respectivos sectores, considerando:
- 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 transportes ou sistemas a si associados, considerando determinada tipologia.
4.1. Desenvolvimento de um painel Life Stile, caracterizador de um tipo de consumidor para esse produto.

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 (maquetas).

3. Produção de modelo.

4. Registo fotográfico.

5. Produção de portfólio digital do exercício projectual.

Voltar

Design Interactivo (VIS02262L)

Os conhecimentos, aptidões e competências a adquirir desenvolvem-se a um nível de complexidade elevado e serão reflexo da aprendizagem, cuja estratégia pedagógica incide sobre o design de interação (IxD) e design de interfaces (UI), com enfoque no conceito inovador e na experiência do utilizador (UX).

Conteúdos programáticos orientados para a(s) temática(s) e projecto(s) a desenvolver:
1. Investigação em design de interação;
2. Inovação em cenários de futuro;
3. Novas realidades e tendências;
4. Micro-nichos de elevado potencial de oportunidade;
5. Laboratório de interação.

Voltar

Design e Inovação (VIS02263L)

1. A revolução digital.
A influência do computador na metodologia de projecto.
Os condicionalismos e benefícios dos softwares de CAD na evolução formal do design.

2. O produto e a sua influência cultural.
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 soruce como nova forma de interacção e desenvolvimento de um produto.

3. R&D (Research and Development).
A tecnológica como plataforma de inovação na criação de produtos.
Do desenvolvimento conceptual à implementação de um novo produto.
Patentes e propriedade intelectual.

Voltar

Design e Natureza (VIS02264L)

Design e Natureza:

a) Natureza como inspiração para o Design.
b) Natureza como entidade a preservar pelo Design.

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.

Design Biónico:

a) Origem e evolução do conceito.
b) Sua aplicação ao Design.
c) Apresentação e análise de casos de Estudo.

Biodesign:

a) Origem e evolução do conceito.
b) Sua aplicação ao Design.
c) Apresentação e análise de casos de Estudo.

Design Simbiótico:

a) Origem e evolução do conceito.
b) Sua aplicação ao Design.
c) Apresentação e análise de casos de Estudo.

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 (VIS02265L)

A. CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1. Desenvolvimento de processos metodológicos de projecto ao nível conceptual e operativo:
1.1. Gestão de Projecto.
1.2. Brainstorming e Check-Lists.
1.3. Interdisciplinaridade.
1.4. Dark Box e Glass Box.

2. Desenvolvimento de ferramentas estratégicas de apoio ao projecto:
2.1. Análise de Mercado.
2.2. Análise do Consumidor.
2.3. Análise de contextos Materiais e Tecnológicos.
2.4. Análise funcional de produto.

3. Desenvolvimento de Metodologias Expositivas:
3.1. Métodos de apresentação de projecto.
3.2. Meios e ferramentas.
3.3. Casos de estudo.

B. DESENVOLVIMENTO DE EXERCÍCIO PROJECTUAL

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

B. DESENVOLVIMENTO DE EXERCÍCIO PROJECTUAL

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

Voltar

Projecto de Comunicação Avançado II (VIS02266L)

Os conhecimentos, aptidões e competências desenvolvem-se num nível de complexidade elevado e repercutem-se na sensibilização para a detecção de oportunidades, definição de novos conceitos e na capacidade de gestão de processos integrados de design de comunicação.

Conteúdos programáticos orientados para a(s) temática(s) e projecto(s) a desenvolver:
1. Business Strategy;
2. Estratégias de comunicação global;
3. Direção e Gestão do Design e de Design de Comunicação;
4. Design de Comunicação e de inovação;
5. Casos de estudo.

Voltar

Laboratório de Design Industrial II (VIS02267L)

1. Desenvolvimento, a um nível avançado, de um trajecto teórico ou prático centrado na percepção e compreensão do processo de desenvolvimento de projecto em design industrial, nomeadamente nas vertentes relacionadas com o desenvolvimento de protótipos e modelos;
2. Desenvolvimento avançado das técnicas de prototipagem e de modelação física;
4. Aplicação adequada das técnicas leccionadas às necessidades do trabalho a desenvolver e sua contextualização ao nível da intervenção na gestão de projectos em ambientes multidisciplinares;
5. Aplicação dos conhecimentos adequiridos ao desenvolvimento de um trabalho que explore as tecnologias de prototipagem rápida;
6. Exploração concertada das actvidades e dos equipamentos disponíveis na Universidade de Évora quer como observadores, quer numa vertente mais prática de experimentação de resultados.

Voltar

Laboratório de Design Gráfico II (VIS02268L)

1. Design de Informação{\}newline
Infografia{\}newline
Sinalética{\}newline
Manuais de utilização{\}newline
Simplificação formal{\}newline
Uniformização e sistema visual 2. Interfaces 2 e 3D{\}newline
Hierarquia e retórica visual{\}newline
Níveis de informação e estruturas de navegação 3. Edição e pós-produção gráfica{\}newline
Software adequado{\}newline
Distribuição em PDF{\}newline
Arte Final 4. Apresentação de projetos

Voltar

Introdução aos Sistemas Interactivos I (VIS02269L)

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

Voltar

Tratamento Digital do Som (VIS02270L)

1. Enquadramento
1.1. História da fonografia: do gramofone aos formatos digitais. Implicações técnicas, artísticas e culturais.
1.2. Relações históricas entre o uso do som e a produção artística: de Russolo à era digital.
1.3. Relações ente a música contemporânea e as vanguardas artísticas. Análise mais desenvolvida de dois autores: John Cage e Alvin Lucier.
1.4. Análise do uso do som em diversos contextos: das artes performativas ao audiovisual.
1.5. Sinestesia: relações metafóricas entre o som e a imagem no século XX. 2. Técnica
2.1. Noções básicas de captação de som. Utilização de equipamento disponível no departamento.
2.2. Edição áudio e MIDI em softwares especializados. 2.3. Utilização de interfaces MIDI, configuração e conectividade de hardware e
software: diversas possibilidades de set up de estúdio e live act. 2.4. Ferramentas de pós-produção.
3. Prática
3.1. Desenvolvimento acompanhado de exercícios técnicos de curta duração de edição de áudio e MIDI.
3.2. Desenvolvimento mais aprofundado de um exercício de sonoplastia.
3.3. Apoio e incentivo a possíveis projectos artísticos dos alunos no âmbito da instalação sonora e de live act.

Voltar

Fundamentos Técnicos do Audiovisual II (VIS02271L)

Enquadramento histórico e teórico do vídeo na arte.
Sessões expositivas e visionamento de vídeos seleccionados, devidamente comentados.
Noções elementares de pré-produção vídeo.
Utilização de câmaras de vídeo.
Noções de pós-produção vídeo.
Edição vídeo em Final Cut Pro.
DVD Authoring em DVD Studio Pro.

Voltar

Técnicas da Fotografia II (VIS02273L)

O curso consiste em sessões teórico-práticas em torno da plasticidade na Fotografia na obra de diversos autores, abordando as diversas linguagens fotográficas e a sua relevância na história da Fotografia, bem como aspectos técnicos na sua obra, tais como o emprego da luz, a composição, tempo de disposição 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, (eventualmente apoiado por visitas guiadas a algumas exposições).
O componente prático do curso abordará: os vários tipos de máquinas fotográficas e o seu manuseamento; suportes analógicos e digitais (filme vs. cartões de memória); distâncias focais e função zoom (em relação às diferentes objectivas); diafragma; tempos de disposição e seus ajustes; luz natural e artificial, e técnicas de iluminação; utilização de filtros; enquadramento e composição; profundidade de campo; diferentes tipos de focus; medição e compensações; tratamento analógico e digital (Photoshop CC / Lightroom 5.3) e impressão da imagem (câmara escura / câmara clara); apresentação do trabalho.
Ao longo do curso, os estudantes irão executar trabalhos fotográficos, e de investigação teórica, que visam a consolidação do conhecimento teórico e prático adquirido.
Oficina/workshop sobre Photoshop CC e Lightroom.

Voltar

Introdução ao Pensamento Estético II (FIL02274L)

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 synesthesy 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 (VIS02275L)

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

Ultimas Tendências da Arte (Século XXI) (VIS02276L)

Conclusão e balanço do tema Museologia.

1. Introdução: o ´Mundo da Arte´ visto como um tabuleiro de xadrez.

2. Os múltiplos caminhos da Crítica de Arte.
2.1. Três Percursos Primeiros:
2.1.1. Salon e opinião emancipada. Diderot (1713-1784) e a projecção da doxa.
2,1.2. Baudelaire (1821-1867) - A estetização da modernidade e o moderno.
2.1.3. Émile Zola (1840-1902).
2.1.4. Valor judicativo e os diversos discursos da crítica Para que serve o juízo?

3. Singularidade soberana e condição crítica.

4. A Crítica como um monstro a Hidra de James Elkins.

5. Teoria e Crítica de Arte em Portugal a partir do século XIX: temas e protagonistas.
5.1. Os artistas e a crítica.

6. Mercado de arte e seus agentes.

7. Praxis e crítica epistemológica: poder e criadores de opinião.
7.1. Alguns criadores de opinião do passado e do presente: Arthur C. Danto, Benjamin H. D. Buchloh, Hal Foster, Hans-Ulrich Obrist, Howard S. Becker, Kathy Acker, Lucy R. Lippard, Thierry de Duve.

8. Públicos.

Voltar

Técnicas Cenográficas (ARC02277L)

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