



## Plano de Estudos

**Escola:** Escola de Artes  
**Grau:** Licenciatura  
**Curso:** Design (cód. 680)

### 1.º Ano - 1.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12824L	Design de Iluminação	Design	6	Semestral	156
VIS12825L	Design de Publicidade	Design	6	Semestral	156
VIS12826L	Tecnologias de Modelação 3D	Design	3	Semestral	78
VIS12827L	Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem I	Design	3	Semestral	78
VIS12828L	Introdução ao Desenho e Representação I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12829L	Desenho Técnico I	Design	3	Semestral	78

### Grupo de Optativas I

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12786L	Tecnologias dos Novos Media III	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12774L	Animação I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12830L	Tecnologias do Tratamento Vectorial	Design	3	Semestral	78
VIS12841L	Tecnologias e Materiais da Prática Industrial I	Design	3	Semestral	78
VIS12842L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D II	Design	3	Semestral	78
VIS12843L	Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação I	Design	3	Semestral	78
VIS2227L	Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial I	Design	3	Semestral	78
VIS12844L	Design de Interfaces I	Design	3	Semestral	78
VIS12749L	Fotografia I	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12859L	Projecto Industrial Avançado I	Design	3	Semestral	78
VIS12860L	Laboratório de Design Industrial I	Design	3	Semestral	78
VIS12861L	Projecto de Comunicação avançado I	Design	3	Semestral	78
VIS12862L	Laboratório de Design Gráfico I	Design	3	Semestral	78
VIS12782L	Técnicas de Impressão I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12750L	Introdução aos Estudos de Arte	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78



### 1.º Ano - 2.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12831L	Design de Mobiliário	Design	6	Semestral	156
VIS12832L	Design Editorial	Design	6	Semestral	156
VIS12833L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D I	Design	3	Semestral	78
VIS12834L	Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem II	Design	3	Semestral	78
VIS12835L	Introdução à Teoria e História do Design	Design	3	Semestral	78
VIS12874L	Introdução ao Desenho e Representação II	Artes Plásticas	3	Semestral	78

### Grupo de Optativas II

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12869L	Tecnologias do Tratamento Editorial	Design	3	Semestral	78
VIS12868L	Desenho Técnico II	Design	3	Semestral	78
VIS12787L	Animação II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12850L	Tecnologias e Materiais da Prática Industrial II	Design	3	Semestral	78
VIS12851L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D III	Design	3	Semestral	78
VIS12852L	Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação II	Design	3	Semestral	78
VIS12853L	Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial II	Design	3	Semestral	78
VIS12854L	Design de Interfaces II	Design	3	Semestral	78
VIS12754L	Fotografia II	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12870L	Projecto Industrial Avançado II	Design	3	Semestral	78
VIS12871L	Laboratório de Design Industrial II	Design	3	Semestral	78
VIS12873L	Projecto de Comunicação Avançado II	Design	3	Semestral	78
VIS12872L	Laboratório de Design Gráfico II	Design	3	Semestral	78
VIS12793L	Pós-produção e Efeitos Especiais	Artes Multimédia	3	Semestral	78
HIS12755L	História da Arte Contemporânea – Séc. XXI	História da Arte	3	Semestral	78

### 2.º Ano - 3.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12836L	Design de Espaços	Design	6	Semestral	156
VIS12837L	Design de Embalagens	Design	6	Semestral	156
VIS12838L	Ergonomia e Antropometria	Design	3	Semestral	78
VIS12839L	Teoria e História do Design I	Design	3	Semestral	78



## 2.º Ano - 3.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12840L	Desenho de Design I	Design	3	Semestral	78

### Grupo de Optativas I

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12786L	Tecnologias dos Novos Media III	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12774L	Animação I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12830L	Tecnologias do Tratamento Vectorial	Design	3	Semestral	78
VIS12841L	Tecnologias e Materiais da Prática Industrial I	Design	3	Semestral	78
VIS12842L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D II	Design	3	Semestral	78
VIS12843L	Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação I	Design	3	Semestral	78
VIS2227L	Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial I	Design	3	Semestral	78
VIS12844L	Design de Interfaces I	Design	3	Semestral	78
VIS12749L	Fotografia I	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12859L	Projecto Industrial Avançado I	Design	3	Semestral	78
VIS12860L	Laboratório de Design Industrial I	Design	3	Semestral	78
VIS12861L	Projecto de Comunicação avançado I	Design	3	Semestral	78
VIS12862L	Laboratório de Design Gráfico I	Design	3	Semestral	78
VIS12782L	Técnicas de Impressão I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12750L	Introdução aos Estudos de Arte	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78

## 2.º Ano - 4.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12845L	Design de Cerâmica e Vidro	Design	6	Semestral	156
VIS12846L	Design de Identidade Corporativa	Design	6	Semestral	156
GES12847L	Marketing e Comunicação	Gestão	3	Semestral	78
VIS12848L	Teoria e História do Design II	Design	3	Semestral	78
VIS12849L	Desenho de Design II	Design	3	Semestral	78



### 2.º Ano - 4.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
<b>Grupo de Optativas II</b>					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12869L	Tecnologias do Tratamento Editorial	Design	3	Semestral	78
VIS12868L	Desenho Técnico II	Design	3	Semestral	78
VIS12787L	Animação II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12850L	Tecnologias e Materiais da Prática Industrial II	Design	3	Semestral	78
VIS12851L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D III	Design	3	Semestral	78
VIS12852L	Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação II	Design	3	Semestral	78
VIS12853L	Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial II	Design	3	Semestral	78
VIS12854L	Design de Interfaces II	Design	3	Semestral	78
VIS12754L	Fotografia II	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12870L	Projecto Industrial Avançado II	Design	3	Semestral	78
VIS12871L	Laboratório de Design Industrial II	Design	3	Semestral	78
VIS12873L	Projecto de Comunicação Avançado II	Design	3	Semestral	78
VIS12872L	Laboratório de Design Gráfico II	Design	3	Semestral	78
VIS12793L	Pós-produção e Efeitos Especiais	Artes Multimédia	3	Semestral	78
HIS12755L	História da Arte Contemporânea – Séc. XXI	História da Arte	3	Semestral	78

### 3.º Ano - 5.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
<b>Obrigatórias Alternativas</b>					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12855L	Design do Produto	Design	9	Semestral	234
VIS12856L	Design Digital	Design	9	Semestral	234
VIS12857L	Gestão do Design	Design	6	Semestral	156
VIS12858L	Metodologias da Prática Profissional	Design	3	Semestral	78



### 3.º Ano - 5.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
<b>Grupo de Optativas I</b>					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12786L	Tecnologias dos Novos Media III	Artes Multimédia	6	Semestral	156
VIS12774L	Animação I	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12830L	Tecnologias do Tratamento Vectorial	Design	3	Semestral	78
VIS12841L	Tecnologias e Materiais da Prática Industrial I	Design	3	Semestral	78
VIS12842L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D II	Design	3	Semestral	78
VIS12843L	Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação I	Design	3	Semestral	78
VIS2227L	Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial I	Design	3	Semestral	78
VIS12844L	Design de Interfaces I	Design	3	Semestral	78
VIS12749L	Fotografia I	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12859L	Projecto Industrial Avançado I	Design	3	Semestral	78
VIS12860L	Laboratório de Design Industrial I	Design	3	Semestral	78
VIS12861L	Projecto de Comunicação avançado I	Design	3	Semestral	78
VIS12862L	Laboratório de Design Gráfico I	Design	3	Semestral	78
VIS12782L	Técnicas de Impressão I	Artes Plásticas	3	Semestral	78
VIS12750L	Introdução aos Estudos de Arte	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78

### 3.º Ano - 6.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
<b>Obrigatórias Alternativas</b>					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12863L	Design de Transportes	Design	9	Semestral	234
VIS12864L	Design Interactivo	Design	9	Semestral	234
VIS12865L	Design e Inovação	Design	6	Semestral	156
VIS12866L	Design e Natureza	Design	3	Semestral	78



3.º Ano - 6.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
<b>Grupo de Optativas II</b>					
Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12869L	Tecnologias do Tratamento Editorial	Design	3	Semestral	78
VIS12868L	Desenho Técnico II	Design	3	Semestral	78
VIS12787L	Animação II	Artes Plásticas e Arte Multimédia	3	Semestral	78
VIS12850L	Tecnologias e Materiais da Prática Industrial II	Design	3	Semestral	78
VIS12851L	Tecnologias de Modelação e Renderização 3D III	Design	3	Semestral	78
VIS12852L	Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação II	Design	3	Semestral	78
VIS12853L	Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial II	Design	3	Semestral	78
VIS12854L	Design de Interfaces II	Design	3	Semestral	78
VIS12754L	Fotografia II	Artes Multimédia	3	Semestral	78
VIS12870L	Projecto Industrial Avançado II	Design	3	Semestral	78
VIS12871L	Laboratório de Design Industrial II	Design	3	Semestral	78
VIS12873L	Projecto de Comunicação Avançado II	Design	3	Semestral	78
VIS12872L	Laboratório de Design Gráfico II	Design	3	Semestral	78
VIS12793L	Pós-produção e Efeitos Especiais	Artes Multimédia	3	Semestral	78
HIS12755L	História da Arte Contemporânea – Séc. XXI	História da Arte	3	Semestral	78



## Condições para obtenção do Grau:

Design

Para obtenção do grau de licenciado em Design é necessário obter aprovação a 126 ECTS em unidades curriculares obrigatórias e 54 ECTS em unidades curriculares optativas distribuídas da seguinte forma:

1º Ano

1º Semestre:

6 UC Obrigatórias num total de 24 ECTS

UC Optativas do Grupo de Optativas I num total de 6 ECTS

2º Semestre { \ } newline

6 UC Obrigatórias num total de 24 ECTS

UC Optativas do Grupo de Optativas II num total de 6 ECTS

2º Ano

3º Semestre

5 UC Obrigatórias num total de 21 ECTS

UC Optativas do Grupo de Optativas I num total de 9 ECTS

4º Semestre

5 UC Obrigatórias num total de 21 ECTS

UC Optativas do Grupo de Optativas II num total de 9 ECTS

3º Ano

5º Semestre

3 UC Obrigatórias num total de 18 ECTS

UC Optativas do Grupo de Optativas I num total de 12 ECTS

6º Semestre

3 UC Obrigatórias num total de 18 ECTS

UC Optativas do Grupo de Optativas II num total de 12 ECTS

## Conteúdos Programáticos

[Voltar](#)

### Design de Iluminação (VIS12824L)

1. Conceito de luz como modulador e caracterizador de espaço.
2. Introdução teórica à evolução dos sistemas de iluminação, no âmbito da História do Design.
3. Características de uma lâmpada, conceitos e unidades luminotécnicas.
4. Tecnologias e materiais associadas à produção de iluminação.
5. Componentes técnicos necessários à produção de um sistema de iluminação.
6. Análise de equipamentos de iluminação existentes no mercado:  
Tipologias principais; Materiais e tecnologias; Cores e tratamentos superficiais; Modos de utilização.
7. Projeto:
  - 7.1. Investigação individual e análise de casos de estudo.
  - 7.2. Identificação de problemas e definição de objetivos, especificações e conceito do projeto. 7.1 Representação à mão levantada e desenho rigoroso.
  - 7.2. Estudos de cor, materiais, texturas e grafismos.
  - 7.2. Produção de formas de representação tridimensional à escala adequada.
  - 7.3. Produção de modelos.
  - 7.4. Produção de protótipo.
  - 7.5. Sistematização e comunicação de resultados de projecto.



[Voltar](#)

### **Design de Publicidade (VIS12825L)**

#### 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

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 (VIS12826L)**

Apresentação de plataformas CAD.

Interface:

Navegação no interface. Janelas de visualização. Formas de visualização. Métodos de selecção. Toolbars.

Desenho bidimensional:

Criação de figuras geométricas básicas: Lines, polylines, circles, arcs, curves, etc. 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, etc. Modelação tridimensional a partir de sólidos primitivos e Mesh-sólidos: booleanas, taper, control point editing, etc.

Execução de tutoriais: Desenho 2D

Criação de objectos 3D





[Voltar](#)

### **Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem I (VIS12827L)**

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: 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. Degradés Intersecção e sobreposição de formas

9. Exercícios práticos.

[Voltar](#)

### **Introdução ao Desenho e Representação I (VIS12828L)**

Meios operativos da linguagem gráfica:

Materiais–Suportes e instrumentos (convencionais e não convencionais). Conceptuais–Os sentidos, a memória e a imaginação.

Elementos estruturais da linguagem gráfica:

ponto, linha, plano, textura, cor e valores de claro-escuro; valores cromáticos, forma, espaço positivo/negativo, superfície, tempo; traçados ordenadores do suporte, linhas estruturais básicas, eixos primários e secundários, linhas implícitas e explícitas.

Modos operativos:

escala, colocação/significação, função, direcção; coesão e estabilidade, flutuação, instabilidade, peso e tensão, dinâmica de uma composição; relações de proximidade, afastamento, adjacência, sobreposição; transparência, opacidade, contaminação e atracção entre as formas; mobilidade visual, perspectiva, simplificação por nivelamento e por acentuação e restantes pontos de vista do observador, construção, desconstrução, movimento, ritmo, colagem e outras vertentes expressivas.

[Voltar](#)

### **Desenho Técnico I (VIS12829L)**

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 dos Novos Media III (VIS12786L)**

1. Criação de programas Java através do Processing.
2. Revisões dos elementos essenciais de código : variáveis, condições, ciclos , matrizes, funções. Introdução a elementos de código avançados: arraylists, vectors, hasmaps. Saber interligar os elementos de código na construção de um programa.
3. Dominar as coordenadas da janela gráfica, sistemas de cores e as primitivas gráficas 2d e 3d essenciais: ponto, linha, rectângulo, elipse; cubo, esfera. Criação de formas gráficas arbitrárias a partir da especificação de vértices. Síntese e manipulação de som.
4. Análise de movimentos de formas gráficas / animação por código. Introdução a simulações físicas com detecções de distâncias entre objectos: gravidade, molas, colisões simples, sistemas de partículas, enxames.
5. Domínio da programação orientada por objectos. Noções de classes, objectos, polimorfismo.
6. Criação de programas dotados de análise e interacções de dados de entrada: rato, teclado, som, vídeo, sensores.
7. Visão por computador, análise de som, leitura de sensores, introdução à computação física.
8. Uso do Processing para criação de programas gráficos que executam no computador como aplicações, em páginas HTML como javascript, apps em dispositivos móveis.

[Voltar](#)

### **Animação I (VIS12774L)**

- 1.1. O equipamento necessário para capturar imagens e fazer sequências de animação.
- 1.2. Software – possibilidades e limites.
2. Linguagem do cinema de animação.
  - 2.1. Trajectória.
  - 2.2. Animação a 1 imagem por posição ou a 2 imagens.
  - 2.3. Aceleração, desaceleração ou velocidade constante.
  - 2.4. Pausa.
  - 2.5. Ritmo.
  - 2.6. Deformação.
  - 2.7. Antecipação.
  - 2.8. Movimento residual.
  - 2.9. Posições chave enquanto elemento primordial da expressividade da animação.

[Voltar](#)

### **Tecnologias do Tratamento Vectorial (VIS12830L)**

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 vectorial.

1. Desenho vectorial (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](#)

### **Tecnologias e Materiais da Prática Industrial I (VIS12841L)**

A importância dos materiais na concepção de um produto Propriedades dos Materiais

Propriedades Físicas e mecânicas

Condutibilidade; Dilatabilidade; Ductilidade Dureza; Elasticidade; Fragilidade; Maleabilidade; Fusibilidade; Tenacidade; Resistência ao choque

Propriedades acústicas; ópticas; mecânicas; electromagnéticas

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 maquinação.

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. Exercício com polímeros, vidro e/ou cerâmica.

[Voltar](#)

### **Tecnologias de Modelação e Renderização 3D II (VIS12842L)**

1. Softwares de renderização e seus UI.

2. Construção de materiais

3. Composição de materiais

4. Técnicas de modelação através de texturas 2D 5. Técnicas de iluminação de produtos

6. Técnicas de iluminação de ambientes.

7. Modelação para impressão 3D

8. Motores de render e suas tipologias 9. Renderização avançada

[Voltar](#)

### **Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação ... (VIS12843L)**

● Benchmarks e Estudos de Caso ● Infra-estrutura de web

● Objectivos e Público-Alvo

● Serviços Web

● Arquitectura: Responsividade e Acessibilidade ● Esboços

● Cor

● Texto

● Grelha

● Conteúdos - Texto e Imagem

● Interactividade

● Marketing - Newsletters

● Domínios e alojamento

● E-Commerce

● SEO

● Tecnologias de Web: HTML5, CSS, Javascript



[Voltar](#)

### **Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial I (VIS2227L)**

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 (VIS12844L)**

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](#)

### **Fotografia I (VIS12749L)**

Sessões teórico-práticas e técnicas:

- Diversas linguagens fotográficas; aspetos técnicos relacionados com o emprego da luz, composição, tempo de exposição e diafragma, escala, relação entre positivo e negativo;

Componente prática:

- Diferentes tipos de câmara e o seu manuseamento; suportes analógicos e digitais, distâncias focais e função zoom; diafragma, tempos de exposição; luz natural e artificial e técnicas de iluminação; filtros; enquadramento e composição; profundidade de campo; foco seletivo; medição e compensações; tratamento analógico e digital e impressão da imagem; apresentação do trabalho.

Através de análise e leitura crítica de imagens exemplificativas na obra de autores escolhidos, abordar-se-á a relação entre a fotografia analógica e a fotografia digital.

Os alunos executarão trabalhos fotográficos que visam a consolidação do conhecimento técnico e prático adquirido.

Síntese:

a) - Conceitos-chave da Fotografia que cruzam o interesse das Artes Plásticas acompanhando os movimentos artísticos;

b) - Temas teóricos - Origens da Fotografia; introdução à História da Fotografia, paralelismo com a História da Pintura e da Imagem em movimento;

- Uma ciência e uma arte. Os diferentes processos;

c) - Temas técnicos: A câmara fotográfica e a sua evolução;

- Formatos – analógico e digital;

- A câmara à nossa disposição;

- A sensibilidade dos materiais. A medida da luz;

d) - Temas Práticos: Realização de exercícios práticos, a partir dos conteúdos teóricos.



[Voltar](#)

### **Projecto Industrial Avançado I (VIS12859L)**

1. Delimitação dos conceitos de: fenómeno, tendência e inovação. Sua relação em design.
2. Análise de casos de estudo: fenómenos históricos promotores de novas tendência e de processos de inovação em design.
3. Ficção versus Conceptualização.
4. A importância da fundamentação na criação de cenários.
5. Exploração de novos conceitos através da projeção de cenários evolutivos de fenómenos.
6. Sistematização e comunicação de resultados.

[Voltar](#)

### **Laboratório de Design Industrial I (VIS12860L)**

Contextualização teórico-prática dos fundamentos de iniciação à prototipagem para aquisição de competências críticas na análise dos processos e dos resultados

Percepção e compreensão do processo de desenvolvimento de projecto em design, nomeadamente nas vertentes relacionadas com o desenvolvimento de protótipos e modelos;

Introdução às técnicas de prototipagem e de modelos

Aplicação iniciática das técnicas aprendidas em projectos de design

Reconhecimento dos modos de execução adequados às necessidades, desenvolvimento de capacidades de intervenção na gestão de projectos multidisciplinares

Reconhecimento das diversas formas de realizar protótipos e modelos em tecnologias-prototipagem rápida / tradicionais

Exploração das actividades e equipamentos disponíveis na U. de Évora enquanto observadores, ou executantes de resultados.

Perceber as potencialidades e limitações de cada tecnologia

Contacto próximo com os Laboratórios e oficinas

[Voltar](#)

### **Projecto de Comunicação avançado I (VIS12861L)**

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 (VIS12862L)**

1. Design de Informação Infografia

Sinalética

Manuais de utilização Simplificação formal Uniformização e sistema visual 2. Interfaces 2 e 3D

Hierarquia e retórica visual

Níveis de informação e estruturas de navegação 3. Edição e pós-produção gráfica

Software adequado

Distribuição em PDF

Arte Final

4. Apresentação de projetos



[Voltar](#)

### **Técnicas de Impressão I (VIS12782L)**

Prática:

O atelier e referência a normas de trabalho.

- . Os materiais e a sua manipulação.
- . Exercícios práticos: nas diferentes técnicas propostas e adequadas ao interesse e percurso do aluno, tais como linogravura; xilogravura; Serigrafia (técnicas diretas); monotipia; técnicas aditivas e Calcogravura (técnicas diretas e indiretas).

Teoria:

- . Conhecimento da origem e desenvolvimento das técnicas e sistemas de impressão.
- . Conhecimento dos fundamentos básicos da gravura como uma premissa chave para posteriores desenvolvimentos práticos neste meio. Meios e processos de gravação e reprodução.
- . Matrizes.
- . Sistemas de impressão. Sua aplicação artística.
- . Impressão e edição. Convenções internacionais.
- . Tintas.
- . Papéis/suportes.

[Voltar](#)

### **Introdução aos Estudos de Arte (VIS12750L)**

1. Linhas do tempo.

- 1.1. Lado a lado com humor: History e Herstory: por uma História paritária.
  - 1.2. O menir dos Almendres, o Relicário de Clara Menéres e o Obelisco quebrado de Barnett Newman.
  - 1.3. Pirâmides: Egipto, América Latina e o sucesso piramidal dos artistas chineses contemporâneos.
  - 1.4. Os Clássicos e a noção de «Neo»: Templo de Delphos, Templo Romano de Évora, “Templos” Renascentistas.
  - 1.5. Catedrais: Notre Dame, Colónia, Monet, Delaunay, Bauhaus
  - 1.6. Barrocos e expressionistas.
  - 1.7. Outras latitudes e apropriações:
    - 1.7.1. Japonismos; Chinoiseries.
    - 1.7.2. África, Oceânia e alguns Modernismos.
  - 1.8. Duchamp: o que vale uma Fonte?
  - 1.9. Modernismos e reacções aos modernismos em Portugal.
  - 1.10. «Retorno à ordem»: casos de estudo até à II Guerra Mundial.
2. Como elaborar um trabalho de investigação?
- 2.1. Iniciação às modalidades e fontes de informação.
  - 2.2. Ética e deontologia na utilização das fontes.
  - 2.3. Como apresentar trabalhos escritos conforme as normas que regem a prática universitária.



[Voltar](#)

### **Design de Mobiliário (VIS12831L)**

#### **CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA**

Breve introdução teórica a casos paradigmáticos de mobiliário, no âmbito da História do Design. Referências de antropometria dirigidas ao mobiliário.

Contexto Tecnológico

Tecnologias associadas à produção de mobiliário. Tipos e processos de produção.

Análise de equipamentos e tipos de união para mobiliário: Tipologias principais;

Tipos de tratamentos superficiais principais materiais aplicados.

#### **DESENVOLVIMENTO DE EXERCÍCIO PROJECTUAL**

Desenvolvimento de um exercício projectual de mobiliário tendo em atenção as regras da antropometria. Produção de formas de representação bidimensional através de estudos à mão levantada, desenho rigoroso e imagens digitalizadas. Estudos de cor, texturas e grafismos.

Recorrer a modelos de simulação tridimensionais, como maquetes e modelos, no desenvolvimento do projecto;

Produção de protótipo ou modelo.

[Voltar](#)

### **Design Editorial (VIS12832L)**

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

3. Arquitectura Gráfica: Construção da grelha; Definição de margens; Espaço tipográfico; Espaço de Imagens

4. O design de revistas: Criação do layout para uma revista; Definição do format; 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-impresão: Maquete; Protótipo; Arte final

[Voltar](#)

### **Tecnologias de Modelação e Renderização 3D I (VIS12833L)**

Software Rhino 3d 5.0 (nível 2):

1. Customização de ambiente de trabalho e barras de ferramentas. 2. Técnicas avançadas de modelação

3. Topologia de NURBS

4. Criação de curvas

5. Continuidade de Superfície

6. Modelação com histórico

7. Técnicas avançadas de superfícies

8. Modelação tridimensional a partir de um desenho técnico.

9. Modelação tridimensional a partir da análise métrica de um objecto real. 10. Análise de superfícies

11. Renderização com vários motores de render.



[Voltar](#)

### **Tecnologias do Tratamento Digital de Imagem II (VIS12834L)**

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 Vetorial. 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 objetos em perspetiva e em 3D.
9. Exportação de documentos.  
Formatos  
Resolução  
comparação entre formatos.  
Impressão e Web.

[Voltar](#)

### **Introdução à Teoria e História do Design (VIS12835L)**

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: AUGUSTUS PUGIN; JOHN RUSKIN E WILLIAM MORRIS.
4. ARTE NOVA – ARTES 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 BEHRENS E A A.E.G..
11. WEIMAR BAUHAUS – DESSAU BAUHAUS.
12. PROPAGANDAS:  
12.1. Cartazes da I e II Grande Guerra Mundial.





[Voltar](#)

### **Introdução ao Desenho e Representação II (VIS12874L)**

Meios operativos da linguagem gráfica:

- Materiais–Suportes e instrumentos (convencionais e não convencionais).
- Conceptuais–Os sentidos, a memória e a imaginação.

Elementos estruturais da linguagem gráfica:

- ponto, linha, plano, textura, cor e valores de claro-escuro; forma, espaço positivo/negativo, superfície, tempo; traçados ordenadores do suporte, linhas estruturais básicas, eixos primários e secundários, linhas implícitas e explícitas.

Modos operativos:

- escala, colocação/significação, função, direcção; coesão e estabilidade, flutuação, instabilidade, peso e tensão, dinâmica de uma composição; relações de proximidade, afastamento, adjacência, sobreposição; transparência, opacidade, contaminação e atracção entre as formas; mobilidade visual, perspectiva, simplificação por nivelamento e por acentuação, diversos pontos de vista do observador, construção, desconstrução, inversão, rotação, movimento, ritmo, alternância, simultaneidade, colagem e outras vertentes expressivas.

[Voltar](#)

### **Tecnologias do Tratamento Editorial (VIS12869L)**

- 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); Manusear vários artboards; Manusear vários documentos; Importar ficheiros de texto ou imagem
- 4) Manusear páginas: Apagar; Acrescentar; Mover; Atribuir número de página
- 5) Página Mestra: Criar a arquitectura gráfica
- 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](#)

## **Desenho Técnico II (VIS12868L)**

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](#)

## **Animação II (VIS12787L)**

1. O movimento expressivo do corpo.

1.1. O Posing enquanto ponto de partida e chagada para a materialização da expressividade.

1.2. A Marcha enquanto meio de caracterização de um personagem. Animação de inúmeros tipos de andar de acordo com a idade, sexo, altura, peso, estado de espírito.

1.3. Animação facial, os vários elementos que constroem a expressão em movimento – olhos, boca, testa, sobrolhos, nariz e posição da cabeça relativamente aos ombros. Lip-sync.

1.2. Animação de animais terrestres e voadores. Animação de Plantas.

2. Animação de outros elementos.

2.1. Animação de elementos naturais –água, vento e fogo.

2.2. Animação de objectos com movimento próprio e residual. Caracterização da matéria através do movimento.

2.3. Animação da luz.



[Voltar](#)

### **Tecnologias e Materiais da Prática Industrial II (VIS12850L)**

Revisão das Propriedades dos Materiais Propriedades Físicas e Mecânicas

Madeiras

Madeiras naturais

Derivados de Madeira suas características e processos de transformação Vantagens e desvantagens das madeiras naturais e derivados de madeira Tratamentos e aspectos plásticos das madeiras e seus derivados Ferramentas de transformação para madeira

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

Novos materiais ao dispor do processo produtivo

[Voltar](#)

### **Tecnologias de Modelação e Renderização 3D III (VIS12851L)**

1. Introdução a softwares de CAD/CAM

2. Formatos de ficheiros

3. Estrutura organizativa e funcionalidade do UI

4. Princípios de modelação de peças

5. Assemblagem de mecanismos e tipos de constrangimentos 6. Desenho técnico 2D

7. Animação de mecanismos

8. Testes estáticos FEA de peças.

[Voltar](#)

### **Tecnologias e Materiais da Prática de Comunicação ... (VIS12852L)**

&#9679; Aspectos conceptuais do motion graphics: desenho de comunicação nas escalas tempo e espaço - noção de movimento.

&#9679; Aspectos históricos: das vanguardas até ao género MTV: Rutmann, Bass e Cooper.

&#9679; Formatos audiovisuais e multimédia: genéricos, identidade, separadores e intersticial, anúncios e telediscos, websites, quiosques e DVD.

&#9679; Aspectos práticos do projecto de motion-graphics.

&#9679; Princípios de animação e aspectos do movimento: teoria gestalt, tipografia estática e cinética, fabulação e estilo.

&#9679; Componentes e técnicas audiovisuais: aspectos de enquadramento dinâmico, montagem e transição.

&#9679; Pós-produção em animação.

[Voltar](#)

### **Tecnologias do Tratamento Vectorial e Editorial II (VIS12853L)**

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: Organização dos documentos; Prevenir erros; Pré-visualizar; Arte final; Acabamentos; PDF

6. Métodos de impressão



Voltar

### **Design de Interfaces II (VIS12854L)**

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

### **Fotografia II (VIS12754L)**

Em sessões teóricas será abordada a iniciação à História da Fotografia na sua relação com a Câmara Escura tendo como referência os seus representantes mais notáveis.

Em sessões teóricas e práticas será abordado o tema da câmara escura, da revelação de filmes, pinhole, ampliador, fotogramas e química. Pretende-se igualmente sensibilizar os discentes para processos de laboratório que foram utilizados por diversos artistas, como daguerreótipos ou raigramas.

Pretende-se que o conhecimento da câmara fotográfica digital, do pixel e a sua correspondência com a fotografia analógica sejam interligados com a utilização de programas de tratamento de imagem digital.

Síntese:

- a) - Temas teóricos - História: iniciação à História da Fotografia na sua relação com a Câmara Escura
- b) - Temas técnicos: Desenvolvimento de técnicas de impressão em laboratório analógico e digital.
  - Laboratório analógico: Regras numa câmara escura, produção de química, domínio do ampliador, papel fotográfico e tanque de revelação.
  - Ampliador, tanque de revelação
  - Evolução de Processos de Imprimir
  - Fotogramas
  - Pinhole
- c) - Formatos - analógico e digital
- d) - Temas Práticos: Realização de exercícios práticos, a partir dos conteúdos teóricos.

Voltar

### **Projecto Industrial Avançado II (VIS12870L)**

1. Análise crítica de resultados alcançados no semestre anterior. Revisão e validação de pressupostos.
2. Transposição de conceito(s) para hipóteses de soluções de projeto.
3. Análise modal de falhas e de constrangimentos.
4. Fixação de metas , especificações e fundamentos.
5. Desenvolvimento de projeto.
6. Sistematização e comunicação de resultados.



Voltar

### **Laboratório de Design Industrial II (VIS12871L)**

Aplicação, 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;

Desenvolvimento avançado das técnicas de prototipagem e de modelação física;

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; Aplicação dos conhecimentos adquiridos ao desenvolvimento de um trabalho que explore processos de prototipagem

Exploração concertada das actividades 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 II (VIS12873L)**

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 Gesign e de Design de Comunicação;

4. Design de Comunicação e de inovação; 5. Casos de estudo.

Voltar

### **Laboratório de Design Gráfico II (VIS12872L)**

1. Manuais e Aplicações para marca digital e analógica:

Toolkit da marca: logo; cores; fonte. imaginário; princípios de Design.

Aplicações: aplicação interactiva; apresentações; estacionário; promoção; publicidade. 2. Paginação de manuais para distribuição em PDF.

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

Voltar

### **Pós-produção e Efeitos Especiais (VIS12793L)**

Registo fotográfico de imagem e som no contexto da pós-produção de imagem e efeitos especiais. Sistemas LIDAR.

Animação e captura de performance (facial e corporais).

Digital Asset Management Systems (DAMs) e metadados

Técnicas de pós-produção de imagem: rotoscopia, criação e manipulação de imagens matte, manipulações de cor e exposição, filtros de distribuição espacial, transformações bidimensionais e tridimensionais, chroma keying, fotogrametria e fotocartografia.

Técnicas de pós-produção de som: overdubbing, efeitos sonoros, equalização, redução de ruído e mistura final.

Genéricos e motion graphics.



Voltar

### **História da Arte Contemporânea – Séc. XXI (HIS12755L)**

- As Vanguardas como introdução à arte contemporânea: Fauvismo, Die Brücke, Der Blaue Reiter e Abstraccionismo. Cubismo, Futurismo, Construtivismo, a Pintura Metafísica, Dadaísmo e Surrealismo. De Stijl e Bauhaus.
- Entre o Informalismo e a Ação. Action Painting. Happening. Performance
- O Regresso à figuração. Neo-Realismo. Pop Art. Híper-Realismo. Nova-Figuração.
- A nova abstracção. Expressionismo Abstracto. Abstraccionismo pós-pictórico. Op Art. Arte Cinética. Minimal Art e Pós-Minimalismo.
- Arte Conceptual. Body Art. Land Art. Arte Póvera.
- Fotografia, Vídeo e Híper-realismo.
- Pós-Modernismo e desconstrução.
- Globalização e Pós-Colonialismo: Arte, Política e Identidade.
- Pós-identidade e pós-colonial.
- Expandindo os limites da percepção: Arte relacional, arte digital e New Media Art.
- Instituições, Mercados, Media e Crítica.

Voltar

### **Design de Espaços (VIS12836L)**

1. Introdução teórica focada na evolução do desenho de espaços, com incidência comercial, a partir do final do século XIX.
  - 1.1. Análise de casos de estudo considerados paradigmáticos.
2. Contexto projetual
  - 2.1. Contextualização ergonómica dos espaços segundo Neufert.
  - 2.2. Tipologias genéricas de espaços comerciais.
  - 2.3. Tipos de equipamento, materiais e tecnologias e suas características considerando diferentes tipologias de espaço.
3. Projeto
  - 3.1. Seleção e análise de tipologia de espaço a desenvolver.
  - 3.2. Análise e caracterização de mercado e de público tipo.
  - 3.3. Análise de tipologias de organização do espaço segundo necessidades funcionais, estéticas e simbólicas.
  - 3.4. Desenvolvimento de hipóteses de projeto.
  - 3.5. Seleção de solução de projeto e desenvolvimento de desenhos técnicos e renders;
  - 3.6. Teste e validação de solução;
  - 3.7. Desenvolvimento de Maquetas e de painéis de comunicação de resultados.



[Voltar](#)

## **Design de Embalagens (VIS12837L)**

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 (VIS12838L)**

- O conceito de Ergonomia
- A importância da Ergonomia no Design
- Ergonomia e o Factor Humano
- Funções do Organismo humano
- Os contributos da Antropometria
- Antropometria: medidas e aplicações
- Antropometria estática e dinâmica
- Os contributos da Fisiologia e da Biomecânica • Princípios da biomecânica aplicada
- Tipos de movimentos e posições.
- Os contributos da Psicologia Cognitiva
- Tipos de manejos e controlos
- Organização e percepção da informação • Iluminação
- Ruído, Temperatura e qualidade do ar
- Segurança no trabalho
- Design Inclusivo
- Ergonomia e antropometria nos envoltórios Domésticos e escritórios • Cozinhas
- Salas de Estar
- Quartos
- Espaços de higiene
- A actividade de trabalho em escritórios

Voltar

### **Teoria e História do Design I (VIS12839L)**

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. Exposições internacionais;
  - 2.3. 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 II Guerra Mundial.
  - 5.1. O caso da loja Habitat;
  - 5.2. Joe Colombo e Verner Panton;
  - 5.3. Influências entre Belas-Artes e Design.
6. Cansaço do moderno? - Da Pop ao Pós-modernismo:
  - 6.1. Cartazes psicadélicos;
  - 6.2. As revistas Rolling Stone e Oz;
  - 6.3. O Push Pin Studio;
  - 6.4. Robert Venturi - Learning from Las Vegas;
  - 6.5. Cranbrook Academy of Art;
  - 6.6. Gert Dumbar e Neville Brody;
  - 6.7. Tibor Kalman e a M. & Co.;
  - 6.8. O Design gráfico experimental da Emigre;
  - 6.9. Pós-modernismos.
7. Ecletismos:
  - 7.1. O Design grunge;
  - 7.2. A influência da MTV;
  - 7.3. O Techno type.
8. O Design de moda no século XX.





[Voltar](#)

### **Desenho de Design I (VIS12840L)**

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. Estímulo à experimentação prática em aula com apoio tutorial;
6. Apoio ao desenvolvimento de exercícios projectuais de outras disciplinas, nomeadamente ao nível das disciplinas nucleares do curso de design.

[Voltar](#)

### **Design de Cerâmica e Vidro (VIS12845L)**

1. Materiais e Tecnologias da indústria da Cerâmica e do Vidro
2. Tendências de evolução do público e do mercado dos sectores da Cerâmica e do Vidro
3. Análise e interpretação de Briefing mediante cenário empresarial
4. Investigação e definição de pressupostos, metas e especificações de projeto
5. Desenvolvimento e validação intermédia de soluções de projeto
6. Projeto técnico e renderização 3D
7. Testes e Prototipagem
8. Comunicação de resultados

[Voltar](#)

### **Design de Identidade Corporativa (VIS12846L)**

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 (GES12847L)**

- 1.1 Conceito de Marketing e sua evolução 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 (VIS12848L)**

1. A ESTÉTICA DA BANDA DESENHADA.
  - 1.1. Os pioneiros: James Gillray, Rodolphe Töpffer, entre outros; 1.2. Grandes criadores, heróis, heroínas e artistas;
  - 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.

[Voltar](#)

### **Desenho de Design II (VIS12849L)**

1. Desenvolvimento da prática do desenho como ferramenta fundamental na 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 os exercícios das unidades curriculares nucleares do curso de design.



[Voltar](#)

### **Design do Produto (VIS12855L)**

1. Planeamento do processo de desenvolvimento de Produto
2. Definição individual de Briefing e de planeamento de tarefas mediante matriz base pré-fornecida
3. Investigação centrada no universo do problema de design definido
4. Coworking: Partilha, discussão e pré-validação de hipóteses de projeto
5. Definição de pressupostos, metas e especificações de projeto
6. Desenvolvimento e validação intermédia da solução de projeto
7. Coworking: Partilha, discussão e re-validação/revisão da solução de projeto
8. Projeto técnico e renderização 3D
9. Testes e Prototipagem
10. Comunicação de resultados

[Voltar](#)

### **Design Digital (VIS12856L)**

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 (VIS12857L)**

1. Contextualização do conceito Gestão do Design
2. Gestão da Estratégia de Design: conceitos, métodos e ferramentas
- 2.1. Identificar as oportunidades de Design
- 2.2. Compreender o público e o mercado
- 2.3. Interpretar as necessidades dos consumidores/utilizadores
- 2.4. Auditoria da aplicação do Design
- 2.5. Criação da Estratégia de Design
- 2.6. Promoção e venda da Estratégia de Design
- 2.7. Planificação do crescimento a médio e longo prazo
3. Análise de Casos de Estudo



[Voltar](#)

### **Metodologias da Prática Profissional (VIS12858L)**

#### 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](#)

### **Design de Transportes (VIS12863L)**

1. Introdução teórica à evolução dos transportes na História do Design • Análise de casos de estudo

#### 2. Contexto Tecnológico

• Tecnologias associadas à produção de transportes

• Tipologias de transporte e de sistemas de transportes

• Indústria nacional e internacional do sector dos transportes

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. Projeto

Seleção e análise de tipologia e de tecnologias de produção de transporte

Análise e caracterização de mercado e de público tipo.

Análise e definição de características funcionais, estéticas e simbólicas.

Desenvolvimento de hipóteses de projeto, à mão levantada.

Seleção de solução de projeto e desenvolvimento de desenhos técnicos e renders;

Registo fotográfico de processo, teste e validação de solução;

Desenvolvimento de Maqueta e de painéis de comunicação de resultados



Voltar

### **Design Interactivo (VIS12864L)**

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 (VIS12865L)**

1. Contextualização do conceito Inovação em Design
2. Princípios de Sucesso para processos de Inovação pelo Design A Inovação como Experiência  
A Inovação como um Sistema  
A Inovação como uma Cultura  
A Inovação como Processo
3. Fases do processo de Inovação pelo Design Definir a Intenção  
Conhecer o Contexto  
Conhecer as Pessoas Definir a Estrutura Explorar Conceitos Definir Soluções Realizar Valor
4. Métodos de exploração da inovação pelo Design.
5. Casos de Estudo.

Voltar

### **Design e Natureza (VIS12866L)**

1. Delimitação dos princípios inerentes à noção Design e Natureza.
2. Conceitos e métodos de Design Biónico.
3. Conceitos e métodos de Biodesign.
4. Conceitos e métodos de Design Simbiótico.
5. Conceitos e métodos de Design Ecológico.
6. Design e Natureza: Novos paradigmas de evolução.
7. Apresentação e análise de Casos de Estudo.