



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular  
INTRODUÇÃO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Ano Lectivo 2020/2021

**1. Unidade Orgânica**

Faculdade de Arquitectura e Artes (1º Ciclo)

**2. Curso**

Design

**3. Ciclo de Estudos**

1º

**4. Unidade Curricular**

INTRODUÇÃO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS (L5006)

**5. Área Científica**

**6. Ano curricular**

1º

**7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre**

1º Semestre



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

#### 8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-práticas:	30,00
Orientação Tutorial:	

#### 9. Créditos

3,00

#### 10. Coordenador da Área Científica

#### 11. Regente

Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS

#### 12. Assistentes

#### 13. Língua de ensino

Português

#### 14. Objectivos Gerais

- Utilizar e gerir recursos digitais, visando a sua aplicação em exercícios e em futuros projectos de design gráfico / design de comunicação.
- Lidar com diferentes tipos de representação e expressão visual gráfica digital.

#### 15. Objectivos Específicos

- Aplicar as funcionalidades visuais e gráficas de software para design gráfico / de comunicação em exercícios adequados ao 1º ano (aprendizagem progressiva, a articular com fundamentos de design leccionados na UC Design I, e a aplicar em exercícios da mesma UC), não perdendo de vista a sua aplicação ulterior.
- Lidar com outras funcionalidades / recursos básicos: gerir documentos, comprimir ficheiros, distinguir formatos de imagem, sistemas de cor, preparar documentos para impressão.

#### 16. Competências a adquirir

- Saber gerir e aplicar recursos técnicos e expressivos digitais, sobretudo a nível visual e gráfico, em articulação com a aprendizagem de fundamentos de design, designadamente ao nível da composição tipográfica, layout, padronagem, ilustração, tratamento de imagem e paginação.
- Saber utilizar as funcionalidades de software fundamental (principalmente Adobe Illustrator mas também, adicionalmente, Adobe InDesign e Adobe Photoshop).



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

### 17. Metodologia de ensino

- Enquadramentos teóricos apoiados em bibliografia seleccionada.
- Abordagens práticas apoiadas em suportes e software adequado.
- Exposição participada.
- Execução de exercícios demonstrativos, replicados e recriados pelos alunos.
- Visualização e comentário de casos: execuções exemplares.

### 18. Conteúdos Programáticos

- Gestão de recursos, representação, composição e edição gráfica recorrendo à aplicação Adobe Illustrator:  
Ambiente e interface da aplicação;  
Gestão de recursos básicos: gestão e uso de documentos / ficheiros, formatos de imagem, sistemas de cor, representação vectorial, etc.;  
Funcionalidades para aplicação de cor;  
Funcionalidades para manipulação tipográfica e composição de texto;  
Funcionalidades para construção de traçados reguladores (linhas guia): layout;  
Funcionalidades para desenho vectorial: ilustração livre e ilustração rigorosa;  
Preparação de documentos para impressão, ou para publicação na Internet.
- Layout (grelhas reguladoras) e paginação recorrendo à aplicação Adobe InDesign.
- Tratamento de imagem recorrendo à aplicação Adobe Photoshop; outras funcionalidades da aplicação.

Os conteúdos programáticos acima enunciados procuram contribuir para a construção de uma base de conhecimentos, ao nível da aprendizagem de recursos digitais, a aplicar posteriormente no desenvolvimento de projectos de âmbito gráfico (design gráfico, design de comunicação, mas também design de multimédia). Promove-se, desde o início, uma articulação com os conteúdos programáticos da UC Design I, antevendo, igualmente, aplicações e desenvolvimentos ulteriores nas UC Design II e Design III, entre outras.

### 19. Métodos de Avaliação

- Provas de execução de exercícios práticos.
- Exercícios complementares.
- Consideração da participação e empenho dos alunos, bem como da sua assiduidade, pontualidade e cumprimento de calendarizações.

### 20. Recursos Didácticos

- Bibliografia seleccionada.
- Apresentações multimédia.
- Hardware disponível.
- Software disponível (Adobe Illustrator CS5.5, Adobe InDesign CS5.5, Adobe Photoshop CS5.5 [versões actualmente licenciadas pela universidade]).
- Plataformas digitais.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

## 21. Palavras Chave

- Tecnologias digitais
- Design gráfico
- Design de comunicação

## 23. Bibliografia Principal

Autor(es): ADOBE CREATIVE TEAM  
Título: Adobe Illustrator CS5  
Edição: Ano: 2011  
Local: Porto Alegre  
Editora: Bookman

---

Autor(es): ADOBE CREATIVE TEAM  
Título: Adobe InDesign CS5  
Edição: Ano: 2011  
Local: Porto Alegre  
Editora: Bookman

---

Autor(es): ADOBE CREATIVE TEAM  
Título: Adobe Photoshop CS5  
Edição: Ano: 2011  
Local: Porto Alegre  
Editora: Bookman

---

## 24. Bibliografia Complementar

Autor(es): AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul  
Título: The Layout Book  
Edição: Ano: 2007  
Local: Lausanne  
Editora: AVA

---

Autor(es): MACARIO, Joyce Walsh  
Título: Graphic Design Essentials: Skills, Software and Creative Solutions  
Edição: Ano: 2009  
Local: London  
Editora: Laurence King

---



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
<b>Título</b>	Programa da unidade curricular 'INTRODUÇÃO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS': Ano Lectivo 2020/2021
<b>Autor</b>	Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS
<b>Classificação</b>	-
<b>Descritores</b>	-
<b>Colaborador(es)</b>	-
<b>Data/Hora</b>	31-07-2020 10:47:00
<b>Formato de dados</b>	Texto, PDF
<b>Estatuto de utilização</b>	Acesso público
<b>Relação</b>	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2020	