



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
INTRODUÇÃO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Ano Lectivo 2022/2023

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 / design 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 ulteriormente 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

Dois testes de execução (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, Adobe InDesign, Adobe Photoshop).
Internet.

21. Palavras Chave

Tecnologias digitais
Design gráfico
Design de comunicação



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): WOOD, Brien
Título: Adobe Illustrator: Classroom in a Book
Edição: Ano: 2022
Local: s/l
Editora: Pearson

Autor(es): ANTON, Kelly; DEJARLD, Tina
Título: Adobe InDesign: Classroom in a Book
Edição: Ano: 2022
Local: s/l
Editora: Pearson

Autor(es): CHAVEZ, Conrad; FAULKNER, Andrew
Título: Adobe Photoshop: Classroom in a Book
Edição: Ano: 2022
Local: s/l
Editora: Pearson

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	
Título	Programa da unidade curricular 'INTRODUÇÃO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS': Ano Lectivo 2022/2023
Autor	Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	17-07-2022 15:21:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2022	