



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
INTRODUÇÃO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Ano Lectivo 2024/2025

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes

2. Curso

DESIGN

3. Ciclo

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
LISBOA

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

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

9. Créditos ECTS

3,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS

12. Assistentes

13. Língua de Ensino

Português

14. Objetivos Gerais

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

15. Objetivos 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, 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
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 de exercícios práticos.

Eventuais exercícios complementares de estimulação.

Consideração da participação e empenho dos alunos, bem como da sua assiduidade, pontualidade e cumprimento de calendarizações.

20. Recursos Didáticos

Apresentações multimédia.

Hardware disponível.

Software disponível (Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop).

Internet.

Bibliografia seleccionada.

21. Objetivos de Sustentabilidade



UNIVERSIDADE LUSÍADA LISBOA

Embora o propósito da UC e da licenciatura seja cumprir o objectivo 4 de desenvolvimento sustentável definido pela ONU - educação de qualidade -, os cursos de Design da UL-Lisboa partem do entendimento do Design como ferramenta para a promoção sustentável da sociedade nas vertentes éticas, sociais e ecológicas, daí que um dos objectivos globais do ensino do Design na ULL seja o de alertar os alunos para que o seu futuro como designer cumpra os 17 objectivos definidos por aquela organização.

22. Palavras Chave

Tecnologias digitais
Design gráfico
Design de comunicação



UNIVERSIDADE LUSÍADA
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
LISBOA

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'INTRODUÇÃO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS': Ano Lectivo 2024/2025
Autor / Author	Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	27-06-2024 14:09:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada, 2024	