



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
INTRODUÇÃO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Ano Lectivo 2026/2027

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 de comunicação.

Lidar com diferentes tipos de representação e expressão visual e gráfica digital, permitidos pelo software a leccionar: cor, tipografia, layout e composição, desenho vectorial / grafismo digital: ilustração livre e ilustração rigorosa.

15. Objetivos Específicos

Aplicar as funcionalidades visuais e gráficas de software para 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, a nível visual e gráfico, em articulação com a aprendizagem de fundamentos de design, designadamente ao nível do uso da cor, composição tipográfica, layout e ilustração.

Saber utilizar as funcionalidades de software fundamental: Adobe Illustrator.



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 e composição;

Funcionalidades para desenho vectorial / grafismo digital: ilustração livre e ilustração rigorosa;

Preparação de documentos para impressão, ou para publicação na Internet.

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 design de comunicação, mas também de 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.

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 de comunicação
Grafismo digital



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): CLAD, Zara
Título: Essential Beginner's Guide to Adobe Illustrator 2025
Edição: Ano: 2025
Local: s/l
Editora: edição do autor
Codigo ISBN:

Autor(es): HOPPE, Jason
Título: Adobe Illustrator: A Complete Course and Compendium of Features
Edição: Ano: 2020
Local: San Rafael, CA
Editora: Rocky Nook
Codigo ISBN:

Autor(es): WOOD, Brien
Título: Adobe Illustrator: Classroom in a Book
Edição: Ano: 2024
Local: s/l
Editora: Adobe Press
Codigo ISBN:

24. Bibliografia Complementar

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

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



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'INTRODUÇÃO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS': Ano Lectivo 2026/2027
Autor / Author	Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	02/09/2026 00:49:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada, 2026	