

## programa da unidade curricular

# Metodologia do Design Gráfico II

### APRESENTAÇÃO

A unidade curricular de Metodologia do Design Gráfico II visa a consolidação do percurso formativo em metodologia e projeto de Design Gráfico iniciado no semestre anterior. Pretende-se que os discentes continuem os processos de investigação e experimentação teórico-prática de conhecimentos relativos à comunicação gráfica e visual, nas suas áreas principais. Visa desenvolver a capacidade da criação de um discurso visual fundamentado e de autonomia no desenvolvimento de projetos, reconhecendo o capital histórico e semântico do design gráfico.

Explorando e discutindo as bases da linguagem do design, a formação proposta apresenta as possibilidades criativas do design gráfico, explorando os limites da disciplina em paralelo com a reflexão sobre a sua atividade metodológica.

### ENQUADRAMENTO

A unidade curricular adota o paradigma do desenvolvimento de competências, nomeadamente as competências em planificação e controlo de projetos. Enquadra-se na interpretação de argumentos e retóricas associadas ao conceito 'design', no aprofundamento de conhecimentos sobre métodos e metodologias úteis ao desenvolvimento projetual e nomenclatura e estrutura do plano de projeto.

Nesta unidade curricular, os alunos têm um papel ativo na sua formação e no desenvolvimento das suas competências.

### OBJETIVOS

Na conclusão da unidade curricular, o aluno deverá ser capaz de:

1. Interpretar argumentações e retóricas associadas ao conceito 'design'.
2. Explorar a gramática do design de comunicação.
3. Identificar atitudes e métodos utilizados no meio projetual, incluindo as colaborativas.
4. Adequar os objetivos estéticos do design às possibilidades efetivas—metodológicas, técnicas e produtivas—da produção gráfica, recorrendo nomeadamente às ferramentas informáticas adequadas.
5. Desenvolver raciocínio e estimulação criativa em projeto, consubstanciado na história da comunicação visual e na praxis do design gráfico contemporâneo.
6. Desenvolver a capacidade de pensamento crítico relativamente às diferentes perspetivas de Design, o seu papel na sociedade e tangências.

### METODOLOGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Pretende-se que o aluno tome conhecimento dos conteúdos através de duas estratégias: (i) pela resolução de questões de projeto vinculadas aos exercícios práticos; e (ii) sessões teóricas de contextualização e complemento ao trabalho de pesquisa realizado pelos alunos. Em apoio, prevê-se a consolidação do uso das ferramentas informáticas de trabalho em design gráfico, nomeadamente de desenho, paginação e tratamento de imagem.

Deste modo, serão implementados três exercícios práticos, pelos quais se pretende que o percurso formativo do aluno atinja, de um modo gradual, os objetivos propostos.

programa da unidade curricular  
**Metodologia do Design Gráfico II**

**CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS**

- Comunicação visual e conceituação da mensagem gráfica, compreendendo o seu património histórico e estético como reflexo da cultura e sociedade.
- As metodologias em design gráfico.
- Consolidação do uso das ferramentas informáticas de trabalho em design gráfico.
- Composição, estrutura e construção da forma gráfica.
- Estudo de formas gráficas aplicadas à tridimensionalidade.
- O valor expressivo e plástico de materiais e tecnologias.
- Enquadramento e evolução técnica da comunicação visual.
- Composição, estrutura e construção da forma gráfica.
- Processo de investigação e abordagem holística do design.
- O design gráfico como agente ativo da cultura e sociedade.
- Desenvolvimento estratégico, estrutural e operacional do projeto de design.
- Investigação e desenvolvimento metodológico e criativo do projeto de comunicação.
- Composição, estrutura e construção da forma gráfica integrada.

**PROPOSTAS DE TRABALHO**

**Parte 1: Redesign e embalagem**

pt1: Vinil

**Parte 2: Revitalização do património**

pt2: Lenços de namorados

**Parte 3: Design Cidadania**

pt3: Gabinete psicologia: Saúde Mental e as Redes Sociais

**SITE DE APOIO**

O site <https://aulas.granjam.net> irá acompanhar as aulas com referências on-line e outros materiais cedidos pelo docente, relevantes para o desenvolvimento dos projetos.

## programa da unidade curricular

# Metodologia do Design Gráfico II

### AVALIAÇÃO

#### Avaliação da Aprendizagem

O regime de avaliação nesta unidade curricular é o da *avaliação contínua*.

A avaliação compreende a participação do estudante nas aulas e a realização de três propostas de trabalho. Para efeitos de avaliação só serão considerados os trabalhos devidamente acompanhados pelo docente.

Dado o caráter teórico-prático, a avaliação prevê não só um percurso sustentado na condução dos projetos mas também a assiduidade e cumprimento dos prazos propostos. A avaliação nesta unidade curricular resulta da conjugação das componentes:

$$(pt1 \times 30\%) + (pt2 \times 30\%) + (pt3 \times 30\%) + (AC \times 10\%) = 100\% UC$$

**pt1: Redesign-embalagem**

**pt2: Valorização e revitalização do património**

**pt3: Design Cidadania**

**AC: Avaliação contínua** (assiduidade + participação)

#### Época de exames

Nesta unidade curricular, e tendo em conta o regime de avaliação contínua, não se aplica a época de exames do 2.º semestre (conforme ponto 4 do artigo 4.º do RACC da ESD).

Avaliação em época de exames: apenas têm acesso a esta época os estudantes que se encontrem em regime especial de frequência (conforme descrito na secção I, artigo 135.º e no ponto 5, artigo 209.º, do Regulamento Académico do IPCA)

#### Melhoria de Nota

Nesta unidade curricular, a melhoria de nota funciona por avaliação contínua. Assim, a melhoria de nota é possível por frequência de 2/3 das aulas lecionadas da unidade curricular e com a realização das propostas de trabalho determinadas pelo docente da unidade curricular, no início do semestre. Os estudantes que pretendam submeter-se a melhoria de nota devem consultar o artigo 211.º do Regulamento Académico do IPCA.

#### Observações:

- O aluno deverá entregar pessoalmente o seu projeto no início da aula definida como data limite para a entrega, tendo direito a uma tolerância de 15 minutos, após os quais terá uma penalização de 2 (dois) pontos na nota global do trabalho.
- Não serão aceites trabalhos entregues por outros meios ou fora do prazo, sem justificação prévia devidamente autorizada.
- Todos os trabalhos devem refletir a autoria e o pensamento original do aluno, com fontes devidamente referenciadas. Se se verificar que algum trabalho não foi feito pelo aluno que o assina, este receberá 0 (zero) na respetiva componente da avaliação. O plágio ou o uso indevido de inteligência artificial resultará na anulação da componente avaliativa (nota 0), garantindo a integridade académica e o desenvolvimento crítico.

programa da unidade curricular  
**Metodologia do Design Gráfico II**

**BIBLIOGRAFIA**

PRINCIPAL:

- BRINGHURST, Robert (2002). *The Elements of Typographic Style*. Hartley & Marks.
- DUBBERLY, Hugh (2004). *How do you design. A compendium of models*. Dubberly Design Office.
- ESKILSON, Stephen J. (2007). *Graphic Design: A New History*. Laurence King Publishing.
- FRUTIGER, Adrian (2002). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Ediciones G. Gili.
- KUMAR, Vijay (2013). *101 Design Methods*. John Wiley & Sons.
- MEGGS, Philip B. (2006). *Meggs' History of Graphic Design*. John Wiley & Sons.
- MEGGS, Philip B. (1992). *Type & image : the language of graphic design*. John Wiley & Sons.
- LUPTON , Ellen (2010) *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*. Princeton Architectural Press
- LUPTON , Ellen; PHILIPS, Jennifer Cole (2010). *Novos fundamentos do design*. COSAC & NAIFY.

COMPLEMENTAR:

- ARCHER, Bruce (1965). *Systematic method for designers*. In: Cross, Nigel (1984). *Developments in design methodology*. John Wiley & Sons.
- CROSS, Nigel (1984). *Developments in design methodology*. John Wiley & Sons.
- DONDIS, D.A. (2002). *La sintaxis de la imagen*. Introducción al alfabeto visual. Ediciones G. Gili.
- EVANS, Poppy (2004). *Forms, Folds, and Sizes: All the Details Graphic Designers Need to Know but Can Never Find*. Rockport Publishers, 2004.
- HELLER, Steven; TALARICO, Lita (2222). *Graphic: inside the sketchbooks of the world's great graphic designers*. The Monacelli Press.
- JONES, John C. (1970). *Design methods. Seeds of human futures* (8th edition, from 1980). John Wiley & Sons.
- JOHNSON, Michael (2004). *Problem solved: a primer in design and communication*. Phaidon Press.
- POYNOR, Rick (1998). *Design Without Boundaries – Visual Communication in Transition*. Booth-Clibborn Editions.

A bibliografia será complementada ainda com referências on-line e outros materiais cedidos pelo professor, relevantes para o desenvolvimento dos projetos.

*docente*  
Manuel Granja