

ANTEPROJECTO DE DESIGN GRÁFICO

Licenciatura em Design Gráfico

Licenciatura em Design Gráfico (Pós-Laboral)

Código: 11212

Área Científica Predominante: Design de Comunicação

Docente: Nuno Duarte Martins

Idioma de Instrução: Português

Regime: S2

Carga Letiva: 120h Carga Trabalho: 170h

ECTS: 12,0

Objetivos

O objetivo da unidade curricular (UC) de Anteprojecto de Design Gráfico é preparar o estudante para entrada no mercado de trabalho. Esta UC será um espaço de reflexão e discussão de ideias criativas que sejam geradoras de projetos na área do Design de Comunicação com relevância social, cultural ou comercial, através de uma experiência direta no terreno. Pretende-se estimular a proatividade e o desenvolvimento de soluções empreendedoras convergentes com os seus objetivos profissionais e académicos.

Esta disciplina irá identificar, testar e adotar métodos de estudo e de trabalho que apoiem os projetos dos estudantes e os preparem para as dinâmicas do trabalho de atelier em contexto profissional. Os discentes deverão adquirir competências na gestão e execução de projetos de Design de Comunicação através de um trabalho permanente de pesquisa e análise crítica.

Resultados da Aprendizagem

A presente unidade curricular é o culminar do percurso académico de Projeto, daí que se assuma como pressuposto o domínio de competências específicas ligadas às diversas áreas do Design de Comunicação.

Assim, são balizados objetivos transversais ao Projeto, nomeadamente:

1. Fique apto para responder aos desafios e exigências do mercado profissional.
2. Realize projetos passíveis de aplicação e reconhecimento nos mais variados contextos sociais, culturais, profissionais, académicos e de mercado.
3. Conheça e aplique os fundamentos formais e teóricos da linguagem do Design de Comunicação.
4. Desenvolva uma capacidade de argumentação e fundamentação conceptual em todas as fases de um projeto, bem como de coordenação de uma equipa de trabalho.
5. Aprofunde o conhecimento sobre as metodologias de projeto adquiridas nos anos transatos.
6. Adquiria autonomia no trabalho individual e em equipa no desenvolvimento de projetos de design.

Conteúdos Programáticos

Parte 1: Metodologias de Investigação e Desenvolvimento.

- 1.1. Introdução às metodologias de investigação e a sua aplicação em projetos práticos.
- 1.2. Os processos de desenvolvimento de um projeto em contexto profissional.
- 1.3. Design, sociedade, cultura e media.
- 1.4. O mercado profissional do Design.
- 1.5. A apresentação de uma proposta de projeto

Parte 2: Desenvolvimento de projeto.

- 2.1. Metodologias de projeto: a gestão; o trabalho de atelier; a interação com o cliente e os diferentes participantes no processo de desenvolvimento do projeto.
- 2.2. O trabalho de campo
- 2.3. O conhecimento académico e a sua aplicabilidade no mercado profissional. A relação entre a teoria a prática.
- 2.4. O desenvolvimento do dossier escrito e do projeto prático.

Parte 3: Comunicação e Disseminação

- 3.1. A avaliação do projeto e a redefinição teórico-prática dos pressupostos iniciais.
- 3.2. Comunicação e disseminação dos resultados.
- 3.3. A apresentação final do projeto.

Bibliografia Recomendada

- Eskilson, Stephen J. *Graphic Design: A New History*. London: Laurence King Publishing, 2007.

- Martins, Nuno; Brandão, Daniel; Paiva, Francisco (eds.). 2023. *Perspectives on Design and Digital Communication III: Research, innovations and best practices*. Springer Series in Design and Innovation, vol 24. Cham, Switzerland: Springer. ISBN: 978-3-031-068 <https://doi.org/10.1007/978-3-031-20364-0>

- Martins, Nuno Brandão, Daniel (eds.). 2023. *Advances in Design and Digital Communication: Proceedings of the 6th International Conference on Design and Digital Communication III, Digicom 2022, November 3–5, 2022, Barcelos, Portugal*, vol 27. Springer Series in Design and Innovation. Springer, Cham. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-06809-6> - Vilar, Emílio Távora. *Design et AI*. Lisboa: Dom Quixote, 2014.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

O objetivo central da UC de Anteprojeto é a preparação dos estudantes para a entrada no mercado de trabalho. Pretende-se fomentar no estudante a proatividade, através de um conjunto de exercícios que vão desde a identificação de um problema de design de comunicação em contexto real, até ao desenvolvimento de uma solução e respetiva aplicação final.

Neste sentido, o programa e a atividade curricular estão organizados em três fases:

A) Proposta de trabalho – onde o estudante deverá definir a área específica que pretende explorar e apresentar o projeto que se propõe desenvolver.

B) O projeto – esta fase corresponde ao desenvolvimento efetivo do trabalho prático e teórico, onde é estimulada em sala de aula a discussão coletiva e a troca de experiências pessoais entre os estudantes, desenvolvida no trabalho de campo.

C) Comunicação e conclusões – nesta última fase, o estudante deverá centrar-se na conclusão de todos os pormenores do trabalho, bem como preparar a apresentação pública do projeto, incluindo a definição dos seus objetivos e estratégias para entrada no mercado de trabalho e/ou na continuidade da sua formação académica (por exemplo, em cursos de mestrado).

Através deste processo de trabalho, pretende-se fazer uma transição gradual e eficaz do mundo académico para o profissional.

Métodos de Avaliação

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

O regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua (conforme ponto 1 do artigo 3.º do RACC da ESD).

A avaliação do estudante compreende não só um percurso sustentado na condução dos exercícios, mas também a sua assiduidade, participação e cumprimento dos prazos propostos. A avaliação é pontuada por três momentos de avaliação e pelo resultado da avaliação contínua (AC) abaixo descritos.

A avaliação nesta unidade curricular resulta da conjugação das componentes:

$$(F1 \times 0.15) + (F2 \times 0.5) + (F3 \times 0.2) + (AC \times 0.15)$$

O estudante 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 pontos na nota global do trabalho. Não serão aceites trabalhos entregues por outros meios ou fora do prazo.

O docente pressupõe que todos os trabalhos entregues são da autoria do estudante que o assina.

Se se verificar que algum trabalho não foi feito pelo estudante que o assina, este receberá 0 (zero) na respectiva componente da avaliação.

ÉPOCA DE EXAMES

Esta unidade curricular não possibilita a época de exames do 1.º ou do 2.º semestre (conforme ponto 4 do artigo 4.º do RACC da ESD)

ÉPOCA ESPECIAL DE EXAMES

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

A avaliação nesta época especial integra os seguintes elementos de avaliação da aprendizagem com a ponderação:

$$(\text{Exercício prático} \times 0,6) + (\text{Dossier} \times 0,2) + (\text{Apresentação do trabalho} \times 0,2)$$

MELHORIA DE NOTA

Nesta unidade curricular, a melhoria de nota funciona por avaliação contínua (conforme ponto 2 do artigo 6.º do RACC da ESD)

A avaliação integra os seguintes elementos de avaliação da aprendizagem com a ponderação:

$$(F1 \times 0.15) + (F2 \times 0.5) + (F3 \times 0.2) + (AC \times 0.15).$$

Assiduidade e Pontualidade

A assiduidade e a pontualidade são fatores determinantes para um bom desempenho na unidade curricular e para a avaliação final.

O estudante não poderá exceder o total de 1/4 de faltas das aulas lecionadas no semestre. Caso exceda esse número limite de faltas, o estudante estará automaticamente reprovado.

A não pontualidade do estudante implicará uma penalização na sua avaliação final; e se o estudante ultrapassar os 10 minutos de atraso será marcada falta presencial.