

## **DESENHO COMPUTACIONAL II**

Licenciatura em Design Gráfico

Licenciatura em Design Gráfico (Pós-Laboral)

---

Código: 11514

Área Científica Predominante: Desenho

Docente: António Manuel Rodrigues Ferreira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 100h

ECTS: 6,0

---

### **Objetivos**

A unidade curricular de Desenho Computacional II introduz os alunos à aprendizagem de ferramentas tecnológicas de representação bidimensional, através de exercícios práticos; associados à ideia de disponibilizar aos alunos um conjunto vasto de novas soluções imagéticas na área do design gráfico e da multimédia, nomeadamente conceitos teórico-práticos da imagem digital vectorial.

### **Resultados da Aprendizagem**

No final do semestre o estudante deverá dominar:

- O design digital contemporâneo (técnica e estética);
- As ferramentas de design para desenvolvimento de produtos comunicacionais;
- Interpretação de informação para posterior produção de infografias;
- Compreender a importância do Desenho Computacional no âmbito geral do Design.

### **Conteúdos Programáticos**

Criação de ilustrações e infografias estáticas.

A interpretação de dados e o relevo da ilustração e da infografia no contexto actual de design de informação.

Aplicação infográfica bidimensional e tridimensional de conceitos relativos à expressão gráfica, fazendo recurso de linguagens de diagrama e perspectiva.

Exercícios de desenho por computador recorrendo ao vector: consolidação dos conteúdos e tecnologias/ferramentas exploradas no semestre anterior, na Unidade Curricular de Desenho Computacional I.

Criação de elementos ilustrativos e infográficos e articulação com a mensagem tipográfica.

Abordagem à linha, forma, volumetria, cor e textura, a partir de linguagem vectorial criada directamente a partir do computador.

### **Bibliografia Recomendada**

Adobe Creative Team - Adobe Illustrator CC Classroom in a Book (Book CD-ROM);

BAER, Kim - Information Design Workbook: Graphic Approaches, Solutions, and Inspiration plus 30 Case Studies, Massachusetts: Rockport Publishers Inc., 2010. ISBN: 9781592536276

CAIRO, Alberto, Sailing to the Future: Infographics in the Internet Era, North Carolina: Multimedia Bootcamp - University of North Carolina at

Chapel Hill, 2005;

ROAM, Dan - The Back of the Napkin: Solving Problems and Selling Ideas with Pictures, New York: Portfolio, 2008. ISBN: 9781591841999;

TUFTE, Edward R. - Envisioning Information, CT/US: Graphics Press USA, 1990. ISBN: 9780961392116;

TUFTE, Edward R. - The Visual Display of Quantitative Information, CT/US: Graphics Press USA, 2001. ISBN:9780961392147.

### **Métodos de Ensino e de Aprendizagem**

Através da exploração do vector os alunos adquirem competências teóricas e práticas no desenvolvimento de imagens digitais vectoriais. Os exercícios visam duas abordagens distintas:

- A aquisição de conhecimentos globais sobre o software e uso das ferramentas para desenho avançado;
- Aquisição de conhecimentos globais no desenvolvimento de infografias. Os exercícios e os conteúdos estão formatados de forma a encaminhar os alunos através de uma “tour” global ao software para adquirirem competências avançadas no uso da criação e manipulação de imagens vectoriais.

### **Métodos de Avaliação**

A avaliação contínua assente em Exercícios de Aula visará os seguintes parâmetros:

- Desenvolvimento do projeto.
- Cumprimento das entregas de trabalho nos timings estipulados.
- Interesse, participação e intervenção.

A assiduidade e a pontualidade são factores determinantes para um bom desempenho na unidade curricular, assim como para a preparação da vida profissional futura.

A participação activa na sala de aula fará com que os alunos tirem o máximo proveito da docente e dos colegas.

A classificação final da disciplina obtém-se através da avaliação de todas as propostas de trabalho. Para o efeito só são considerados os trabalhos devidamente acompanhados pelo docente e qualquer entrega depois da data (até ao limite máximo estipulado) sofrerá uma penalização na avaliação. É considerada também a assiduidade e a pontualidade na classificação final (com uma ponderação de 10%).

Exercícios de Aula: Tutoriais de Desenho Vectorial = 20%

Proposta de Trabalho 01: Ilustração Vetorial = 35%

Proposta de Trabalho 02: Infografia Jornalística = 35%

Comportamento, assiduidade, interesse = 10% (No caso dos discentes em regime especial não é considerada, para avaliação, a assiduidade do aluno)

#### Época de exames

Nesta unidade curricular, e tendo em conta o regime de avaliação contínua, não se aplica a época de exames 1.º semestre (conforme artigo 209.º do Regulamento Académico do IPCA).

#### Época especial de exames

A época especial de exames aplica-se aos estudantes que se encontrem nesse regime (conforme artigo 135.º e ponto 5 do 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 da unidade curricular com a realização de uma proposta de trabalho determinada pelo docente da unidade curricular no início do semestre devidamente acordada com o docente responsável. Os estudantes que pretendam submeter-se a melhoria de nota devem consultar o artigo 211.º do Regulamento Académico do IPCA.

#### Regime de Funcionamento

A unidade curricular funciona em regime presencial. O funcionamento das atividades letivas, não letivas e de investigação decorre conforme indicado no Despacho PR n.º 93/2021.