

PROJECTO DE ILUSTRAÇÃO GRÁFICA

Curso Técnico Superior Profissional em Ilustração e Arte Gráfica

Código: 333051

Área Científica Predominante: Comunicação e arte gráfica

Docente: Marta Alexandra da Cruz Madureira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 90h

ECTS: 6,0

Objetivos

A unidade curricular de Projeto de Ilustração Gráfica visa a elaboração de um projeto final, assente na escolha adequada de uma ou mais técnicas de ilustração, previamente lecionadas.

Para além da ponderação final do projeto, serão também estabelecidas metas parciais, com momentos de avaliação distintos, de forma a melhor julgar não só o resultado como também o processo de desenvolvimento do mesmo.

O objetivo passa por dotar os alunos de saberes e competências para a gestão de tempo, recursos e processos metodológicos adequados ao cumprimento de objetivos de curto e longo prazo.

O currículo da disciplina visa igualmente a aquisição de um léxico de competências metodológicas conducentes a uma mais fácil integração no mercado de trabalho.

Resultados da Aprendizagem

No final da unidade curricular, o aluno deverá ser capaz de:

1. Conceber, elaborar e avaliar criticamente projetos gráficos;
2. Gerir adequadamente tempo, recursos, e processos metodológicos adequados ao cumprimento de objetivos de curto, médio e longo prazo;
3. Integrar conhecimentos e competências adquiridos ao longo do curso, de forma a maximizar a performance de execução de projeto;
4. Dominar o léxico próprio da gestão de projeto, bem como a terminologia específica inerente à produção de materiais gráficos e exportação de artes finais para produção;
5. Aplicar, de forma estruturada e consistente, os princípios da metodologia projetual, respeitando os prazos estabelecidos para entregas de trabalho parciais e finais;
6. Analisar, interpretar, e criar narrativas visuais eficientes;

7. Selecionar os recursos, técnicas e materiais mais adequados à proposta de trabalho recebida, com vista à implementação em diversos tipos de suportes (físicos e digitais).

Conteúdos Programáticos

A unidade curricular de Projeto de Ilustração Gráfica visa a integração e articulação de conhecimentos e competências (técnicas, de análise e síntese, e metodológicas) adquiridos ao longo do curso, com vista à elaboração de um projeto gráfico final.

1. PROJETO DE ILUSTRAÇÃO GRÁFICA

1.1. Seleção de técnicas de ilustração adequadas para elaboração de um projeto que encaixe em qualquer um dos suportes lecionados;

1.2. Gestão de tempo e recursos, bem como da quantidade e qualidade do trabalho apresentado, em função dos objetivos do projeto;

1.3. Manutenção de um caderno de projeto organizado - incluindo propostas, notas, estudos e esboços, referências e pesquisas efetuadas, e memória descritiva referente a cada fase do projeto.

Bibliografia Recomendada

Wigan, Mark, (2014). Thinking Visually for Illustrators (Basics Illustration). Fairchild Books

Rees, Daniel, (2014). How to be an illustrator. Lawrence King

Zeegen, Lawrence, (2012). Fundamentals of Illustration. Ava Publishing

Brazell, Derek (2013). Becoming a Successful Illustrator. Fairchild Books

Jardí, Enric (2016). Pensar con imagens. Gustavo Gili

Barbosa, Conceição (2012). Manual Prático de Produção Gráfica. Principia

Birch, Helen (2016). Desenhar: Truques, técnicas e recursos para a inspiração visual. Gustavo Gili

Wiedemann, Julius (2014). Illustration Now. Taschen

Dawber, Martin (2009). Big Book of Contemporary Illustration. Batsford

VA (2003). Sketching from the imagination. 3DTotal Publishing

Gregory, Danny (2009). An Illustrated Life: Drawing Inspiration from the Private Sketchbooks of Artists, Illustrators and Designers. F + W

Smith, Marcroy (2017). People of Print: Innovative, Independent Design Illustration. Thames and Hudson

Mahon, Nick (2012). Ideación: Cómo generar grandes ideas publicitarias. Gustavo Gili

Lupton, Ellen (2015). How posters work. Distributed Art Publishers

Male, Alan (2007). Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Os conteúdos programáticos da unidade curricular, organizados num bloco único, concorrem transversalmente para o desenvolvimento progressivo e reiterado dos conhecimentos e competências previstos nos objetivos.

Esses conteúdos correspondem a pontos-chave do trabalho de desenvolvimento de projetos gráficos, pelo que serão mobilizados de forma contínua e simultânea ao longo de todo o semestre, com vista ao cumprimento de objetivos de curto e longo prazo.

A abordagem aos conteúdos programáticos segundo uma visão rigorosa da metodologia projetual, permite não só a mobilização contínua de saberes e competências técnicas adquiridas ao longo do curso, mas concorre também para facilitar a aquisição de um léxico de competências metodológicas conducentes a uma mais fácil integração no mercado de trabalho.

Métodos de Avaliação

O regime de avaliação nesta unidade curricular é o da avaliação contínua e periódica. A avaliação tem em conta os seguintes elementos:

A) Realização de um projeto prático com datas de entrega (parciais e final) definidas no enunciado da proposta de trabalho, tendo também em conta a manutenção de um caderno de projeto organizado e apresentação final do mesmo;

B) Assiduidade e participação dos discentes: é obrigatória a presença em, pelo menos, dois terços das horas de contacto da unidade curricular.

Caso exceda esse número limite de faltas estará automaticamente reprovado.

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

$$(A \times 5\%) + (B \times 30\%) + (C \times 30\%) + (D \times 5\%) + (E \times 10\%) + (F \times 10\%) + (G \times 10\%)$$

A. Desenvolvimento de conceito e estratégias de trabalho

B. Desenvolvimento dos materiais impressos

C. Desenvolvimento dos materiais multimédia

D. Desenvolvimento dos materiais livres

E. Apresentação final e apresentações intermédias

F. Caderno de Projeto

G. Assiduidade e Participação