

INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Mestrado em Design Editorial	ANO LECTIVO	2011/2012
--------------	------------------------------	--------------------	-----------

DISCIPLINA	ANO	SEM	ECTS	HORAS CONTACTO
Design do Livro	1.º	1.º	8	TP: 56; OT: 5; O:3

DOCENTES	Prof. Adjunto Luís Filipe Cunha Moreira
-----------------	---

OBJECTIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

O aluno deve ser capaz de:

- desenvolver um projecto de design de livro adequado às particularidades do seu conteúdo
- projectar a linha gráfica de uma colecção de livros
- paginar todas as partes constituintes de um livro sabendo manter uma coerência formal entre todas
- dosear eficazmente a relação entre iconografia e texto no design de um livro
- conhecer as particularidades do fluxo de produção de um livro de modo a conceber eficazmente um projecto de design de livro adequado tecnologicamente à sua execução gráfica
- criar uma abordagem original no design de livros

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- Formatos;
- Design da capa (de edição individual e de colecção);
- Grelhas e conteúdos;
- Partes constituintes de um livro;
- Hierarquias de informação;
- Livros multilingues;
- Texto e iconografia;
- Técnicas de paginação;
- Livro interactivo.
- Projecto final: design de um livro



INSTITUTO POLITÉCNICO DE TOMAR
ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA DE TOMAR

CURSO	Mestrado em Design Editorial	ANO LECTIVO	2011/2012
--------------	------------------------------	--------------------	-----------

DISCIPLINA	ANO	SEM	ECTS	HORAS CONTACTO
Design do Livro	1.º	1.º	8	TP: 56; OT: 5; O:3

DOCENTES	Prof. Adjunto Luís Filipe Cunha Moreira
-----------------	---

OBJECTIVOS E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER:

O aluno deve ser capaz de:

- desenvolver um projecto de design de livro adequado às particularidades do seu conteúdo
- projectar a linha gráfica de uma colecção de livros
- paginar todas as partes constituintes de um livro sabendo manter uma coerência formal entre todas
- dosear eficazmente a relação entre iconografia e texto no design de um livro
- conhecer as particularidades do fluxo de produção de um livro de modo a conceber eficazmente um projecto de design de livro adequado tecnologicamente à sua execução gráfica
- criar uma abordagem original no design de livros

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

- Formatos;
- Design da capa (de edição individual e de colecção);
- Grelhas e conteúdos;
- Partes constituintes de um livro;
- Hierarquias de informação;
- Livros multilingues;
- Texto e iconografia;
- Técnicas de paginação;
- Livro interactivo.
- Projecto final: design de um livro

