

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Plano TeSP

Ficha da Unidade Curricular: Edição eletrónica

ECTS: 5.5; Horas - Totais: 145.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0; OT:4.0;

Ano | Semestre: 1 | S1; Ramo: Tronco comum;

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 61755

Área Científica: Design

Docente Responsável

Rui Miguel Sardinha Proença

Docente e horas de contacto

Rui Miguel Sardinha Proença

Equiparado Assistente 2º Triénio, TP: 60; OT: 4.0;

Objetivos de Aprendizagem

Dar a conhecer as ferramentas e conceitos base nas áreas do processamento electrónico de textos e do desenho vectorial. Desenvolver competências no domínio da aplicação para a edição de texto e para o desenho vectorial tanto para o design gráfico, como para a tecnologia gráfica.

Conteúdos Programáticos

- Introdução à Informática.
- Imagem digital; distinção entre imagens bitmap e vectorial.
- Edição e elaboração de imagens vectoriais (introdução ao software específico).
- Modos, modelos e sistemas de cores.

Conteúdos Programáticos (detalhado)

- Introdução à Informática.
- Imagem digital; distinção entre imagens bitmap e vectorial.
- Edição e elaboração de imagens vectoriais (introdução ao software específico).
- O ambiente de trabalho. Definição do documento.
- Introdução e familiarização com a caixa de ferramentas do programa operativo.
- Desenho por *paths* e formas pré-definidas - Criação e manipulação de *paths*.
- Transformação, distorção e fusão de objectos.
- Uso de cor e gradientes.
- Modos, modelos e sistemas de cores.
- Tipos de ficheiros.
- Preparação de originais para diferentes tipos de utilização.

Metodologias de avaliação

Continua: Presença 2/3. Dispensado: nota ≥ 10 , Avaliação trabalhos práticos. Excluídos avaliação final: assiduidade

Software utilizado em aula

Adobe Illustrator

Estágio

Não aplicável

Bibliografia principal

- Adobe Creative Team, . (2012). *Adobe Illustrator CS6: Classroom in a book*, New Jersey: Adobe Press
 - Adobe Creative Team, . (2012). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book*, New Jersey: Adobe Press
 - LÉLIS, C. (2009). *Illustrator CS3 & CS4 - Curso Completo*, Lisboa: FCA - Editora de Informática, Lda.
- Sítio Adobe. Acedido em 14 de setembro de 2017 em: <https://www.adobe.com/pt/products/illustrator.html>

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Na introdução à Informática e com as noções de hardware e de software dá-se a conhecer os principais dispositivos e aplicações informáticas (ferramentas) utilizadas na área gráfica (nas áreas do processamento electrónico de textos e do desenho vectorial). Com o conceito de Imagem digital e a distinção entre imagens bitmap e vectorial, introduz-se e dá-se início à ferramenta de desenho vectorial específica utilizada, através da edição e elaboração de imagens vectoriais. Através da edição e elaboração de imagens vectoriais gradualmente mais complexas, obtêm-se o domínio desta aplicação utilizada para a edição de texto e para o desenho vectorial nas áreas do design gráfico e da tecnologia gráfica, com a caracterização dos diferentes modos, modelos e sistemas de cores e os formatos de ficheiro utilizados consoante a utilização a dar ao documento.

Metodologias de ensino

Apresentação dos conteúdos teóricos com recurso a meios audiovisuais. Execução prática de exercícios desenvolvidos durante o semestre com acompanhamento teórico. Criação, edição e preparação de documentos.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

Os exercícios elaborados, incluem de uma forma gradual as funções mais importantes da aplicação Adobe Illustrator para a criação, edição e preparação de documentos para diferentes tipos de utilização (design gráfico e tecnologia gráfica).

Língua de ensino

Português

Pré requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável

Observações

Conhecimentos básicos de informática e de imagem digital.

Docente Responsável**Diretor de Curso, Comissão de Curso**

JOÃO COSTA ROSA (C-24) 09/11/2017

Conselho Técnico-Científico