

Departamento de Design e Artes Gráficas



2008



O Departamento de Design e Artes Gráficas oferece
três níveis de formação

Formação Inicial

1º ciclo Licenciatura em Design e Produção Gráfica
180 ECTS

Formação Avançada

Pós-graduações Artes Gráficas
30 ECTS Design de Comunicação
Ilustração
Packaging Design
Processos de Design
Web Design

2º ciclo Mestrado em Tecnologias Gráficas
90 ECTS

Frequência dos módulos das pós-graduações

- As pós-graduações do departamento de Design e Artes Gráficas funcionam por módulos
- A inscrição está sujeita a um processo de candidatura
- A inscrição é realizada directamente numa pós-graduação específica
- É possível escolher os módulos que quer frequentar, em qualquer pós-graduação que se encontre em funcionamento no mesmo ano lectivo ou em anos lectivos diferentes
- Caso não realize o projecto final, o aluno obterá os ECTS correspondentes ao módulo ou módulos frequentados com classificação positiva
- O diploma de pós-graduado requer no mínimo 30 créditos ECTS incluindo os obtidos no projecto final.
- O diploma de pós-graduado implica necessariamente a realização de projecto final.
- O projecto final tem de estar enquadrado na temática da pós-graduação em que se pretende obter o diploma.

	início	fim	horas	ECTS	horário	preço/euros		curso	
AG	Março 2008	Dezembro 2008	210	30	SEX. 18h-21h SÁB. 9h-14h	2100	palcobia@isec.universitas.pt	Artes Gráficas	09
DC	Março 2008	Dezembro 2008	216	30	SEX. 18h-21h SÁB. 9h-14h	2750	palcobia@isec.universitas.pt	Design de Comunicação	13
I	Março 2008	Dezembro 2008	280	30	SEG. TER. QUA. 18h-22h	2750	marianaviana@isec.universitas.pt	Ilustração	15
PKD	Março 2008	Dezembro 2008	280	30	SEX. 19h-22h SÁB. 9h-14h	2750	pg_packaging@isec.universitas.pt	Packaging Design	18
PRD	Março 2008	Dezembro 2008	160	30	SEX. 18h-21h SÁB. 9h-14h	1710	palcobia@isec.universitas.pt	Processos de Design	21
WD	Março 2008	Dezembro 2008	155	30	SEX. 18h-21h SÁB. 9h-14h	1710	palcobia@isec.universitas.pt	Web Design	23
DPG	Setembro 2008	duração 6 semestres		180			L I C E N C I A T U R A	Design e Produção Gráfica	26
TG	Março 2008	duração 3 semestres		90			M E S T R A D O	Tecnologias Gráficas	27

P Ó S - G R A D U A Ç Õ E S

Vagas

Um máximo de 16 participantes e um mínimo de 8.
Confirmação ocorrerá até uma semana antes do início programado.

Informações

Tel.: (+351) 217 541 310 Fax: (+351) 217 541 319

Artes Gráficas

A produção gráfica é um conceito alargado que estabelece as suas fronteiras dentro dos limites da produção industrial de um produto impresso, incluindo neste território todas as etapas necessárias para a sua realização. A sua complexidade resulta precisamente da integração dos múltiplos sistemas, compreendendo o design gráfico, a fotografia, as técnicas laboratoriais ligadas ao processo de revelação, a digitalização, o processamento de dados e sua manipulação, o RIP, os fotolitos, as provas de cor, as impressoras e os processos de duplicação, as provas finais de pré-impressão, a impressão, os acabamentos e a distribuição. Além das habilitações de cada etapa do processo, sobressai como requisito a importância vital do conhecimento de todas as fases e correspondentes necessidades de cada uma delas. O relevo que é dado à imagem e ao design só é possível concretizar-se pela eleição dos materiais mais adequados feita nas fases iniciais e levando em conta todas as implicações das etapas posteriores. Até muito recentemente, o treino e as tentativas eram as únicas condições que possibilitavam os conhecimentos que determinavam o sucesso. Hoje, porém, são necessárias competências muito mais alargadas, facto a que não é alheio o impacto sócio-técnico das últimas décadas que, como é do conhecimento geral, transformou as unidades industriais das artes gráficas em organizações completamente diferentes das herdeiras de Gutemberg. Esta pós-graduação tende a destacar-se pelas suas características singulares, decorrentes da abordagem vocacionada para uma intervenção prática. A valorização do conhecimento de assuntos tão largamente diversificados irão possibilitar uma simplificação do quotidiano de quem gere e produz nestes domínios.

Destinatários

Bacharéis e licenciados em design ou profissionais com outras formações, desde que tenham mais de cinco anos de experiência e curriculum na área. Interessa especialmente a pessoas que desempenhem funções ligadas à indústria ou aos serviços em artes gráficas ou design, e/ou com responsabilidades de gestão nestas áreas, em ateliers, empresas gráficas, instituições etc.

Conteúdos

Acabamento, certificações de qualidade, documentos, ferramentas digitais, fontes, fotografia, imagens, impressão, impressão digital e offset, meio ambiente, orçamentação, papel, película e chapas, processos gráficos, revisão de provas, saídas, teoria da cor, tintas.

Docentes

Os docentes são profissionais altamente qualificados com sólida experiência na área e no ensino.

Módulos livres

Processos de Produção

O módulo de processos de produção é um instrumento de estruturação e reflexão colectiva, dos procedimentos mais comuns e necessários às boas práticas nestes domínios. Oferece aos discentes a possibilidade de se enquadrarem no domínio das artes gráficas.

Este módulo pode ser considerado estrutural, no sentido em que vai permitir ao aluno os desenvolvimentos nos domínios da cor e da tipografia, bem como a sistematização de muitas outras problemáticas que ocorrem neste campo de actividade.

Qualidade

O módulo Qualidade, do offset ao digital, vai permitir aos alunos desenvolver e aumentar as suas capacidades de avaliação dos procedimentos que contribuem mais significativamente para a implementação, o desenvolvimento e a manutenção da qualidade ao longo de todo o processo de produção gráfico.

A partir deste módulo, o aluno terá possibilidade de melhorar as suas qualificações nos domínios mais fortemente implicados nas transformações tecnológicas e confrontar-se com as práticas no modelo tecnológico anterior.

Práticas de Artes Gráficas

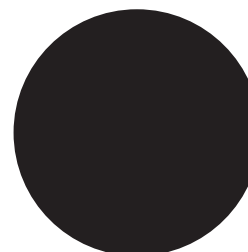
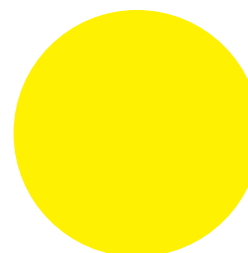
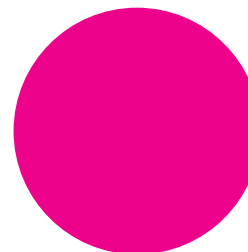
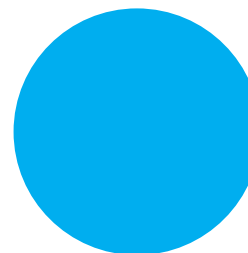
Neste módulo, e dada a sua componente fortemente enraizada no paradigma “aprender fazendo”, o discente terá a oportunidade de explorar por ele próprio e observar em contexto industrial o funcionamento de todo o processo gráfico.

Neste módulo, a confrontação da aprendizagem teórica com o domínio mecânico de equipamentos pretende desenvolver no aluno as competências necessárias ao exercício profissional.

Gestão e Controlo de Qualidade

O módulo *Gestão e Controlo de Qualidade* visa dotar os alunos das competências básicas em termos de gestão empresarial, mas também uma abordagem empresarial que poderá consciencializar os alunos no interior de novos desafios que se colocam nestes domínios, nomeadamente questões de ordem ambiental concorrencial e melhoria dos relacionamentos entre os vários actores que compõem todo o ciclo produtivo.

Assim, o objectivo mais importante será o de confrontar os alunos com um conjunto de tipificações que lhes permita, do ponto de vista organizacional, melhorar a sustentação dos processos de tomada de decisão e, por outro lado, desenvolver boas práticas que a curto prazo se podem traduzir em vantagens competitivas neste sector.



Design de Comunicação

A globalização e a relevância dos meios digitais nos nossos quotidianos sustentaram novos fluxos económicos e, consequentemente, os novos modos de vida. Os grandes espaços comerciais, as aglomerações urbanísticas e a relevância da Internet requerem a tomada de atenção de todos. Em nosso redor, surgem mais automóveis, publicidade, centros comerciais e *graffitti*. Os grandes espaços artificiais modificam as nossas imagens e as nossas paisagens. O design de comunicação parece ser a dominante comum e, na óptica de quem o produz, é muito mais do que uma actividade profissional de territórios vastos e tecnologicamente evoluídos. O designer de comunicação está constantemente envolvido na tomada de decisões que ocorrem sequencialmente. São determinadas contextualmente pela natureza, dimensão, patrocínio ou outras. A sua dificuldade é consequente da assimilação de múltiplos sistemas integrados, compreendendo o meio ambiente, as acessibilidades, a cultura, a literacia, o meio político e social, a ética, as posturas institucionais e empresariais, etc. Além da necessária aptidão individual, enfatiza-se a importância vital da gestão do conhecimento.

O relevo que é dado à conceptualização e à imagem no design de comunicação só se legitima quando consubstanciadas em projectos de valor cívico e responsável, quando criam acessibilidades e não marginaliza as deficiências. O impacto sócio-técnico nas últimas décadas, como é do conhecimento geral, transformou a visão crítica dos consumidores e utilizadores. Assim, hoje são exigidas ao designer competências muito mais alargadas, muito mais intelectualizadas e plenas de aptidão individual.

Esta pós-graduação em Design de Comunicação pretende destacar-se pela abordagem vocacionada para uma intervenção prática, reflectindo sobre as temáticas mais nobres e esclarecedoras. Pretende ainda sublinhar o papel que a profissão de designer ocupa socialmente. A valorização do conhecimento destas temáticas possibilitará uma simplificação do quotidiano de quem concebe e projecta nestes domínios.

Destinatários

Bacharéis e licenciados em design ou profissionais com outras formações, desde que possuam mais de cinco anos de experiência na área. Interessa especialmente a pessoas que desempenham funções ligadas ao design, ao sector de projecto editorial e/ou serviços em artes gráficas ou com responsabilidades de gestão nestas áreas, em *ateliers*, empresas gráficas, instituições, etc.



Docentes

Os docentes são profissionais altamente qualificados com sólida experiência na área e no ensino superior.

Conteúdos

Teoria da cor, design de comunicação, design digital, design e ambiente, design e acessibilidades, design e ensino, design e empreendedorismo, tecnologias de produção gráfica, cultura visual e gestão do design.

Módulos livres

Design na Comunicação

Pretende-se neste módulo proporcionar uma visão alargada do design na comunicação, através da introdução às técnicas e às metodologias mais avançadas neste contexto.

A apresentação de modelos teóricos e visões da comunicação visual vai ainda possibilitar aos destinatários deste módulo ter uma visão generalizada dos desafios que se colocam ao designer no contexto da comunicação.

Design para a Comunicação

Neste módulo, serão vistas e tipificadas as políticas de gestão de design para as empresas mais importantes.

O papel e a relevância do design em contextos organizacionais é, além do factor óbvio de sobrevivência profissional, um caminho para o desenvolvimento de novos conceitos e metodologias. Neste módulo, será dado uma ênfase forte ao encadeamento projectual.

Design pela Comunicação

Dada a preponderância incontornável dos média nos nossos quotidianos, aprender e medir o impacto da comunicação no design é não só uma maneira inteligente de aprender, mas também uma óptima estratégia de selecção de práticas projectuais adequadas. A relevância com que a comunicação influencia o design é uma consequência que justifica só por si o seu estudo, porém essa vantagem não é única, sendo também importante perceber o que se verifica em termos da legitimidade social da profissão do design. A Gestão do design já não é uma disciplina nova, é no contexto organizacional uma realidade que deve ser bem estudada pelos designer e é isso que pretendemos fazer.

Ilustração

A ilustração sempre atraiu artistas de diferentes áreas para além das do design gráfico e publicidade. Esta pós-graduação dirige-se a pessoas que sintam prazer no processo de criar uma imagem e de usar o seu talento de uma forma flexível de modo a desenvolver o seu potencial criativo. O curso ministrado pretende desenvolver novas competências no âmbito da ilustração, inscrevendo-se numa *praxis* artística contemporânea, que pretende cruzar linguagens inerentes a outros campos do conhecimento e a outros modos do fazer, experimentando diferentes métodos de representação plástica, variando os meios e as técnicas no confronto com os diversos suportes e materiais. O aluno deverá recorrer constantemente a uma prática interdisciplinar de forma a enriquecer o seu discurso pessoal. Numa primeira fase do curso, serão exploradas as principais técnicas das artes visuais, desenvolvendo as aptidões pessoais dos intervenientes, o que, numa segunda fase, permitirá uma evolução técnica e conceptual, aplicada em disciplinas paralelas e num projecto final que será exposto ao público.

Destinatários

Estudantes e profissionais das diversas áreas do design.

Docentes

O corpo docente é constituído por profissionais altamente qualificados e com grande experiência na sua área específica: ilustradores, cartoonistas, designers gráficos, animadores, artistas plásticos, escritores, entre outros.

Conteúdos

Projectos de Ilustração

Projectção de *slides*, vídeos e visitas a exposições. Discussão para examinar linguagem e simbolismo como partes integrantes de uma imagem. Serão dados exemplos de arte antiga, assim como de arte contemporânea, de forma a apresentar um vasto leque de tradições e inovações no uso da palavra escrita e do símbolo na arte. Aplicação dos conhecimentos em exercícios práticos.

Projectos de Desenho

Desenho a partir de saídas para o exterior. Explorar o desenho de observação, de forma a desenvolver a espontaneidade e o sentido do risco. No local, desenvolve-se o desenho intuitivo e imprevisível, necessário para quem quer ser ilustrador. Realização de um projecto narrativo.

Escrita Criativa

Proporcionar a todos os que desejam escrever, seja profissionalmente, seja por gosto próprio, informação adequada e treino que desenvolva e exercite as aptidões próprias de um escritor nas áreas da prosa de ficção, poesia ou dramaturgia. Tratar-se-á de compilar ideias e materiais, organizar notas e reflexões, exercitar o olhar e a memória do que se lê, ou vê e se pretende descrever, mantendo boa estrutura de pensamento e coerência no discurso proposto. Estimular um pensamento claro, exercitando-o, ajudará a uma maior e melhor capacidade expressiva, também na área da criação literária.

Multimédia

Introdução aos suportes operativos de *hardware* e *software*. Conseguir fazer edição de imagem nos vários tipos de ficheiros e otimizar as mesmas para os vários suportes, desenho vectorial e animação de imagem. Através de demonstrações, projectos específicos e exercícios, os alunos deverão aprender e dominar as ferramentas necessárias aos projectos:
Adobe™ Illustrator CS: edição de desenho vectorial e montagem
Adobe™ Photoshop CS: edição de imagem e desenho
Adobe™ ATM: Gestão de fontes no sistema operativo
Adobe™ Image Ready CS: optimização de imagem para multimédia
Macromedia™ Flash MX 2004: animações, interactividade, som para montagem multimédia

Animação com Volumes

Sendo a ilustração uma arte narrativa, neste módulo os alunos vão ter a oportunidade de contar uma história através de imagens em movimento. O objectivo é criar um único projecto construído por todos.

Ilustração para a Infância

Desenvolver um projecto de ilustração para a infância com a orientação de, pelo menos, um profissional da área. O objectivo é explorar a criatividade e desenvolver novas linguagens no universo infantil.

Projecto

O módulo de projecto tem como objectivo pôr em prática os módulos anteriores de forma a desenvolver um projecto individual prático, em regime tutorial, que será exposto ao público.

Pintura

Explorar diferentes técnicas de pintura figurativa no uso da cor, composição, luz, proporções e perspectiva.

Seminários

Ciclo de seminários com vários artistas plásticos, ilustradores, designers e escritores de diferentes áreas, que irão discutir as formas de fazer ilustração artística, científica, industrial, publicitária e editorial, fazendo a ponte entre o curso e o mercado de trabalho.



Packaging design

Tudo o que compramos, muito do que vemos e boa parte do que utilizamos é a pele ou a estrutura de um produto. Esta pele protectora e comunicativa – a embalagem – desempenha um papel preponderante na sociedade de consumo. Afinal, a embalagem constitui a derradeira interface na relação de aquisição e consumo de qualquer produto. Trata-se, afinal, de uma área sobre a qual é necessário reflectir como um todo integrado, sobre relações, simbolismos, funções e modos de comunicar.

Ora, o design desta interface comercial dos produtos é um âmbito de projecto que ultrapassa em muito a mera solução de um problema funcional de transporte ou de protecção, para se transformar num verdadeiro projecto integrado.

Neste contexto, propomos uma inovadora pós-graduação: uma formação que vem colmatar uma lacuna formativa no panorama nacional que permitirá encarar o projecto da embalagem nos seus múltiplos aspectos: dos conceptuais aos formais, funcionais, produtivos, tecnológicos e comerciais.

Destinatários

Estudantes e profissionais das diversas áreas do design.

Docentes

O corpo docente é constituído por profissionais altamente qualificados e com grande experiência na sua área específica: packaging designers, designers de comunicação e industrial, marketeers, responsáveis de comunicação, arquitectos, engenheiros, sociólogos, antropólogos, gestores, entre outros.

Workshops

Cultura Material

Módulo teórico que servirá de alicerce cultural ao designer de embalagem. Nele serão problematizados automatismos culturais e metodológicos inerentes à actividade profissional.

Design e Produção Gráfica Aplicada à Embalagem

O presente Módulo visa dotar os actuais e futuros profissionais da área do design gráfico e de comunicação de conhecimentos específicos sobre aspectos ligados ao design gráfico da embalagem. Num mercado onde a aquisição é muitas vezes determinada por um acto de impulso, as qualidades intrínsecas do produto são, necessariamente, reforçadas através de uma imagem global bem planeada.

Ilustração 3D

Este módulo dará aos participantes as competências práticas suficientes para a apresentação de propostas e maquetas aos clientes. Através de programas de ilustração e de “renderização”, aprender-se-á a apresentar projectos de um modo realístico.

A Embalagem Planificável

Os diversos projectos propostos neste módulo servirão de estímulo a uma reflexão sobre a complexidade inerente ao design de uma tipologia de embalagem, de mercado e de consumidor específicos. Limitado à embalagem planificável, este módulo focaliza a sua actuação prática no desenvolvimento de novas tipologias de embalagem em papel e/ou plástico laminado.

Embalagem e Ambiente

Com a empresa *LusoMedicamenta*

O módulo *Embalagem e Ambiente* pretende ser um marco de reflexão e acção sobre a eco-sustentabilidade em Portugal. É fundamental que os produtos sejam projectados sob uma óptica global e integrada, na perspectiva de um processo que equacione o seu uso e capacidade de atracção, mas também a possibilidade de eliminação. Neste campo, a embalagem, entendida também ela como um produto, detém uma responsabilidade acrescida.

Modelos para Embalagem

Este módulo dará aos participantes as competências práticas necessárias para a apresentação de protótipos e maquetas aos clientes. Focalizar-se-á em domínios de representação tridimensional efectiva através da construção de maquetas em diversos materiais.

Embalagem Experimental

Com a empresa *Sovena*

Como será a embalagem do futuro? Que outros campos de aplicação poderão ser explorados? Que performances matéricas ou tecnológicas serão possíveis? Que descobertas sensoriais nos estão reservadas? Como se pode inovar no modo de comunicar? Estas e outras questões encontrarão resposta neste *workshop*.

Dinâmica de Consumo

Este módulo procurará desenvolver a consciência do designer de embalagem em face do seu papel de condicionador dos impulsos de consumo. Exercitar-se-á a capacidade de análise sobre situações concretas de posicionamento de embalagem e de influência no espaço/ambiente para a escolha do consumidor.

Empresas associadas

Lusomedicamenta

Sovena

Parcerias

CNE – Centro Nacional de Embalagem

CODIPOR – Associação Portuguesa de Identificação e Codificação de Produtos

Apoios

Poliarte – João Alves Pocinho Lda.

MR Dinis dos Santos – Produtos Químicos Industriais



Processos de design

O design é a actividade capaz de dotar de valor os processos de desenvolvimento de produtos e serviços pela sua particular compreensão e domínio do desenvolvimento intangível, numa visão do mercado centrada na procura.

Este enquadramento, que está já a moldar o contexto de desenvolvimento da actividade das empresas, exige para os diferentes profissionais e para os designers em particular um nível intelectual e produtivo mais elevado.

O objectivo desta pós-graduação é fornecer aos designers e demais profissionais o desenvolvimento de competências e a experiência das metodologias de design, nos processos de desenvolvimento de produtos e serviços, num enquadramento organizacional, de tecnologia e de mercado de grande actualidade. Este objectivo assume reforçar um potencial de empregabilidade existente, facilitando a estes profissionais o reconhecimento da sua mais-valia por parte das empresas e organizações de um modo geral. As linhas orientadoras desta pós-graduação contribuem para a formação de profissionais que dominam saberes e saber fazer que são determinantes para a inovação, influenciando e participando directamente ao nível das tomadas de decisão, enformando factores críticos de sucesso nas empresas, no actual contexto competitivo global.

Para os alunos, as competências adquiridas com esta pós-graduação permitem:

- Reforço indirecto das competências projectuais, dotada de uma visão mais alargada, suportada em pesquisa e análise;
- Capacidade de gerir a complexidade;
- Flexibilidade para utilizar tecnologia de concepção e comunicação;
- Desenvolver atitudes de relacionamento produtivo multidisciplinar, pelo domínio de instrumentos para compreender e operar.

Destinatários

Profissionais com formação académica e profissional nas diferentes áreas das ciências sociais e humanas, tecnologias, comunicação, gestão e design, envolvidos em desafios nos níveis intermédios de:

- Pesquisa e desenvolvimento (indústria e serviços);
- Inovação de sistema ou produto (investigação);
- Produto industrial, comunicação/gráfico e ambientes;
- Projecto e serviços web e multimédia;
- Gestão de projectos, produtos e marcas;
- Direcção de design e art director;
- Comunicação e marketing;

- Estudos e investigação comportamental;
- Outras actividades reveladoras de interesse pela concepção e desenvolvimento, tangível e intangível.

Estrutura da Formação

Módulo 1 *Estratégias de Inovação*

Módulo 2 *Tecnologia e Criatividade*

Módulo 3 *Processos de Design*

Conteúdos

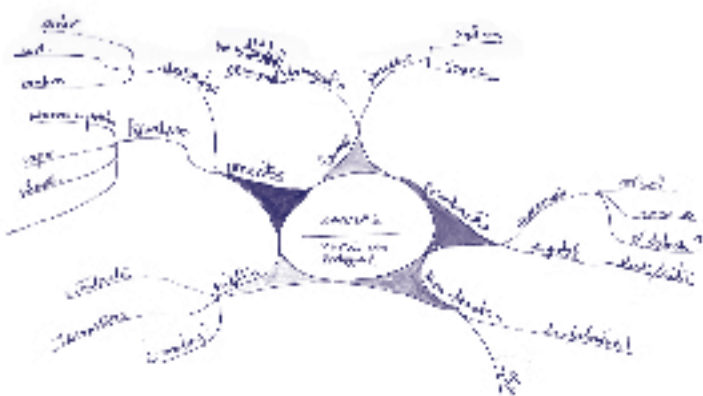
Comunicação, concepção, criatividade, design estratégico, DNPS (Desenvolvimento de Novos Produto e Serviços), equipa e liderança, estudos de caso, inovação, gestão e estratégia, gestão de projecto, investigação, análise e desenvolvimento, mercado, consumidor e utilizador, processo de design, processos e metodologias, projecto, *team building*.

Metodologia de trabalho e docência

Para alcançar estes objectivos, a pós-graduação em Processos de Design contempla a realização de aulas com uma grande ênfase na interacção de equipa, com participação activa em ambientes de aprendizagem muito estimulantes para todos os envolvidos.

A docência privilegia o envolvimento activo de profissionais altamente qualificados, com percursos académicos e profissionais que reflectem investigação e experiência sólida e aprofundada nas diferentes áreas desta formação.

A equipa docente é constituída pelos designers Emílio Vilar, Leonardo Springer, Luís quental Pereira, Manuela Maia e Nuno Gonçalves.



Web Design

O web design é fundamental, como fronteira visível da complexidade de sistemas integrados transparentes do ponto de vista da utilização. O web design manifesta-se desde logo como ferramenta de marketing, catalizador da venda, quer se trate de produto, de conceito, de ideia. O relevo que é dado à imagem e ao design das páginas é, assim, crucial para a eficácia de um *site*. Deste modo, reveste-se de primordial importância a formação dos profissionais altamente qualificados na vertente técnica do design gráfico nestas novas áreas, e o apoio a profissionais que, já exercendo funções de gestão nas áreas ligadas ao web design, querem intensificar os seus conhecimentos nesta área.

O sucesso deste media no interior das organizações obriga o profissional a possuir competências muito alargadas, transversais e multidisciplinares, que abranjam a componente tecnológica, a componente de design de comunicação e a componente de gestão. Esta pós-graduação em web design tende a destacar-se pela abordagem mais vocacionada para uma intervenção feita, não pela simples aprendizagem das ferramentas essenciais aos projectos, mas pela sua grande valorização do conhecimentos de conteúdos intensamente tecnológicos, mais próximas de quem gere, no seu quotidiano, projectos de substancial envergadura.

Destinatários

Bacharéis ou licenciados que, independentemente da área de origem, necessitem de projectar, estabelecer, gerir ou manter portais e páginas web, com vertentes de comunicação institucional, comércio electrónico, *e-learning*, lazer e entretenimento. Interessa especialmente a quem, por motivos profissionais ou de carreira, está envolvido com a concepção, montagem e gestão quotidiana da informação e funcionalidades disponibilizadas. Esta pós-graduação está preferencialmente vocacionada para as áreas financeiras, comerciais, e educativas, sendo indispensável para ateliers de comunicação.

Docentes

Os docentes são profissionais altamente qualificados com sólida experiência na área e no ensino.

Conteúdos

Animação, áudio e vídeo para multimédia, avaliação de investimentos em web design, controlar a tipografia, controlo de qualidade, formatos de dados na Internet, fundamentos do design, gerir *sites* de internet, jogos e conteúdos, marketing e empresas na internet, metodologia projectual para internet, multimédia interactiva,

fundamentos de programação, organizar e administrar uma web e redes, servidores, PDF e formulários para internet, problemas de *upload* e edição, problemas técnicos ligados às imagens, processamento de imagem digital, fundamentos de programação, projecto e produção de um *site* na web, projecto e produção de um *site* na web, tecnologia multimédia, fundamentos de programação, texto digital e tipografia.

Workshops

Fundamentos de web design

Visa dotar os actuais ou futuros profissionais de web design com conhecimentos específicos ligados à concepção e documentos e sua gestão na internet.

Servirá ainda para a caracterização das componentes design, engenharia, gestão, ergonomia nos projectos de web design.

Ferramentas para web design

Pretende dotar-se os participantes com a prática suficiente para apresentação de projectos de web design.

Serão desenvolvidas várias concepções com tipologias e com graus de dificuldade crescente.

Permitir no final do módulo uma visão de conjunto da área de web design.

Gestão de sites

Visa desenvolver nos participantes uma abordagem estratégica, numa perspectiva funcionalista que permita o planeamento e controlo de grandes fluxos de trabalho.

Licenciatura em Design e Produção Gráfica

Mestrado em Tecnologias Gráficas



Licenciatura em Design e Produção Gráfica

Esta formação engloba todo o ciclo da produção gráfica desde a criação e concepção, passando pela pré-impressão até à impressão, apoiando-se numa forte componente tecnológica.

Os alunos dispõem dos seguintes equipamentos de apoio ao longo do curso: laboratório e estúdio de fotografia, impressoras de grande formato, *scanner* de tambor ICG e planos, salas de informática com projecção vídeo e ligação à internet (PC e Mac), unidade de saída ECRM, máquinas de impressão Heidelberg, guilhotina e acabamentos.

É ainda proporcionado aos alunos um contacto directo com o mercado de trabalho, através de inúmeros projectos ligados a várias empresas da área.

Saídas profissionais

Gestor de imagem corporativa, designer de embalagem, web designer, gestor de pré-impressão, direcção de impressão e acabamento, orçamentista, operador de impressão digital em: ateliers, agências de publicidade, gráficas de pré-impressão e impressão.

Condições de acesso

Os requisitos de acesso são o 12º ano e a prova específica de Desenho e Geometria Descritiva ou História da Cultura e Artes. É também possível ingressar no curso através dos regimes especiais de candidatura: mudança de curso, transferência, reingresso ou submetendo-se às Provas especialmente adequadas destinadas a avaliar a capacidade para a frequência do Ensino Superior dos maiores de 23 anos.

Horário

Diurno e Pós-laboral

Duração

3 anos (180 créditos)

Mestrado em Tecnologias Gráficas

Destinatários

O curso está desenhado para responder à crescente procura de pessoal dirigente com os apropriados conhecimentos técnicos e competências de gestão. Ao contrário de um MBA generalista, este mestrado proporciona a oportunidade para explorar tecnologias e mudanças na área dos meios de comunicação. É de especial interesse para quem aspira a posições de gestão no mundo das artes gráficas.

Objectivos

Esta formação conta com um conjunto de unidades curriculares voltado para o estudo dos problemas de reprodução de cor e dos materiais a utilizar (Cor Digital e Propriedades dos Materiais), e também unidades curriculares destinadas a conferir as competências essenciais para a direcção, controlo financeiro e gestão de projectos. Face ao problema da concepção gráfica voltada para a produção industrial, o aluno será capaz de aplicar os conhecimentos relativos ao design, à cor e aos materiais em situações novas, num contexto multidisciplinar onde a sua formação de base se cruza com o conhecimento aprofundado das tecnologias gráficas disponíveis, das propriedades químicas dos materiais e dos problemas económicos da produção.

Vertentes

A área das tecnologias gráficas explora problemas de mudança e investimento tecnológico, desenho e planeamento de processos e inovação, especificamente aplicados ao sector da impressão e dos meios de comunicação impressos. Com base nessas novas competências, os alunos serão capazes de liderar equipas multidisciplinares, planear projectos complexos e reflectir sobre as consequências destes projectos, incluindo os aspectos ergonómicos e ambientais.

A área da direcção de produção confere ao curso os conhecimentos e competências essenciais para a direcção, controlo financeiro e de gestão, bem como de análise das dinâmicas de mercado, mas centra-se sobretudo na área da imagem.

Salientamos que se prevê uma média de 30 horas por semestre destinadas a seminários e/ou *workshops*, de natureza transdisciplinar, envolvendo profissionais do sector, nacionais e internacionais. Os alunos serão envolvidos quer na participação, quer na organização destes eventos, e desenvolverão *a posteriori* tarefas relacionadas com estudos de caso ou com temas abordados no evento.