

Ano Lectivo	2016/17								
Curso	Design de Comunicação								
Unidade Curricular	Design de Comunicação IV								
Língua de ensino	Português								
ECTS/tempo de trabalho (horas)	ECTS	Total	Horas de contacto semestral						
	6	160	T	TP	PL	S	TC	O	OT
				60					20
T - Teóricas; TP - Teórico-práticas; PL - Prática-laboratorial; S - Seminário; OT - Orientação tutorial; TC - Trabalho de campo; E - Estágio; O* - Outras horas caraterizadas como Ensino Clínico ao abrigo da Diretiva nº 77/453/CEE de 27 Junho adaptada pela Diretiva 2005/36/CE;									
Docente Responsável/Carga letiva  [nome completo e e-mail]	Ana Paula De Jesus Gaspar / apaulag@estgp.pt								
Outros Docentes e respetivas cargas letivas  [nome completo e e-mail]	Vanda Avelar Correia / vcorreia@estgp.pt								
Pré-requisitos  [competências à entrada; pré-requisitos; precedências]	Frequência das anteriores unidades curriculares de Design de Comunicação (Introdução, I, II e III)								
Objetivos da aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes, operacionalização dos objetivos e medição do seu grau de cumprimento)	<p>Design de Informação:</p> <p>Capacidade para conceber um objecto de design de informação eficaz</p> <p>Saber relacionar a concepção da representação visual de informação complexa com os seus objetivos</p> <p>Entender a condição mediadora dos objectos de design de informação e respeitar os seus princípios éticos e de inclusividade.</p> <p>Saber utilizar os elementos formais em relação com a percepção e cognição humanas</p> <p>Design de Objectos Hipermédia:</p> <p>Dominar os requisitos necessários ao correcto desenvolvimento conceptual, formal, funcional e metodológico de projectos de design para suportes electrónicos</p> <p>Saber articular de forma coerente conteúdos de diferentes meios num mesmo objecto de design hipermédia.</p> <p>Aplicar as várias fases de desenvolvimento de um projecto hipermédia</p> <p>Entender a condição mediadora dos objectos de design hipermédia e respeitar os seus princípios éticos e de acessibilidade.</p> <p>Dominar e aplicar os conceitos associados às interfaces gráficas.</p>								
Conteúdos Programáticos  [estrutura de conteúdos a desenvolver para o total de horas previsto]	<p>Design de Informação:</p> <p>Fundamentos conceptuais do design de informação</p> <p>Características e categorias específicas do design de informação</p> <p>Relação forma / função com os processos cognitivos de apreensão de informação</p> <p>Representação visual de informação complexa</p> <p>Elementos formais do design de informação, organização da informação e variáveis gráficas na sua representação</p> <p>Problemas éticos e de inclusividade em design de informação</p> <p>Projecto de design de informação da recolha de dados ao teste de eficácia</p> <p>Design de Objectos Hipermédia:</p> <p>Fundamentos teóricos de design hipermédia</p> <p>Características dos diferentes suportes electrónicos e sua influência no processo de design</p> <p>Organização de conteúdos e estruturas de navegação</p> <p>Conceitos de interactividade, usabilidade, experiência e narrativa em hipermédia</p> <p>Interfaces gráficas e seus elementos formais</p> <p>Problemas éticos e de inclusividade/acessibilidade em design hipermédia</p> <p>Projecto de design hipermédia da análise de conteúdos ao teste de usabilidade</p>								
Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os	Os conteúdos programáticos apontados permitirão cumprir os objetivos enunciados para esta unidade curricular, contribuindo de forma significativa para a aquisição de conhecimentos essenciais à formação em design de comunicação. Os conteúdos propostos permitirão aos alunos adquirir								

<b>objectivos da unidade curricular</b>	<p>conhecimentos e desenvolver competências nas áreas do design de informação e da concepção de interfaces de objetos hipermédia. Estes dois núcleos de conteúdos atualmente são essenciais à formação em design de comunicação, e permitirão desenvolver projetos que exploram duas áreas importantes no domínio da profissão.</p>
<p><b>Metodologias de ensino (avaliação incluída)</b></p> <p>[indicar os produtos, critérios e pesos de avaliação] (máx1000 caracteres)</p>	<p><b>1 - Metodologias de ensino</b></p> <p>Esta unidade curricular está organizada em horas de contacto teórico-práticas, que incluirão a concretização de trabalhos de cariz prático, desenvolvidos com base nos conceitos teóricos e técnicos abordados nas aulas, e horas de orientação tutória direcionadas para o acompanhamento dos trabalhos propostos para avaliação.</p> <p>No desenvolvimento de cada trabalho seguir-se-á uma metodologia adequada à aprendizagem e consequente domínio dos processos próprios dos projetos de design de comunicação.</p> <p><b>2 - Avaliação por frequência</b></p> <p>Avaliação de frequência: Realização de 2 trabalhos teórico-práticos, mediante propostas a apresentar pela docente, cujo desenvolvimento deverá ser acompanhado nas aulas e que deverão ser entregues obrigatoriamente até às datas limite estipuladas, acompanhados de memória descritiva e justificativa. Participação nas aulas e na realização de trabalhos teóricos e/ou práticos de curta duração.</p> <p>Componente / Peso: Trabalho teórico-prático 1* 40%; Trabalho teórico-prático 2* 40%;Participação 20%</p> <p>* a componente teórica dos trabalhos corresponderá a 1/10 do valor total.</p> <p><b>3 - Avaliação por Exame</b></p> <p>Avaliação por Exame: Conclusão ou melhoria dos trabalhos teórico-práticos desenvolvido nas aulas, a entregar na data marcada para o exame. Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada das componentes práticas da unidade curricular seja igual ou superior a 7,0 valores.</p>
<p><b>Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos da aprendizagem da unidade curricular</b></p>	<p>A unidade curricular tem como objectivos introduzir e explorar dois campos de intervenção do design de comunicação – o design de informação, especificamente a concepção de infografias, e a criação de interfaces para objetos hipermédia. As metodologias de ensino anteriormente apontadas - fortemente apoiadas no desenvolvimento de exercícios práticos que exigem a aplicação dos conhecimentos teóricos adquiridos, análise crítica das condições envolvidas e o seguimento de métodos de trabalho próprios do design - permitirão firmar os objectivos de aprendizagem enunciados. Os alunos ficarão habilitados a conceber objetos de design de informação eficazes e a trabalhar em design de objetos hipermédia, nomeadamente no que toca à organização de conteúdos, definição de estruturas narrativas e composição gráfica de interfaces.</p>
<p><b>Bibliografia Principal</b></p>	<p>Design de Informação:</p> <p>BAER, Kim, Information Design Workbook: Graphic approaches, solutions, and inspiration + 30 case studies, Rockport Publishers, 978-1592536276 - Não existe</p> <p>FAWCETT, Roger, Mapping, An Illustrated Guide to Graphical Navigational Systems, Rotovision, Switzerland, 2002 76 MAP</p> <p>FRUTIGER, Adrian, Signos, Símbolos, Marcas, Senhais, Editorial Gustavo Gili, 1995 76 FRT</p> <p>JACOBSON, Robert ed. Information Design. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999 7.01 ID</p> <p>McCANDLESS, David, Information is Beautiful, Collins, 978-0007294664 - Não existe</p> <p>MIJKSENAAR, Paul, Diseño de la información: Una introducción, Gustavo Gili, 2001, ISBN: 968-887-389-6</p> <p>TUFTE, Edward R. The Visual Display of Quantitative Information. (Cheshire, CT:Graphics Press.), 1990 - Não existe</p> <p>TUFTE, Edward R. Envisioning Information, Graphics Press, 1990 76 TFTe</p> <p>TUFTE, Edward R. Beautiful Evidence, Graphics Press, 2006 76 TFTb</p> <p>WARE, Colin, Visual Thinking: for Design, Morgan Kaufmann, 978-0123708960 - Não existe</p> <p>WILDBUR, Peter, BURKE, Michael, Infográfica : soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo, Gustavo Gili, 1998 76 WLD</p> <p>Design de Objectos Hipermédia:</p> <p>AUSTIN, Tricia; DOUST, Richard, New Media Design, Laurence King Publishers, 978-1856694315 - Não existe</p> <p>COTTON, Bob, OLIVER, Richard, Understanding Hypermedia, Phaidon, 1993 - Não existe</p> <p>GOTZ, Veruschka, Color &amp; Type for the screen, Rotovision, 1998 76 GTZ</p> <p>KLATEN, R., A Touch of Code: Interactive Installations and Experiences, Die Gestalten Verlag, 978-3899553314</p>

	<p>LYNCH, Patrick J. e HORTON, Sarah, Guia de Estilos da Web: Princípios Básicos de Design para a Criação de Web Sites, Gustavo Gili, 2004 - Não existe</p> <p>MICKELVEY, Roy, Hyper Graphis, Rotovision S. A., 1998 76 MCK</p> <p>WOOLMAN, Matt, Digital Information Graphics, Thames and Hudson, London, 2002 76 WLM</p>
<b>Bibliografia Complementar</b>	
<p><b>Situações especiais</b></p> <p>[estudantes com estatuto especial]</p>	<p><b>1 - Avaliação por frequência</b></p> <p>Os alunos em mobilidade e com estatuto especial deverão dar resposta às mesmas propostas de trabalho, apresentadas como elementos essenciais à avaliação do módulo, e, caso não possam estar presentes em todas as aulas, devem entrar em contacto com o docente e acordar com este um regime de acompanhamento.</p> <p><b>2 - Avaliação por Exame</b></p> <p>Conclusão ou melhoria dos trabalhos teórico-práticos desenvolvido nas aulas, a entregar na data marcada para o exame.</p> <p>Além das exceções especificamente regulamentadas, têm acesso aos exames os alunos cuja média ponderada das componentes práticas da unidade curricular seja igual ou superior a 7,0 valores.</p>