

Unidade Curricular	Imagem	Área Científica	Artes Visuais/Ciências da Comunicação		
Licenciatura em	Design de Jogos Digitais	Escola	Escola Superior de Comunicação, Administração e Turismo		
Ano Letivo	2018/2019	Ano Curricular	1	Nível	1-1
Tipo	Semestral	Semestre	2	Créditos ECTS	6.0
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 30	PL 30
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	
			Código 8309-414-1203-00-18		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Tania de Jesus Vilela da Rocha

Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Reconhecer e empregar os princípios visuais básicos de conceção de imagem para o ecrã e impressão;
2. Compreender o fenómeno de percepção da imagem e produzir imagens em resposta a este;
3. Distinguir, utilizar e criar diferentes formatos de imagem maximizando a qualidade para os diferentes "outputs";
4. Compreender as diferenças entre imagem vetorial e não vetorial;
5. Identificar e utilizar as diferentes tipologias tipográficas;
6. Demonstrar conhecimentos relativos à geração de imagem e utilizar ferramentas informáticas para o efeito;
7. Analisar temas, estruturas composicionais, modelos e técnicas presentes em imagens com diferentes formatos e funções.

Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:
O estudante deve possuir literacia informática.

Conteúdo da unidade curricular

O Conceito de Imagem; Tipologia das Imagens e Tecnologias; A Forma das Imagens; Tipografia; Integração de Imagem e Texto; O caso específico da Fotografia; A imagem no seu contexto histórico e cultural; Análise de imagens variadas; Utilização de ferramentas informáticas para gerar e editar imagens (Adobe Illustrator e Adobe Photoshop).

Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. O conceito de imagem:
 - Sistema visual humano;
2. Tipologia das imagens e tecnologias:
 - Analógica e digital;
 - Vetorial e não-vetorial;
 - Qualidade;
 - Resolução;
3. A forma das imagens:
 - Natureza selectiva - campo e enquadramento; Representação e visão do mundo;
 - Estruturas visuais básicas - composição, escala, tamanho; Profundidade e volume; Forças e vetores;
 - A cor - modelos de cor; Dimensão simbólica e sociológica;
4. Tipografia:
 - Tipos serifados e não serifados;
 - Famílias de tipos;
 - Grupos de tipos;
 - Unidade de medida tipográfica;
 - Maiúsculas/minúsculas, algarismos, sinais de pontuação e caracteres especiais;
 - Variações dos tipos;
 - Espaçamento e entrelinha;
5. Integração de imagem e texto:
 - Estruturas: sistema de grelhas
 - Palavra escrita: significado e significante;
 - Retórica visual: a forma como discurso;
 - O cartaz;
6. O caso específico da fotografia:
 - Antecedentes culturais e técnicos da fotografia;
 - A descoberta de um novo espaço e tempo;
 - A construção da imagem;
 - O retrato como suporte da representação e problematização do corpo;
 - Aspectos técnicos de produção;
7. A imagem no seu contexto histórico e cultural;
8. Análise de imagens variadas;
9. Utilização de ferramentas informáticas para gerar e editar imagens (Adobe Illustrator e Photoshop).

Bibliografia recomendada

1. Brian Wood. Adobe Creative Team. Adobe Illustrator CC Classroom in a Book. (2015). Berkeley, CA: Adobe Press. [ISBN: 978-0321929495]
2. Andrew Faulkner & Conrad Chavez. Adobe Creative Team. Adobe Photoshop CC Classroom in a Book. (2015). 1st edition. Berkeley, CA: Adobe Press. [ISBN: 978-0134308135]
3. Garfield, S. (2011). Just My Type: A Book About Fonts. New York: Gotham Books. [ISBN: 9781592407460]
4. Davis, H. (2011). Creative Landscapes: Digital Photography Tips and Techniques. Indianapolis, Indiana: Wiley Publishing. [ISBN: 9781118027325]
5. Zeegen, L. (2010). Complete Digital Illustration: A Master Class in Image-Making. Mies: Rotovision SA. [ISBN: 9782888930969]

Métodos de ensino e de aprendizagem

Método expositivo: com visionamento de imagens diversas, possibilitando a transmissão de conhecimentos de forma estruturada e contínua. Método interrogativo: por forma aos discentes desenvolverem a capacidade crítica. Método demonstrativo: apoiado em equipamentos técnicos e ferramentas informáticas. Método ativo: em que os discentes tomam a iniciativa de resolução dos exercícios e trabalhos.

Alternativas de avaliação

- Avaliação Distribuída (Internos e Erasmus) - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)
 - Projetos - 45% (Projeto individual "Remake Photo".
Nota mínima 9,5 valores.)
 - Projetos - 50% (Projeto grupo "Cartoonize BD".
Nota mínima: 9,5 valores.)
 - Projetos - 5% (Projeto grupo realizado na Semana Interdisciplinar de DJD.
Nota mínima: 9,5 valores.)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Tania de Jesus Vilela da Rocha	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
24-04-2019	07-05-2019	09-05-2019	17-05-2019