

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	2019/2020	Ano Curricular	1	Nível	1-1
Tipo	Semestral	Semestre	2	Créditos ECTS	6.0
Código		8309-414-1203-00-19			
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T -	TP 30	PL 30
			TC -	S -	E -
			OT -	O -	

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) Paulo Ricardo da Silva Alves

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 famílias 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.
8. Desenvolver capacidades de utilização de software para produção de imagens bitmap ou vetoriais para melhorar a visualidade e comunicação de um produto.

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;
 - Imagem
 - Resolução de uma imagem
 - Formatos de ficheiros
 - Utilização de bitmap
 - Utilização vetorial
2. Instrumentos digitais Parte 1: Photoshop
 - Características do Photoshop
 - Evolução do Photoshop
 - Interface Photoshop CC 2019
 - Apresentação do interface e ferramentas
 - Atalhos do teclado
 - Layers
 - Efeitos
 - Guardar e exportar
3. Bases do Design (parte 1)
 - Introdução
 - Princípios do Design
 - Cor
 - Teoria da cor
 - Uso da cor
 - Síntese das cores: método aditivo e método substractivo
4. Bases do Design (parte 2)
 - Família
 - Fonte
 - Corpo
 - Variações
 - As regras: obedecer ou violar
5. Instrumentos digitais Parte 2: Illustrator
 - Características do Illustrator
 - Características do Interface
 - Toolbars
 - Ferramentas de alinhamento e Pathfinder
 - Cores e Gradientes
 - Texto e Fontes tipográficas
 - Máscaras
 - Layers e Efeitos
 - Guardar e exportar
6. Imagem e as novas tecnologias
 - Introdução
 - Terminologia de imagens
 - Imagem e narrativa
 - Imagem mediática nas novas tecnologias
 - Metalinguagem
 - Impacto da imagem

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]

Bibliografia recomendada

3. Heitlinger, P. (2006). Tipografia: origens, formas e uso das letras. Dinalivro. [ISBN: 978-972-576-396-4]
4. Martine, J. (2008). Introdução à Análise da Imagem. Edições 70. [ISBN: 978-972-44-1389-1]
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 - 10% (Projeto individual "Manipulação Fotográfica". Nota mínima 8 valores.)
 - Projetos - 35% (Componente individual "Cartaz para campanha humanitária". Nota Mínima: 8 valores)
 - Projetos - 5% (Projeto grupo realizado na Semana Interdisciplinar de DJD. Nota mínima: 8 valores.)
 - Projetos - 15% (Componente individual "Imagem Vectorizada". Nota Mínima: 8 valores;)
 - Projetos - 30% (Componente individual "Autorretrato ". Nota mínima: 8 valores.)
 - Discussão de Trabalhos - 5% (Participação, assiduidade e pontualidade)

Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

Validação Eletrónica

Paulo Ricardo da Silva Alves	João Paulo Pereira de Sousa	Aida Maria Oliveira Carvalho	Luisa Margarida Barata Lopes
02-03-2020	09-03-2020	09-03-2020	11-03-2020