

## **TECNOLOGIA DE DESIGN I**

### **DESIGN TECHNOLOGY I**

<b>Área científica</b> Scientific domain	Design de Comunicação Communication Design
<b>Anos letivos</b> Academic years	2021–2023
<b>Grau de ensino</b> Degree	Licenciatura Bachelor of Arts
<b>Duração</b> Duration	Semestral Semestral
<b>Horas de contacto</b> Student workload	(TP 42 + OT 42 horas) (TP 42 + OT 42 hours)
<b>ECTS</b>	(6 ECTS)
<b>Nível</b> Level	I*

\*Esta unidade curricular é de **NÍVEL I**. Deverá ser frequentada preferencialmente no início do percurso académico por se tratar de uma disciplina com grau de complexidade e exigência introdutórios.

\*This is a **LEVEL I** unit.  
It should preferably be attended at the beginning of one's academic course as it is a subject with a reduced level of complexity and requirement.

# **PROGRAMA CURRICULAR**

## **COURSE UNIT CONTENT**

### **1 — Objetivos de Aprendizagem**

#### **Intended learning outcomes**

Esta UC procura enquadrar a tecnologia digital no pensamento e na atividade projetual em Design de Comunicação mediante os seguintes conhecimentos, aptidões e competências:

- a) reconhecer e integrar conceitos, metodologias, ferramentas e técnicas inerentes aos processos de design digital, mais especificamente para os meios online;
- b) dominar a composição, tratamento e integração de texto e imagens (rasterizadas e vectoriais) nos objectos digitais online;
- c) entender a tecnologia digital e os processos criativo específico destes meios;
- d) potenciar a experimentação de técnicas e linguagens visuais e de programação;
- e) desenvolver sentido crítico na utilização da tecnologia digital.

This CU aims to frame the digital technology in the thinking and the project activity in Communication Design through the following knowledge, skills, and competences:

- a) recognise and integrate concepts, methodologies, tools, and techniques specific to the digital design processes, mainly aiming at the online mediums;
- b) mastering the composition, treatment and integration of text and images (raster and vector) in online digital objects;
- c) understand digital technologies and creative processes specific to this mediums;
- d) empower experimentation of visual languages and programming languages and techniques;
- e) develop the critical sense in the use of digital technology.

### **2 — Conteúdos Programáticos**

#### **Syllabus**

1. Introdução ao design de interface para meios digitais com especial enfoque nos meios interativos e em particular na web. Integração de imagens, vídeos, vectores, texto. Leve introdução ao design de interação e a ferramentas de desenho e prototipagem como Sketch ou Figma.
  2. Introdução a linguagens de programação específicas da web como HTML e CSS através da criação de código manualmente em ferramentas específicas para o efeito como o Brackets.
- 
1. Introduction to interface design for the digital mediums with special focus on the interactive ones and the web related in particular. Light introduction to interaction design and design and prototyping tools like Sketch or Figma.
  2. Introduction to programming languages specific for the web like HTML and CSS by creating code manually using specific tools like Brackets.

### **3 — Metodologias de Ensino e Avaliação**

#### **Teaching and Evaluation Methodologies**

O ensino desta UC desenvolve-se através de aulas teóricas e de aulas práticas. Cada aluno realizará individualmente 1 exercício onde deverá integrar os conhecimentos adquiridos. A apre-

ciação global da qualidade do percurso desenvolvido pelo aluno assenta em três níveis: avaliação contínua, intermédia e final.

Na avaliação contínua é privilegiada a assiduidade, o trabalho de sala de aula, o empenho e a participação nas aulas e a evolução do aluno. Na avaliação intermédia será apreciado o exercício individual em curso enquanto que na avaliação final este deverá estar concluído segundo os objetivos da disciplina (criatividade, o domínio da tecnologia, o rigor da execução e apresentação e o cumprimento do prazo assinalado) e aqueles a que o alunos se propôs a quando da avaliação intermédia. Para admissão à avaliação final, os alunos terão de executar o exercício integralmente.

Distribuição da avaliação: 20% avaliação contínua, 60% avaliação intermédia e 20% avaliação final. A avaliação intermédia terá lugar sensivelmente a meio do semestre enquanto que a final se realizará no final deste.

The teaching of this course is developed through theoretical and practical classes where the student applies knowledge in the accomplishment of 1 individual exercise. The overall assessment of the quality of the course developed by the student is based on three levels: continuous, intermediate and final evaluation.

In the continuous evaluation are privileged attendance, classroom work, commitment, participation in classes and the student's evolution. In the intermediate evaluation the ongoing work on the exercise will be considered, while in the final evaluation this should be completely finished according to the subject's objectives (creativity, the mastery of the technology, the rigor of the execution and presentation and the fulfilment of the deadline indicated), and the ones the student will propose for himself in the intermediate evaluation. For the student to be admitted to the final evaluation, they will have to fully delivered the proposed exercise.

Evaluation distribution: 20% continuous evaluation, 60% intermediate evaluation, 20% final evaluation. Intermediate evaluation should take place roughly halfway through the semester and final evaluation at its end.

## 4 — Bibliografia Recomendada

### Recommended Bibliography

- BRINKMANN, R., (1999) — The Art and Science of Digital Compositing, Elsevier  
ANDERSON, Stephen P., (2011) — Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, and Effective User Experiences, New Riders  
GOTHELF, Jeff, (2013) — Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience, O'Reilly Media  
LANE, Jonathan; BARKER, Tom; MOSCOVITZ, Meitar, LEWIS, Joe, (2012) — “Foundation Website Creation with HTML5, CSS3, and JavaScript, friendsofED  
MARCOTTE, Ethan, (2011) — Responsive Web Design, A Book Apart Jeffrey Zeldmann  
KANE, J., (2002) — A type primer, Laurence King Publishing  
SMASHING MAGAZINE, (2011) — Smashing Magazine, Getting the Hang of Web Typography, Smashing Magazine