
Ano Letivo 2019-20

Unidade Curricular TECNOLOGIA DA IMAGEM DIGITAL

Cursos ARTES VISUAIS (1.º ciclo)
Tronco comum

Unidade Orgânica Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Código da Unidade Curricular 14531128

Área Científica ARTES VISUAIS

Sigla

Línguas de Aprendizagem Português e Inglês

Modalidade de ensino Presencial

Docente Responsável Tiago Rodrigues Baptista

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Tiago Rodrigues Baptista	OT; PL	PL1; OT1	39PL; 5OT

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
2º	S2	39PL; 5OT	140	5

* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

Conhecimentos básicos de utilização de friendly software.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Adquirir conhecimentos e competências técnicas para a manipulação de gráficos vetoriais.

Compreender e explorar aspetos técnicos e expressivos decorrentes das tecnologias utilizadas.

Adquirir conhecimentos para a realização de trabalhos de cariz artístico baseados na utilização de imagens digitais.

Conteúdos programáticos

Ferramentas:

Seleção

Desenho

Tipografia

Pintura

Corte

-Apresentação

Object

-Transformações

Arrange

Grupos

Lock/unlock

Hide/Show All

Path

Blend

Clipping Mask

Compound Mask

-Type

Fontes

Corpo

Texto apoiado em linhas

Transformação de tipos em curvas.

-View

Régua

Guias

Grelhas

Window

Alinhamento

Cor

Gradientes

Camadas

Pathfinder

Linha

Bibliotecas

Filtros

Extensões

Exportação de ficheiros

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

Esta é uma disciplina prática, onde a realização é fundamental para todo o processo de aprendizagem. A aquisição das competências elencadas nos objetivos decorre da prática do trabalho realizado na sala de aula com base em software dedicado ao trabalho com gráficos vetoriais. Os conteúdos programáticos estão na base dos exercícios propostos ao longo do semestre, os quais irão permitir por meio da sua manipulação a aquisição de conhecimentos no âmbito da Unidade Curricular.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Sendo uma disciplina de prática laboratorial, a metodologia de ensino é estruturada na prática continuada do trabalho com software específico, sendo faseada em exercícios. No final do semestre é pedido aos alunos um trabalho com base na tecnologia aprendida de carácter artístico. A avaliação é contínua, tal como o processo de aprendizagem e, assenta no contacto entre o aluno e o docente, bem como no trabalho realizado. A avaliação tem dois momentos, um intercala e outro final,, e consiste no visionamento e discussão de todos os exercícios realizados pelos alunos, ao longo do semestre e a apresentação oral dos mesmo. A avaliação final é feita perante um júri constituído por, pelo menos, dois docentes sendo um deles o docente da disciplina.

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

Sendo esta Unidade Curricular de carácter prático baseiase

sobretudo na prática do trabalho com software

específico de desenho vetorial. Com recurso a um conjunto de exercícios práticos, numa primeira fase, propõe-se

aos alunos uma determinada prática de desenho vetorial coerente com a prossecução dos objetivos

propostos. Pretendese

que os alunos através de uma prática continuada adquiram um nível consistente de

criação e manipulação de gráficos vetoriais. Numa segunda fase, é proposto aos alunos a exploração das

possibilidades técnicas e expressivas da tecnologia digital e em particular dos gráficos vetoriais.

Bibliografia principal

BentkowskaKafeI,

Anna ? Digital Art History (Intellect Books Computers

and the History of Art), Intellect Ltd,

2005

Chapman, Nigel e Chapman, Jenny ? Digital Multimedia, John Wiley & Sons, Ltd, 2004.

Lieser, Wolf ? Arte Digital, H.F. Ullman, 2009.

O'Rourke, Michael ? Principles of ThreeDimensional

Computer Animation (Modeling, Rendering, and Animating

with 3D Computer Graphics), W.W. Norton & Company, New York 2003.

Paul, Christiane ? Digital Art (World of Art), Thames & Hudson, 2003

Ribeiro, Nuno? Multimédia tecnologias interactivas, FCA, Lisboa, 2007.

Tribe, Mark ? New Media Art, Taschen, 2006

Wands, Bruce ? Art of the Digital Age, Thames & Hudson, 2007

Academic Year 2019-20

Course unit DIGITAL IMAGE TECHNOLOGY

Courses VISUAL ARTS (1st Cycle)
Tronco comum

Faculty / School FACULTY OF HUMAN AND SOCIAL SCIENCES

Main Scientific Area ARTES VISUAIS

Acronym

Language of instruction Portuguese and English

Teaching/Learning modality Presential

Coordinating teacher Tiago Rodrigues Baptista

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Tiago Rodrigues Baptista	OT; PL	PL1; OT1	39PL; 5OT

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
0	0	39	0	0	0	5	0	140

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

Basic knowledge of friendly software use.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

To acquire technical competence and knowledge for the manipulation of vectorial graphs.

To understand and explore technical and expression aspects resulting from the technologies pu tinto practice.

To acquire knowledge for the completion of artistic work based on the use of digital images.

Syllabus

Gráficos Vetoriais

Tools

? Selection

? Drawing

? Typography

? Painting

? Cut

? Presentation

Object

? Transformations

? Arrange

? Groups

? Lock/unlock

? Hide/Show All

? Path

? Blend

? Clipping Mask

? Compound Mask

Type

? Fonts

? Body

? Linesupported

text

? Transforming types into curves

View

? Ruler

? Guidelines

? Grids

Window

? Alignment

? Color

? Gradients

? Layers

? Pathfinder

? Line

? Libraries

Filters

Extensions

File export

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

This is a practical UC, in which realization is key to the learning process. Acquisition of competences listed in the syllabus results from the practice completed in the classroom, based on software for working with vectorial graphics. The contents of the syllabus are the support for the exercises proposed to students during the semester, and the manipulation of which will allow students to gain and master knowledge within the UC.

Teaching methodologies (including evaluation)

Being a laboratory practice discipline, the teaching methodology is structured in the continuous practice of working with specific software, being phased in exercises. At the end of the semester students are asked to work based on the technology learned of an artistic nature. Evaluation is continuous, as is the learning process, and is based on the contact between the student and the teacher, as well as the work done. The evaluation has two moments, one intercala and the other final, and consists of the visualization and discussion of all the exercises performed by the students, during the semester and the oral presentation of the same. The final evaluation is done before a jury constituted by at least two teachers, one of them being the teacher of the discipline.

Demonstration of the coherence between the teaching methodologies and the learning outcomes

This being a laboratorial UC, the teaching methodology is structured upon continued work with specific software for vectorial drawing. Through a series of practical exercises, on the first stage students are encouraged into a certain practice of vectorial drawing, in consonance with attaining the proposed objectives. Through consistent practice, students should acquire a likewise consistent level of creation and manipulation of vectorial graphics. On a second stage, students are invited to explore technical and expressive possibilities of the digital technology, particularly that of vectorial graphics.

Main Bibliography

- BentkowskaKafel,*
Anna ? Digital Art History (Intellect Books Computers
and the History of Art), Intellect Ltd,
2005
- Chapman, Nigel e Chapman, Jenny ? Digital Multimedia, John Wiley & Sons, Ltd, 2004.*
- Lieser, Wolf ? Arte Digital, H.F. Ullman, 2009.*
- O'Rourke, Michael ? Principles of ThreeDimensional*
Computer Animation (Modeling, Rendering, and Animating
with 3D Computer Graphics), W.W. Norton & Company, New York 2003.
- Paul, Christiane ? Digital Art (World of Art), Thames & Hudson, 2003*
- Ribeiro, Nuno? Multimédia tecnologias interactivas, FCA, Lisboa, 2007.*
- Tribe, Mark ? New Media Art, Taschen, 2006*
- Wands, Bruce ? Art of the Digital Age, Thames & Hudson, 2007*