ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE LISBOA

Ficha de Unidade Curricular

UNIDADE CURRICULAR
CURRICULAR UNIT

Ano Letivo **Academic Year**	2026-27	**Ano Curricular** **Curricular Year**	1	**Período** **Term**	S2	**ECTS:**	4
Obrigatória **Compulsory**	S	**Área Científica** **Scientific Area**	N/D				
Unidade Curricular **Curricular Unit**	[9006694] Tecnologias de Informação e Comunicação						
Curso **Course**	[9005] Licenciatura em Animação Sociocultural [9005] B. A. degree course in Socio-cultural Community Development						
Docente responsável **Teacher Responsible**	[50016] Nuno Monge						

CARGA LETIVA / LECTURING LOAD

Horas de Contacto		**T**	**TP**	**PL**	**TC**	**S**	**E**	**OT**	**O**
Presencial/Contact		-	-	-	-	-	-	-	-
À Distância	Sínc./Synch.	-	-	-	-	-	-	-	-
	Assínc./Asynch.	-	-	-	-	-	-	-	-

Legenda: Ensino teórico (T); Ensino teórico-prático (TP); Ensino prático e laboratorial (PL); Trabalho de campo (TC); Seminário (S); Estágio (E); Orientação tutorial (OT); Outra (O);

	Presencial/Contact	Distância/Remote
% de horas de contacto/contact hours	0%	0%

DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR / ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT

[270] Rodrigo Pena Carvalho dos Santos Craveiro | Horas Previstas: 0h

Inválido para efeito de certificação

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM E A SUA COMPATIBILIDADE COM O MÉTODO DE ENSINO (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES)

1. Desenvolver competências para a utilização de ferramentas gráficas digitais e saber selecionar as mais adequadas para cada situação;
2. Criar, editar e manipular conteúdos visuais simples;
3. Conhecer e analisar os benefícios da utilização das tecnologias no exercício da sua profissão;
4. Conceptualizar projetos a partir da utilização das tecnologias.

LEARNING OUTCOMES (KNOWLEDGE, APTITUDES AND SKILLS TO BE DEVELOPED BY THE STUDENTS)

1. Develop skills for the use of digital graphic tools and know how to select the most appropriate for each situation;
2. Create, edit and manipulate simple visual content;
3. Know and analyze the benefits of using technologies in the exercise of their profession;
4. Conceptualize projects based on the use of technologies.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

Edição, manipulação e criação de conteúdos visuais:
1. Conceito;
2. Potencialidades;
3. Aplicabilidade;
4. Ferramentas e aplicativos Open Source;
4.1. Adaptar o interface do software conhecendo os menus e opções existentes;
4.2. Utilizar as ferramentas de selecção, máscara e pintura;
4.3. Economizar tempo de edição e trabalho;
4.4. Utilizar efeitos e filtros;
4.5. Criar objectos vectoriais simples;
4.6. Corrigir defeitos, alterar cores e melhorar imagens;
4.7. Combinar imagens diferentes;
4.8. Preparar e exportar o trabalho para impressão ou web

SYLLABUS

Edition, manipulation and creation of visual content:
1. Concept;
2. Potentialities;
3. Applicability;
4. Open Source tools and applications;
4.1. Adapt the software interface knowing the existing menus and options;
4.2. Use the selection, mask and painting tools;
4.3. Save editing time and work;
4.4. Use effects and filters;
4.5. Create simple vector objects;
4.6. Correct defects, change colors and improve images;
4.7. Combine different images;
4.8 Prepare and export the job to print or the web.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

A estrutura dos conteúdos programáticos foi concebida para garantir uma progressão lógica e pedagógica que permita aos estudantes atingir os objetivos de aprendizagem definidos para a unidade curricular. Inicia-se com a familiarização com os fundamentos do design gráfico e a interface dos principais softwares utilizados na área, seguindo-se a aplicação prática desses conhecimentos na criação de peças de comunicação gráfica. A sequência dos temas promove o desenvolvimento de competências técnicas, criativas e críticas, permitindo aos estudantes conceptualizar projetos visuais adequados a diferentes contextos e públicos-alvo. Ao longo do percurso, será fomentado o trabalho autónomo, a capacidade de análise e de tomada de decisão fundamentada, de modo a que os estudantes possam justificar as suas escolhas de design com base em critérios técnicos, estéticos e comunicacionais.

DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES

The syllabus structure was designed to ensure a logical and pedagogical progression that allows students to achieve the learning objectives defined for the course. It begins with familiarization with the fundamentals of graphic design and the interface of the main software used in the field, followed by the practical application of this knowledge in the creation of graphic communication pieces. The sequence of topics promotes the development of technical, creative, and critical skills, allowing students to conceptualize visual projects appropriate for different contexts and target audiences. Throughout the course, independent work, analytical skills, and informed decision-making will be fostered, enabling students to justify their design choices based on technical, aesthetic, and communicational criteria.

Impresso a efeito de certificação

METODOLOGIAS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM ESPECÍFICAS DA UNIDADE CURRICULAR ARTICULADAS COM O MODELO PEDAGÓGICO

A unidade curricular adota uma metodologia centrada no ensino por projetos, promovendo a aprendizagem ativa e contextualizada. Cada conteúdo programático é introduzido através de sessões práticas orientadas, nas quais os estudantes aplicam os conhecimentos adquiridos em situações reais ou simuladas.

O desenvolvimento de projetos gráficos será o fio condutor da aprendizagem, permitindo aos estudantes experimentar diferentes ferramentas, linguagens visuais e estratégias de comunicação. Esta abordagem visa não só a aquisição de competências técnicas, mas também o desenvolvimento do pensamento crítico, da criatividade e da autonomia.

A produção final de recursos de comunicação gráfica dirigidos a um público-alvo específico será o culminar do processo de aprendizagem, traduzindo a integração dos saberes e a capacidade dos estudantes em responder a desafios concretos de forma fundamentada.

TEACHING AND LEARNING METHODOLOGIES SPECIFIC TO THE CURRICULAR UNIT ARTICULATED WITH THE PEDAGOGICAL MODEL

The curriculum adopts a project-based teaching methodology, promoting active and contextualized learning. Each syllabus is introduced through guided practical sessions, in which students apply the acquired knowledge in real or simulated situations.

The development of graphic projects will be the guiding thread of the learning process, allowing students to experiment with different tools, visual languages, and communication strategies. This approach aims not only to acquire technical skills but also to develop critical thinking, creativity, and autonomy.

The final production of graphic communication resources aimed at a specific target audience will be the culmination of the learning process, reflecting the integration of knowledge and the students' ability to respond to concrete challenges in a well-founded manner.

Utilização para efeito de certificação

AVALIAÇÃO

A avaliação da unidade curricular será de natureza formativa, promovendo o acompanhamento regular do progresso dos estudantes ao longo do semestre. A classificação final será obtida com base nos seguintes elementos:

Assiduidade e participação nas atividades desenvolvidas: 20%

Realização dos exercícios práticos propostos em aula: 80%

Em regime de avaliação por exame, a avaliação será efetuada através de uma prova prática individual, incidindo sobre a totalidade dos conteúdos programáticos lecionados (100%).

EVALUATION

The course assessment will be formative in nature, ensuring regular monitoring of student progress throughout the semester. The final grade will be based on the following elements:

Attendance and participation in activities: 20%

Completion of practical exercises proposed in class: 80%

Using an exam-based assessment, the assessment will be conducted through an individual practical test, focusing on all of the syllabus content taught (100%).

Inválido para efeito de certificação

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UC

A metodologia de ensino adotada nesta unidade curricular está alinhada com os objetivos de aprendizagem, ao privilegiar a aquisição de competências práticas e a capacidade de tomada de decisão autónoma no processo criativo.

A realização de trabalhos práticos em sala de aula constitui a base para o desenvolvimento do domínio técnico das ferramentas de design gráfico e para a construção de autoconfiança por parte dos estudantes. Estes exercícios iniciais são concebidos para proporcionar experiências orientadas, que introduzem os conceitos fundamentais e promovem a experimentação.

À medida que o semestre avança, os desafios propostos pelo docente adquirem uma complexidade crescente e a sua intervenção torna-se progressivamente menos direta, incentivando a autonomia, a investigação individual e a capacidade de resolução de problemas.

O ambiente pedagógico será aberto, colaborativo e centrado no estudante, permitindo que cada um construa o seu próprio percurso de aprendizagem, desenvolvendo projetos criativos fundamentados em decisões conscientes e informadas.

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES

The teaching methodology adopted in this course aligns with the learning objectives, prioritizing the acquisition of practical skills and the ability to make independent decisions in the creative process.

In-class practical assignments form the basis for developing students' technical mastery of graphic design tools and building self-confidence. These initial exercises are designed to provide guided experiences that introduce fundamental concepts and promote experimentation.

As the semester progresses, the challenges posed by the instructor become increasingly complex, and their intervention becomes progressively less direct, encouraging autonomy, individual investigation, and problem-solving skills.

The pedagogical environment will be open, collaborative, and student-centered, allowing each student to build their own learning path, developing creative projects based on conscious and informed decisions.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL
MAIN BIBLIOGRAPHY

Ambrose, G., & Harris, P. (2011). Layout for graphic designers: An introduction. AVA Publishing.

Dabner, D., Calvert, S., & Casey, A. (2017). Graphic design school: The principles and practice of graphic design (6.ª ed.). Thames & Hudson.

Garfield, S. (2016). Why fonts matter. Penguin Books.

Shaughnessy, T., & Shaughnessy, P. (2017). Graphic design rules: 365 essential design dos and don'ts. Laurence King Publishing.

Recursos digitais
www.canva.com
www.adobe.com/africa/learn/illustrator
www.adobe.com/africa/learn/photoshop

Digital resources
www.canva.com
www.adobe.com/africa/learn/illustrator
www.adobe.com/africa/learn/photoshop

OBSERVAÇÔES

COMMENTS

Documento gerado para efeito de certificação