



Ensinar por quem tem paixão por aprender.

## DESIGN EDITORIAL

qual é a tua bio-gráfica?

Ofícios

### Mapa das aulas

#### Objectivos

Ter as bases sobre o design editorial.

Saber compreender briefings.

Procurar soluções criativas.

Ver a produção como uma oportunidade.

Saber apresentar ao Cliente.

#### Projecto Gerador

##### Revista Gerador

Acompanhar o processo criativo de uma Revista Gerador e criar um conceito de comunicação para o dia do lançamento da Revista.

#### Prof

##### Sónia Rodrigues

A Sónia estudou design de comunicação, trabalhou em publicidade e design, tornou-se freelancer. É directora de arte na Revista Gerador, já ensinou crianças, dá inputs de consultoria, tira fotografias para memórias futuras, faz bolos, e ainda tem tempo para um marido, um filho e um cão.

#### 1. Desconstrução

O que é o design editorial? Quais as suas tipologias? Quais as diferenças entre elas?

Partir de objectos impressos para analisar conceito, organização da informação, hierarquia, adequação ao meio.

#### 2. Identidade e Conceito

Discussão e debate sobre exemplos trazidos pelos estudantes, desde revistas, folhetos, brochuras, sites, etc. Perceber porque algumas soluções funcionam intuitivamente.

#### 3. Tipografia

Breve história, com apresentação dos diferentes estilos, famílias, anatomias da letra, usos, sensações. Exercícios com exploração da identidade de cada estudante.

#### 4. Conteúdos

Integração de conteúdos recebidos a partir de outras fontes (fotos, ilustrações, gravuras) e tratamento de cores. Briefing de projecto individual a desenvolver ao longo do Ofício.

#### 5. Arranque Projecto

Acompanhamento individual de cada ideia proposta para projecto a desenvolver. Consulta de publicações com estilos de design diferentes, com diversidade de soluções gráficas, incluindo, claro, Revistas Gerador.

#### 6. Ferramentas Criativas

Que ferramentas podem ser usadas? Programas de computador? Lo-tech? No-tech? Diferentes tipos de impressão/reprodução.

#### 7. Auto-Análise Crítica

Discussão do progresso dos trabalhos com a turma, em que todos participam. Sistema que abraça a crítica e desenvolve a auto-análise.

#### 8. Relação com o Cliente

O que é a metodologia de projecto? De que forma se pode estabelecer um calendário sério e cumprível. Como gerir as expectativas? Como trabalhar a auto-confiança perante o cliente?

#### 9. Visita

A M2 é uma das gráficas mais respeitadas em Portugal, pelo trabalho criterioso que desenvolve, privilegiando o trabalho tradicional das artes gráficas.

#### 10. Apresentação dos Projectos

Apresentação individual dos projectos desenvolvidos pelos estudantes ao longo das aulas.

### Avaliação

#### Participação (20%)

Capacidade do estudante intervir de forma positiva, valorizando-se a proactividade.

#### Criatividade (20%)

Capacidade de encontrar soluções originais para os desafios colocados.

#### Conhecimento (25%)

Utilização do conhecimento adquirido no projecto final a desenvolver.

#### Apresentação (35%)

Capacidade de apresentar o seu projecto aos restantes colegas.

### Calendário

A Escola Gerador tem 3 temporadas ao longo do ano, com início em Janeiro, Abril e Outubro. As aulas decorrem sempre em horário pós laboral, entre as 19h30 e as 22h. Consulta em [gerador.eu](http://gerador.eu), no artigo dedicado ao ofício, a data exacta de todas as aulas.