

POSTER 21as JCGM

Projecto
Organização e Hierarquia
Conteúdos

AVISO

O Problema Memo

Não deixes que o teu poster se pareça com um memorando de escritório!

Não sejas um escravo do documento.
Por exemplo, o nome das Jornadas e o endereço da ESTG não tem que estar no topo ou no fundo do poster.

Em vez de fazeres uma caixa de texto grande, divide o conteúdo e move-o ao redor da página.

Usa uma variedade interessante de tamanhos de fonte (algumas grandes, outras pequenas), mas utiliza essa variedade de uma forma consistente. Atenção à hierarquia!

Usa cor. Mesmo dando apenas uma cor ao fundo (tenta imprimir em papel colorido), esta ajuda a composição a parecer-se mais com um poster, e menos como um... memorando.

7 DICAS PARA CRIAR UM POSTER BOM E EFICAZ

1. Chamar a atenção
2. Manter simples
3. Usar boas fontes
4. Pensar em consumo de informação
5. Usar cores com cuidado
6. Ser equilibrado
7. Quebrar as regras!
(in Dzine Blog)

ALGUNS SITES PARA CONSULTA

<https://www.creativeblog.com/news/graphic-design-trends-2022>

<https://www.creativeblog.com/posts/poster-designs-121518466>

<https://www.designhill.com/design-blog/tips-for-a-creative-poster-design/>

<https://blog.bannersnack.com/creative-poster-design-ideas/>

<https://designshack.net/articles/graphics/poster-design-ideas-inspiration/>

<https://www.printmag.com/posters/poster-designs-regional-design-annual/>

<https://gomediam.com/zine/insights/poster-design-inspiration/>

<https://www.helloprint.co.uk/blog/5-great-examples-of-poster-design/>

<https://www.canva.com/learn/poster-design/>

As Jornadas de Computação Gráfica e Multimédia são um evento anual realizado na ESTG, organizado pelo curso de ECGM e pelo núcleo de CGM. Abordam temáticas afins à área da CGM assim como organizam workshops e torneios de jogos. As Jornadas são de acesso livre a estudantes da ESTG mas também pretendem cativar o interesse de potenciais alunos para o curso e provenientes de escolas secundárias.

OBJECTIVOS

O objectivo deste exercício é capacitar o aluno para a organização de conteúdos, de forma original e expressiva. O aluno é desafiado a compor o poster para as 21as Jornadas de CGM, considerando a hierarquia e a disposição da informação, de modo que o mesmo seja atraente, criativo e compreensível.

PROPOSTA

No logotipo disponibilizado podes alterar cor e/ou textura. Contudo, não podes alterar disposição, proporção ou tipo de letra.

Cria um poster para as 21as Jornadas de Computação Gráfica e Multimédia, em que todos os conteúdos são originais (da autoria do aluno), excepto os fornecidos pela docente.

Pondera cuidadosamente sobre a hierarquia tipográfica da informação que terá de ser apresentada. Um espectador deve ser capaz de compreender facilmente o calendário de eventos e de perceber rapidamente quem são os oradores. O poster deve também transmitir o conceito/emoção da computação gráfica e multimédia para um público de profissionais e estudantes da área. A informação em si deve criar a expressão visual do cartaz.

REQUISITOS

Dimensão: A3

Podes usar cores, formas e linhas, bem como texto, mas não podes usar imagens bitmap.

METODOLOGIA

Os conteúdos de texto e logotipos serão fornecidos pela docente.

Pesquisar exemplos de bons posters (para inspirar, não para adaptar!)

Organizar os conteúdos e dispô-los hierarquicamente no plano, inicialmente sob a forma de esboço, desenvolvendo várias versões para potencial aplicação.

Escolher uma [fonte](#) e [cores](#) que se adaptem ao evento.

Estruturar as ideias finais em computador.

ELEMENTOS A ENTREGAR

Poster final impresso a cores, formato A3, com boa qualidade.

Submissão no moodle, em pasta zipada identificada com o nome e apelido do aluno (ex. PatríciaVieira), no tópico "entrega de projectos" - "entrega POSTER JCGM".

A pasta zipada contém:

- dois ficheiros, PNG e AI, com o poster final, identificados com nome do aluno:
 - NomeSobrenome_poster.png
 - NomeSobrenome_poster.ai
- pasta identificada como "desenvolvimento" com:
 - esboços digitalizados, em formato JPEG,
 - ideias desenvolvidas digitalmente, em formato JPEG
 - todos os ficheiros devem estar ordenados cronologicamente (1,2,3, ...)
- pasta identificada como "fontes" com os tipos de letra utilizados no poster

ELEMENTOS DE AVALIAÇÃO

Desenvolvimento: 30%

Poster final: 70% (originalidade, criatividade e organização de conteúdos)

Este projecto corresponde a 45% da avaliação final da UC.

CALENDÁRIO

21 Nov.	apresentação da pesquisa apresentação paleta cores e tipografia
28 Nov.	apresentação de 5 boas propostas em esboço
5 Dez.	apresentação de mais 5 boas propostas em esboço selecção de 5 propostas para desenvolvimento em formato digital
12 Dez.	apresentação de 5 propostas em formato digital selecção de 2 propostas – correcções finais
2 Jan.	apresentação propostas seleccionadas corrigidas selecção da proposta final
6 Jan.	submissão no moodle até às 12h00
9 Jan.	entrega do poster impresso no início da aula