



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201311025 - DESIGN II

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2022/23

Curso

Lic Design

Ciclo de estudos

1º

Créditos

12.50 ECTS

Idiomas

Português

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

1º / 2º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	9.00	0.00	0.00	0.00	0.00	9.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
126.00

Horas totais de Trabalho
350.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro 12.00 horas

Maria Inês Costa da Veiga 6.00 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

Sendo a UC de Design II constituída por duas componentes, adiante, e por um questão de simplicidade, designadas como *tridimensional* e *bidimensional*, com tempos e responsabilidades de lecionação independentes, identificam-se objetivos fundamentais, partilhados, e objetivos específicos a cada uma delas.

Assim, são objetivos comuns da UC:

Promover um ensino fundamental de conceitos, princípios e técnicas elementares do Design
Despertar para o papel e responsabilidade do design(er) como agente transformador do ambiente Humano
Experimentar o processo do Design como modo racional de transformação da realidade
Integrar questões sociais e ambientais no desenvolvimento do projeto
Adquirir prática de projeto e descoberta de processos metodológicos
Estimular a resposta criativa na resolução dos problemas de design, a atenção perante o mundo para uma melhor interpretação dos fenómenos atuais, e o pensamento especulativo em temas sociais
Cultivar a curiosidade e a interpelação da realidade como competências fundamentais do estudante de design
Desenvolver capacidades de investigação, de representação e de comunicação
Contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico e para a capacidade de procurar e selecionar informação útil, bem como para a aquisição progressiva de conhecimentos fundamentais sobre cultura do Design

São objetivos específicos da componente tridimensional

Questionar e interpretar os problemas propostos
Fomentar o uso desenho prospetivo e os modelos tridimensionais como ferramentas de projeto
Estimular a aquisição gradual de uma sensibilidade material e construtiva e o desenvolvimento de processos pessoais de projeto
Desenvolver um gradual domínio das ferramentas e códigos do design

São objetivos específicos da componente bidimensional

Contribuir para a aquisição progressiva de conhecimentos fundamentais do Design Gráfico
O que é e o que faz o design gráfico / Processos basilares da comunicação visual / Ferramentas informáticas do Design Gráfico / Alguns tipos de letra estruturantes e noções de tipografia / Processos iniciais de comunicação visual / Socioleto do design gráfico
Desenvolver competências específicas
Recolher e tratar informação criticamente para a construção de processos de comunicação / Reconhecer o potencial do design gráfico num contexto social / Desenvolver uma literacia inicial nos softwares de desenho vetorial e tratamento de imagem / Criação de narrativas / Integração da cultura visual e, especificamente de cultura tipográfica

Conteúdos Programáticos / Programa

A UC Design II, de natureza teórico-prática, dá continuidade à UC Design I, pondo os alunos perante as várias dimensões do design, através duma aprendizagem assente na resolução de problemas práticos de crescente complexidade e abrangência.

Tal como no semestre anterior, a UC agrega dois percursos didáticos complementares — paralelos e, pontualmente, convergentes — que visam familiarizar os estudantes com os processos, ferramentas e códigos do design tri e bidimensional, aproximando-os dos códigos e âmbitos do design de equipamento e produtos, por um lado, e do design de comunicação, por outro.

Assim, na componente tridimensional procurar-se-á despertar o aluno para noções básicas do Design, através da interpretação teórica e prática de conceitos fundamentais e indissociáveis como função, forma, funcionamento, utilidade, etc. na sequência do que já havia sido feito na UC Design I. Através de exercícios de design progressivamente mais complexos, promover-se-á uma aprendizagem assente na prática, questionando noções pré-adquiridas sobre a natureza dos objetos artificiais e as suas funções.

A componente tridimensional organizar-se-á em dois grandes temas (materializados em dois ou mais exercícios):

1. Objetos improváveis: criação de objetos/sistema de objetos destinados a resolver um problema concreto,

uma função específica (mesmo se implausível ou improvável), sem passado formal

2. Objetos possíveis: criação de objetos/sistema de objetos destinados a resolver um problema concreto, uma função específica (provável ou, pelo menos, plausível), mais próxima da realidade e do quotidiano

Por sua vez, serão conteúdos programáticos da componente bidimensional

O design e a sociedade: um diálogo para a mudança

O design em construção: a formação da comunicação / a intenção da mensagem / a expressividade do texto / a ação de comunicação

A comunicação integrada: uma perspetiva global para o design gráfico

Consubstanciados nos seguintes temas

1. O design como parte de um sistema muito maior e para uma ideia de futuro.
2. A tipografia como elemento estruturante de uma ação de comunicação?
3. O design no contexto de um produto no contexto de um mercado.

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

A metodologia assenta no desenvolvimento de trabalhos práticos recorrendo, de forma progressivamente mais consciente, às metodologias e ferramentas próprias da disciplina. Os projetos propostos visam estimular as capacidades de resolver problemas e desenvolver as competências e ferramentas específicas do design(er), através do confronto com problemas de reduzida (mas crescente) complexidade, facilmente delimitáveis, bem como sublinhar a importância fundamental das condicionantes (de natureza material, tecnológica,, temporal, orçamental, etc) como material fundamental do design.

Na componente tridimensional

Para o objetivo que se prende com a aquisição gradual de uma sensibilidade material e construtiva propõem-se exercícios de reduzida (mas gradual) complexidade de objetos de dimensões reduzidas (escala da mão) e baixa complexidade tecnológica, que permitam cultivar a coerência do todo e a atenção ao detalhe

Para o objetivo que se prende com o desenvolvimento de processos pessoais de projeto estimular-se-á um uso livre do Caderno de Projeto (com recurso a desenho, colagens, texto), bem como a diversificação dos meios e processos usados para desenvolvimento e formalização de soluções

Para os objetivos que se prendem com aquisição de competências fundamentais de desenvolvimento de projeto contribui a natureza dos exercícios projetuais propostos — sempre que possível, procurando confrontar os alunos com situações novas, "sem antecedentes", para evitar ou protelar o condicionamento por soluções pré-existentes (desenvolvidas em anos anteriores ou facilmente acessíveis na internet.)

Para os objetivos que se prendem com o despertar para entendimento da função social do design(er) contribuem

temas que, ainda que podendo resultar em objetos não imediatamente reconhecíveis como pertencentes ao quotidiano, procurarão estimular reflexões alargadas sobre assuntos que afetam os alunos enquanto indivíduos e membros ativos da sociedade.

Na componente bidimensional

Para o objetivo de aprendizagem sobre o papel do design na sociedade (um diálogo para a mudança) concorrem os conteúdos:

O reconhecimento do papel do design gráfico num contexto social, do que é e o que faz o design gráfico e dos processos basilares da comunicação visual. É ainda importante ser capaz de seleccionar criticamente informação, e de experimentar a criação de narrativas para a comunicação.

Para o objetivo do design em construção, ou seja de uma iniciação à área de trabalho do designer gráfico contribui o conhecimento do que é e o que faz o design gráfico, dos processos basilares para a construção de comunicação e de narrativas a serem comunicadas; o conhecimento das ferramentas informáticas do Design Gráfico, de alguns tipos de letra estruturantes, das boas maneiras tipográficas e do socioleto da profissão de designer. É ainda importante a aquisição de prática de projeto e descoberta de processos metodológicos para o desenvolvimento de soluções.

Para que o aluno tenha uma perspetiva global para o design gráfico, é importante o conhecimento de alguns dos processos de construção de comunicação, o desenvolvimento de competências que permitam a seleção de informação útil ao projeto e o reconhecimento do papel do design gráfico num contexto social.

É ainda importante promover a capacidades de investigação e uma propedêutica para a criação de narrativas que integrem questões sociais e ambientais e o desenvolvimento de uma cultura visual. É ainda importante o desenvolvimento de trabalho com fins especulativos que não tenha um fim determinado ou expectável.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A UC prevê 126 horas de contacto e um total de 350 horas de trabalho. Significa isto que é expectável que os alunos desenvolvam parte significativa do seu trabalho fora das aulas, entre aulas, autonomamente, de acordo com o espírito do Tratado de Bolonha. As circunstâncias decorrentes da pandemia Covid-19 e do sistema de lecionação alternado presencial e à distância, reforçam a importância desse procedimento.

As aulas serão de carácter teórico-prático, com momentos autónomos de exposição (eventualmente com recurso projeções, filmes, etc.) relacionados com os temas dos trabalhos, com acompanhamento individual dos trabalhos (no espaço da sala de aula ou na oficina), com pontos de situação regulares, alargados ao conjunto da turma, com o propósito de esclarecer dúvidas comuns sobre objetivos ou processos.

Prevê-se a possibilidade de se realizarem visitas de estudo relacionadas com os temas dos trabalhos em curso, bem como a realização de palestras por convidados / especialistas.

Estimular-se-á a autonomia dos estudantes, bem como a participação em eventos internos ou externos à FA (nomeadamente através do incentivo gerado pelo *VISTO, passaporte cultural do estudante de Design da FA.*)

Avaliação

A avaliação será contínua, realizada ao longo do semestre, no apoio ao desenvolvimento dos trabalhos e nos momentos de apresentação (gráfica, escrita e oral) dos resultados obtidos, correspondentes às entregas das diversas fases previstas no lançamento de cada exercício (fornecidas aos alunos em enunciados autónomos para cada exercício, e em que constarão, também, os prazos de desenvolvimento dos exercícios e respetivos critérios de avaliação).

Para além dos critérios de avaliação específicos de cada exercício (constantes dos respetivos enunciados) serão critérios de avaliação permanentes, e constantemente avaliados, os seguintes aspetos:

- a assiduidade e a pontualidade
- o trabalho desenvolvido em aula, com acompanhamento dos docentes
- a participação em aula, traduzida em exposição de dúvidas e pontos de vista, a entreatada a colegas, a capacidade de trabalho em grupo
- a curiosidade, a inquietude, a capacidade de ir além do mínimo e para lá do óbvio
- o cumprimento de prazos

— as atividades desenvolvidas fora das aulas que enriqueçam o processo de aprendizagem

A classificação tomará em consideração tanto o percurso metodológico como o resultado final. Contemplando a UC dois percursos de didáticos a decorrer em paralelo, através de aulas ministradas de forma independente, a avaliação refletirá a proporção horária das duas componentes — tri e bidimensional. Assim:

— a **classificação da componente tridimensional (6 horas por semana) corresponderá a 60% da classificação final da UC;**

— a **classificação da componente bidimensional (3 horas por semana) corresponderá a 30% da classificação final da UC.**

— **Os 10% remanescentes serão reservados para a assiduidade, trabalho e participação nas aulas (5%) e para a avaliação de instrumentos complementares de aprendizagem (passaporte cultural VISTO, Caderno de Projeto e outros) (5%).**

Por sua vez, o apuramento das notas de cada componente resultará da ponderação das classificações dos exercícios nelas desenvolvidos, segundo as percentagens discriminadas nos respetivos enunciados.

Será publicada uma nota final de Avaliação Semestral (na escala de 0 a 20), no prazo previsto no Calendário Académico.

O Exame Final tem carácter obrigatório, de acordo com o Regulamento de Avaliação do Aproveitamento dos Estudantes (RAAE) em vigor, e será constituído pela apresentação oral, ao júri nomeado para o efeito, do trabalho realizado ao longo do semestre, e nos termos previamente definidos pelos docentes da UC.

De acordo com o RAAR terão acesso a exame final os alunos com classificação igual ou superior a 7 (sete) valores na Avaliação Contínua.

Os exames de Melhoria e de Recurso, bem como os de Época Especial, serão constituídos pela apresentação oral, ao júri nomeado para esse efeito, de todo o trabalho programado para o semestre (pressupondo-se, no caso dos exames de Melhoria e de Recurso, a sua melhoria desde o anterior momento de avaliação). Sempre que se julgue conveniente, serão solicitados elementos adicionais de avaliação e /ou realizar-se-á uma prova complementar realizada presencialmente durante o exame.

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

A metodologia utilizada nesta unidade curricular ajusta-se à sua natureza projetual, procurando-se uma amplitude de abordagens aos problemas em estudo, de modo a cobrir as atividades de pesquisa, análise, seleção de informação, síntese, avaliação, iteração e comunicação, que traduzem a essência e o corpo de um processo de projeto.

Por regra, os trabalhos serão publicamente apresentados e comentados perante a turma,

A apresentação alargada, perante a turma e não apenas perante os docentes, visa desenvolver a capacidade de síntese, refinar a qualidade e eficácia da expressão visual e oral, fomentar a discussão, e estimular e valorizar a capacidade de crítica e autocrítica.

Fomentar-se-á o uso de diversas ferramentas (manuais, elétricas ou eletrónicas, dependendo da natureza dos trabalhos), por forma a familiarizar os estudantes com um vasto leque instrumentos úteis ao desenvolvimento dos trabalhos.

A possibilidade de uso de computadores, *tablets* e outras ferramentas digitais, será definida caso a caso.

O uso de *smartphones* no contexto do trabalho será, por regra, fortemente desencorajado. Em qualquer caso, dever-se-á evitar o seu uso para atividades alheias ao desenvolvimento dos trabalhos (uso de redes sociais, comunicação por voz ou mensagem, etc.)

Registos vídeo ou áudio das aulas deverão ser previamente autorizados.

Bibliografia Principal

Bringhurst, Robert. Elementos do Estilo Tipográfico. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
Papanek, Victor. Arquitetura e design: ecologia e ética. Lisboa: Edições 70, 1995.
Papanek, Victor. Design for the real world: human ecology and social change. 2nd ed., completely rev. Chicago, Ill: Academy Chicago, 1985.
Rawsthorn, Alice. Hello world: where design meets life. London: Hamish Hamilton, 2013

Bibliografia Complementar

Baines, Phil, e Andrew Haslam. Type & typography. 2nd ed. New York: Watson-Guption Publications, 2005.
Cardoso, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Ubu, 2016.
Colomina, Beatriz, Wigley, Mark. Are we human? notes on an archaeology of design. Zürich, Switzerland: Lars Muller Publishers, 2016.
Derry, T. K., e Trevor Illtyd Williams. A short history of technology: from the earliest times to A.D. 1900. New York: Dover Publications, 1993.
Dorst, Kees, Understanding Design. Amsterdam. Bis Publishers, [2003] 2006
Fletcher, Alan. The art of looking sideways. London; New York: Phaidon, 2001.
Heskett, John. Industrial design. London: Thames & Hudson, 1980.
Manzini, Ezio. A matéria da invenção. Lisboa: Centro Português de Design, 1993.
Rawsthorn, Alice. Design as an attitude. Geneve: JRP / Ringier

PODCASTS

99% INVISIBLE <https://podcasts.apple.com/pt/podcast/99-invisible/id394775318?l=en>
DESIGN MATTERS WITH DEBBIE MILLMAN <https://podcasts.apple.com/pt/podcast/design-matters-with-deb-bie-millman/id328074695?l=en>
THE DESIGN OF BUSINESS THE BUSINESS OF DESIGN <https://podcasts.apple.com/pt/podcast/the-design-of-business--the-business-of-design/id1165804333?l=en>
BAD DESIGN PODCAST <https://podcasts.apple.com/pt/podcast/bad-design-podcast/id1266847072?l=en>

REVISTAS

Adbusters
Baseline
Disegno
Eye

[Oportunamente, no enunciado cada exercício ou no decurso das aulas, será fornecida bibliografia complementar relacionada com o trabalho em curso.

Sugere-se aos alunos que o queiram fazer, que sigam o grupo de Facebook FA design I+II (www.facebook.com/groups/1620778588184111/). O grupo (fechado — apenas acessível a docentes e discentes, passados e presentes da UC ou de cursos de Design da FA) destina-se a divulgar rapidamente informação de interesse (eventos, notícias, artigos, etc.) para os estudantes, relacionada ou não directamente com os trabalhos em curso. Naturalmente, e por não ser obrigatório que os alunos tenham contas em redes sociais, nenhuma informação fundamental relativa às aulas será divulgada exclusivamente por esta via.]



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201311025 - Design II

Type

Compulsory

Academic year

2022/23

Degree

B. Design

Cycle of studies

1

Unit credits

12.50 ECTS

Lecture language

Portuguese

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

1 / 2

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	9.00	0.00	0.00	0.00	0.00	9.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

126.00

Total workload

350.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro 12.00 horas

Maria Inês Costa da Veiga 6.00 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

The Design II course (curricular unit or UC) consists of two tracks, from now on designated as three-dimensional and two-dimensional components, each with independent teaching classes, below are listed some fundamental and common goals, as well as specific ones for each of them.

Thus, these are the common objectives

To promote a fundamental teaching of design concepts, principles and elementary techniques

To awake to the role and responsibility of design (er) as a transforming agent of the Human environment
To experiment with Design process as a rational way of transforming reality
To integrate social and environmental issues in the development of the project
To acquire design practice and discovery of methodological processes
To stimulate creative response in solving design problems, attention to the world for a better interpretation of current phenomena, and speculative thinking in societal themes
To foster curiosity and challenge reality as fundamental skills of the design student
To develop research, representation and communication skills
To contribute to the development of critical thinking and the ability to search and select useful information, as well as the progressive acquisition of fundamental knowledge about the culture of Design

Specific objectives of the three-dimensional component

To question and interpret the proposed problems
To encourage the use of prospective drawing and three-dimensional models as design tools
To foster the gradual development of material and constructive sensibility and of personal design processes
To develop a gradual mastery of design tools and codes

Specific objectives of the two-dimensional component

To contribute to the progressive acquisition of fundamental knowledge of Graphic Design
What graphic design is and what it does / Basic processes of visual communication / Computer tools of Graphic Design / Some structuring fonts and notions of typography / Initial processes of visual communication / Sociolect of graphic design
To develop specific skills
Collect and critically treat information for the construction of communication processes / Recognize the potential of graphic design in a social context / Develop initial literacy in vector drawing and image processing software / Narrative creation / Integration of visual culture and, specifically, typographic culture

Syllabus

Being a course of both theoretical and practical nature — in the continuity of Design I — in Design II students deal with some of the various dimensions of design, through learning based on the resolution of practical problems of increasing complexity and scope.

As in the previous semester, the UC aggregates two complementary didactic paths - parallel and, occasionally, convergent - that aim to familiarize students with the processes, tools and codes of tri and two-dimensional design, bringing them closer to the codes and scopes of Product Design, on the one hand, and Communication Design, on the other.

Thus, in the three-dimensional component, the students will deal with basic notions of Design, through theoretical and practical interpretation of fundamental and inseparable concepts such as function, form, functioning, utility, etc. following what has already been done at UC Design I. Through practice-based learning and questioning pre-acquired notions about the nature of artificial objects and their functions, they will face design exercises progressively more complex.

The three-dimensional component will be organized into two major themes (materialized in two or more exercises):

1. Unlikely objects: creation of objects / systems of objects designed to solve a specific problem, a specific function (even if implausible or improbable), with no formal past
2. Possible objects: creation objects / systems of objects designed to solve a specific problem, a specific function (probable or, at least, plausible), closer to reality and everyday life

In turn, the programmatic content of the two-dimensional component will deal with

Design and society: a dialogue for change

Design under construction: the formation of communication / the intention of the message / the expressiveness of the text / the communication action

Integrated communication: a global perspective for graphic design

Consubstantiated in the following themes

1. Design as part of a much larger system and for an idea of the future
2. Typography as a structuring element of a communication action
3. Design in the context of a product in the context of a market

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

The methodology is based on practical work using the methodologies and tools specific to the discipline, on progressively more consciously manner. The proposed assignments aim to stimulate the ability to solve problems and develop the specific skills and tools of the designer, through problems of low (but growing) complexity, as well as to underline the fundamental importance of the constraints of multiple nature (material, technological, chronological, budgetary, etc.) as a fundamental part of the design process.

In the three-dimensional component

For the purpose of gradually acquiring material and constructive sensibility, students will have to solve assignments regarding objects of reduced dimensions (hand scale) and low technological complexity. These will promote the importance of the coherence of the whole and the attention to detail

For the objective related to the development of personal design processes, a free use of the Design Notebook (using drawing, collages, text) will be encouraged, as well as the diversification of the means and processes used for development and formalization. of solutions

The nature of the proposed assignments contributes to the acquisition of fundamental skills in project development - whenever possible trying to confront students with new situations, "without antecedents", to avoid or delay solutions conditioned by pre-defined / existing solutions (developed in previous years or easily accessible on the internet.)

The objectives related to developing a gradual awareness to the social function of design, will be dealt through design themes that even if resulting in objects that are not immediately recognizable as belonging to everyday life, will seek to stimulate broader reflections on subjects that affect students as individuals and active members of society.

In the two-dimensional component

For the purpose of learning about the role of design in society (a dialogue for change), contribute the following contents: The recognition of the role of graphic design in a social context, of what graphic design is and what it does and the basic processes of visual communication. It is also important to be able to critically select information, and to experiment with creating narratives for communication.

For the purpose of an introduction to the work as graphic designer, the knowledge of what graphic design is and what it does, the basic processes for the construction of communication narratives contribute: the knowledge of some Graphic Design computer tools, some structuring typographic knowledge and manners, and the acquaintance with the design profession sociolect. It is also important to acquire design practice and discover methodological processes for the development of solutions.

In order for the student to have a global perspective for graphic design, it is important to know some of processes of communication, develop skills that allow the selection of useful information for each project and the recognition of the role of graphic design in a social context.

It is also important to promote research skills and for the creation of narratives that integrate social and environmental issues as well as the development of a visual culture. It is also important to develop work for speculative purposes that does not have a determined or expected end.

Teaching methodologies (including evaluation)

The UC provides 126 contact hours and a total of 350 hours of work. This means that students are expected to develop a significant part of their work outside of classes, between classes, autonomously, in accordance with the spirit of the Bologna Treaty. The circumstances arising from the Covid-19 pandemic and the alternate classroom and distance teaching system, reinforce the importance of such practice.

The classes will be of a theoretical and practical nature, with autonomous moments of exposition (possibly using

projections, films, etc.) related to the themes of the assignments, as well as individual tutoring of work development (in the classroom, the workshop or via zoom), with regular assessments, extended to the group as a whole, with the purpose of clarifying common doubts about goals or processes.

It is foreseen the possibility of carrying out field trips related to the themes of the work in progress, as well as lectures by guests / specialists.

Students' autonomy will be encouraged, as well as participation in internal or external events to the FA (namely through the incentive generated by VISTO, the design student's 'cultural passport'.)

Evaluation

The evaluation will be continuous, carried out throughout the semester, following work development, and in final presentation moments (graphic, written and oral) of the various phases (as stated in each assignment, which will also contain deadlines and evaluation criteria).

In addition to the specific evaluation criteria for each phase (as stated in the design briefs), the following aspects will be permanent evaluation criteria:

- attendance and punctuality
- the work developed in class, accompanied by teachers
- participation in class, assistance to fellow students, the ability to work in groups
- curiosity and the ability to go beyond the minimum and beyond the obvious
- meeting deadlines
- activities developed outside of classes that enrich the learning process

The evaluation will take into account both the methodological path and the final result.

As the UC includes two parallel and concurrent paths, the grading will reflect the proportion of the two components - tri and two-dimensional. As such:

- The classification of the three-dimensional component (6 hours per week) will correspond to 60% of the final classification;

- The classification of the two-dimensional component (3 hours per week) will correspond to 30% of the final classification.

- The remaining 10% will be allocated to attendance, work and class participation (5%) and for the evaluation of complementary learning tools (VISTO, Design Notebook and/ or other elements) (5%).

In turn, the score of each component will result from the weighting of the grades of the exercises developed, according to the percentages stated in each assignment.

In turn, the calculation of the scores for each component will result from the weighting of the classifications of the exercises developed therein, according to the percentages detailed in the respective statements.

A final semester assessment grade (on a scale of 0 to 20) will be published, within the deadline set in the Academic Calendar.

The Final Exam is mandatory, in accordance with the Student Performance Assessment Regulation (RAAE) in force, and will consist of an oral presentation, to the jury appointed for the purpose, of the work carried out throughout the semester, and in terms previously defined by UC professors.

According to the *Regulamento de Avaliação do Aproveitamento dos Estudantes* (RAAE — Students Evaluation Regulation), students with a grade equal to or higher than 7 (seven) in the end of the semester assessment will have access to the final exam.

The Improvement and Appeal exams, as well as the Special Period exams, will consist of the oral presentation, to the jury appointed for this purpose, of all the work scheduled for the semester (assuming, in the case of the Improvement and Appeal exams, its improvement since the previous evaluation moment). Whenever deemed convenient, additional elements of assessment will be requested and/or a complementary test will be carried out in person during the exam.

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

The methodology used in this course adjusts to its nature, looking for a wide range of approaches to the problems under study, in order to cover the activities of research, analysis, information selection, synthesis, evaluation, iteration and communication, which they reflect the essence and the body of a design process.

As a rule, the works will be publicly presented and commented before the whole class.

The extended presentation, before the class and not just before the teachers, aims to develop the capacity for synthesis,

to refine the quality and effectiveness of visual and oral expression, to encourage discussion, and to stimulate and enhance the capacity for criticism and self-criticism.

The use of various tools (manual, electrical or electronic, depending on the nature of the work) will be encouraged, in order to familiarize students with a wide range of useful tools (both for drawing and making things) for the work development.

The possibility of using computers, tablets and other digital tools will be defined on a case-by-case basis.

The use of smartphones in the context of work will be strongly discouraged, as a rule. In any case, its use should be avoided for other activities than those work-related (use of social networks, voice or message communication, etc.) Video or audio records of classes must be previously authorized.

Main Bibliography

Bringhurst, Robert. The Elements of Typographic Style. London: Hartley and Marks Publishers, 2013 (1993)
Papanek, Victor. Design for the real world: human ecology and social change. 2nd ed., completely rev. Chicago, Ill: Academy Chicago, 1985.
Rawsthorn, Alice. Hello world: where design meets life. London: Hamish Hamilton, 2013

Additional Bibliography

Baines, Phil, e Andrew Haslam. Type & typography. 2nd ed. New York: Watson-Guption Publications, 2005.
Colomina, Beatriz, Wigley, Mark. Are we human? notes on an archaeology of design. Zürich, Switzerland: Lars Muller Publishers, 2016.
Derry, T. K., e Trevor Illtyd Williams. A short history of technology: from the earliest times to A.D. 1900. New York: Dover Publications, 1993.
Dorst, Kees, Understanding Design. Amsterdam. Bis Publishers, [2003] 2006
Fletcher, Alan. The art of looking sideways. London; New York: Phaidon, 2001.
Heskett, John. Industrial design. London: Thames & Hudson, 1980.
Rawsthorn, Alice. Design as an attitude. Geneve: JRP / Ringier

PODCASTS

99% INVISIBLE <https://podcasts.apple.com/pt/podcast/99-invisible/id394775318?l=en>
DESIGN MATTERS WITH DEBBIE MILLMAN <https://podcasts.apple.com/pt/podcast/design-matters-with-deb-bie-millman/id328074695?l=en>
THE DESIGN OF BUSINESS THE BUSINESS OF DESIGN <https://podcasts.apple.com/pt/podcast/the-design-of-business--the-business-of-design/id1165804333?l=en>
BAD DESIGN PODCAST <https://podcasts.apple.com/pt/podcast/bad-design-podcast/id1266847072?l=en>

Magazines

Adbusters
Baseline
Disegno
Eye

[In due course, in the statement of each exercise or in the course of classes, additional bibliography related to the work in progress will be provided.

Students are encouraged to do so, to follow the FA design I + II Facebook group (www.facebook.com/groups/1620778588184111/). The group (closed - only accessible to teachers and students, past and present of UC or FA Design courses) is intended to quickly disseminate information of interest (events, news, articles, etc.) to students, related or not directly with work in progress. Naturally, and since it is not mandatory for students to have accounts on social networks, no fundamental information relating to classes will be disclosed exclusively through this

channel.]