



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201312027 - DESENHO IV

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2022/23	Lic Design Lic Design de Moda	1º	3.50 ECTS
Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
Português	semestral		2º / 2º

Área Disciplinar

Desenho, Geometria e Computação

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto	Horas totais de Trabalho
42.00	98.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Pedro António Alexandre Janeiro

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos	3.00 horas
Armando Jorge Campos dos Santos Caseirão	3.00 horas
Pedro António Alexandre Janeiro	0.00 horas
António José Canau Espadinha	3.00 horas

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

- Desenvolvimento de trabalho de especulação focado na representação visual da complexidade temática do design;
- Consolidação do conhecimento, utilização e exploração das várias técnicas e modos de desenho livre disponíveis para investigar e comunicar observações e ideias, em resposta à resolução de problemas.
- Desenvolvimento e exercício de um nível avançado da prática do desenho como estudo ou uso na experiência profissional.
- Utilização criativa do desenho na prática projectual, em conjugação com versatilidade e adequação dos seus diferentes modos. Levar o desenho, como processo de pensamento, ao limite do utópico, no universo do design. Levantamento dos fenómenos elementares baseados na importância do desenho projectual para o desenvolvimento e construção de protótipos e projectos.
- Desenvolvimento de metodologias de cultura visual e recolha iconográfica.
- Saber simular tridimensionalmente a volumetria de objectos à escala da mão e do gesto (também no seu contexto: a casa e a cidade) através da leitura e crítica de desenhos técnicos;
- Promover a autonomia do desenhador no processo da imaginação/criação de novos objectos e saber representá-lo graficamente (articulação com a UC de Projecto);
- Aproximação do desenho aos objectivos da UC de Projecto;
- Saber responder graficamente a um problema projectual - desenhar sem recurso à observação directa do objecto, mas desenhar recorrendo à descrição verbal, a programas projectuais ou através de desenhos técnicos já existentes;
- No ambiente do espaço doméstico quotidiano e da cidade, observar e registar os objectos e repropor criticamente através de representações gráficas outras soluções tridimensionais que melhorem a sua forma, como o seu uso (desenho de observação / desenho de invenção);

Conteúdos Programáticos / Programa

- Ensaios gráficos de resposta a problemas simulados de ilustração (textos, contextos, objectos, instruções)
- Representar objectos através da leitura e da crítica de desenhos técnicos previamente existentes;
- Representar objectos de uso quotidiano (no espaço doméstico e no espaço da cidade) a partir da sua observação directa;

- Representar objectos a partir da imaginação (esbocetos, croquis, etc.); e reinseri-los no seu ambiente doméstico e urbano;
- Desenhar os objectos criados na UC de Projecto - dos primeiros registos aos desenhos finais de apresentação (a manualidade e o uso de tecnologias digitais).
- Entender o desenho não só como um produto e interiorizá-lo como um processo criativo.
- Série de registos de observação no exterior, em espaço interior ou urbano (Design e Arquitectura em relação; produtos e equipamentos na leitura de espaços interiores e urbanos).
- Selecção dos desenhos realizados, segundo critérios de unidade, coerência e sequência.
- Processos de transferência e edição directa dos desenhos escolhidos.

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

Esta unidade curricular tem como objectivo consolidar os conhecimentos em Desenho, alargando o leque de exercícios no sentido de englobar o desenho de observação do real e o desenho da imaginação. Possibilita o contacto com os vários meios de registo gráfico, inclusive o trabalho em suporte digital, visando dar ao aluno os conhecimentos necessários para a resolução de todo e qualquer problema gráfico.

Visa, ainda, fornecer ao aluno o desenho como processo de resposta a programas de carácter projectual.

- Pretende fomentar a capacidade de escolha e aplicação de técnicas, materiais, suportes e formatos de forma crítica e justificada na representação figurativa e reconhecível dos objectos em estudo.
- Apela à aquisição de versatilidade e critério na utilização de técnicas e diferentes modos de desenho, do esquisso à apresentação.
- O Aluno deve dominar as noções de série de desenhos, de unidade temática e de coerência formal.
- Estimular a realização de pesquisas de imagem orientada, operando criticamente a partir duma escolha pessoal.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Esta unidade curricular tem como objectivo consolidar os conhecimentos em Desenho, alargando o leque de exercícios no sentido de englobar o desenho de observação do real e o desenho da imaginação. Possibilita o contacto com os vários meios de registo gráfico, inclusive o trabalho em suporte digital, visando dar ao aluno os conhecimentos necessários para a resolução de todo e qualquer problema gráfico.

Visa, ainda, fornecer ao aluno o desenho como processo de resposta a programas de carácter projectual.

- Pretende fomentar a capacidade de escolha e aplicação de técnicas, materiais, suportes e formatos de forma crítica e justificada na representação figurativa e reconhecível dos objectos em estudo.

- Apela à aquisição de versatilidade e critério na utilização de técnicas e diferentes modos de desenho, do esquisso à apresentação.

- O Aluno deve dominar as noções de série de desenhos, de unidade temática e de coerência formal.

- Estimular a realização de pesquisas de imagem orientada, operando criticamente a partir duma escolha pessoal.

A avaliação é contínua e fundamenta-se na apreciação qualitativa do trabalho apresentado na sala de aula no decorrer dos exercícios e traduz-se por um valor quantitativo (0 a 20), atribuído na conclusão do semestre. O/as alunos/as são avaliados segundo diversos factores, dos quais os mais importantes são: entendimento crítico do desenho e dos princípios envolvidos; aperfeiçoamento e evolução; qualidade geral do trabalho apresentado; presença regular e atenta nas sessões de aula e notória disponibilidade e envolvimento na realização dos trabalhos. Frequência de 60% das aulas para aceder à avaliação contínua. Os trabalhos serão regularmente expostos em sala de aula para apreciação colectiva e participada. Os elementos a entregar para avaliação final são os originais dos trabalhos realizados, apresentados em portefólio individual, bem como outros elementos produzidos no âmbito da UC (suportes digitais, cadernos de esboços, etc).

Exames de Recurso e Melhoria (e Época Especial): para além da realização do exame em sala de aula (50%), os alunos no dia do exame deverão fazer acompanhar-se de uma pasta com no mínimo 40 desenhos que reflitam o presente Programa (50%).

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

O acompanhamento constante e individual, a crítica construtiva e a comparação de resultados de trabalho entre pares, e a sua exposição à turma e, no final à sociedade, pede um grande empenhamento dos alunos e surge no último semestre de desenho, onde os alunos ganham a capacidade e a confiança para enfrentar qualquer desafio no campo da representação gráfica do universo do design ou da moda.

Bibliografia Principal

Cabau, Philip. Design pelo Desenho: exercícios, jogos, problemas e simulações, Lisboa: Lidel Edições, 2011.

Campos, Susana, Operações no Silêncio: Intuição e Desenho. Processos Gráficos Intuitivos para a Ideação em Arquitectura, FAULisboa, 2012.

Gill, Robert W. Basic Rendering: Effective Drawing for Designers, Artists and Illustrators, Thames & Hudson, London, 1991.

Hoptman, Laura. Drawing Now: eight propositions. New York: Museum of Modern Art, 2002.

Koos, Eissen e Roselien Steur. Sketching: Drawing Techniques for Product Designers, Bis Publishers, 2007.

Janeiro, Pedro António, Origens e Destino da Imagem, Para uma fenomenologia da arquitectura imaginada, Lisboa, Chiado Editora, 2010.

Janeiro, Pedro António, Desenho e Outras-Imagens: em Arquitectura, Urbanismo e Design, Textos Pedagógicos e Didáticos, CIAUD/FA/ulISBOA, 2019.

Janeiro, Pedro António, A Imagem Por-Escrita - Desenho e Comunicação Visual, Faculdade de Arquitectura e Urbanismo Universidade de São Paulo Editora, 2013.

Janeiro, Pedro António, O Papel do Desenho, Lisboa, Caleidoscópio, 2012.

New, Jennifer, Drawing from Life, The Journal as Art, Princeton Architectural Press, New York, 2005.

Maslen, Mick. Drawing Projects: An Exploration of the Language of Drawing, London: Black Dog Publishing, 2011.

Pipes, Alan. Drawing for Designers: Drawing skills, Concept sketches, Computer systems, Illustration, Tools and materials, Presentations, Production techniques, Laurence King, 2007.

Shrigley, Gordon, (ed). Spatula: How Drawing Changed the World, Marmalade, London, 2004.

Bibliografia Complementar

Campanario, Gabi. The Art of Urban Sketching: Drawing on Location Around the World, Quarry Books, 2012.

Costa, Daciano da. Croquis de Viagem, Livros Horizonte, 1994.

Heller, Steven. Graphic: Inside the Sketchbooks of the World's Great Graphic Designers, Thames & Hudson, 2010.

Ingledeew, John. The A - Z of Visual Ideas: How to Solve any Creative Brief, Laurence King, 2011.

Petroski, Henry. The Pencil: A History of Design and Circumstance. New York: Knopf, 1993.

Press, Ghinko, Illustration Play: Craving for the Extraordinary, Viction Design Workshop, 2007.

Rees, Darrel. How to be an Illustrator, Laurence King, 2008.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201312027 - Drawing IV

Type

Compulsory

Academic year

2022/23

Degree

B. Design
B. Fashion Design

Cycle of studies

1

Unit credits

3.50 ECTS

Lecture language

Portuguese

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

2 / 2

Scientific area

Drawing, Geometry and Computation

Contact hours (weekly)

Theoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
42.00

Total workload
98.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Pedro António Alexandre Janeiro

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos	3.00 horas
Armando Jorge Campos dos Santos Caseirão	3.00 horas
Pedro António Alexandre Janeiro	0.00 horas
António José Canau Espadinha	3.00 horas

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

- Development of speculation work focused on the visual representation of the thematic complexity of design;

- Consolidation of knowledge, use and exploration of the various techniques and modes of free design available to investigate and communicate observations and ideas, in response to problem solving.
- Development and exercise of an advanced level of drawing practice as a study or use in professional experience.
- Creative use of drawing in design practice, in conjunction with the versatility and adequacy of its different modes. Taking drawing, as a thought process, to the limit of the utopian, in the universe of design. Survey of elementary phenomena based on the importance of project design for the development and construction of prototypes and projects.
- Development of visual culture methodologies and iconographic collection.
- Know how to simulate three-dimensionally the volumetry of objects at the scale of the hand and gesture (also in its context: the house and the city) through reading and critique of technical drawings;
- Promote the autonomy of the designer in the process of imagination/creation of new objects and know how to represent it graphically (link with the UC Project);
- Approximation of the design to the objectives of the Project UC;
- Knowing how to respond graphically to a project problem – drawing without recourse to direct observation of the object, but drawing using verbal description, project programs or through existing technical drawings;
- In the environment of everyday domestic space and the city, observe and record objects and critically re-propose through graphic representations other three-dimensional solutions that improve their form, such as their use (observation drawing / invention drawing);

Syllabus

- Graphical tests in response to simulated illustration problems (texts, contexts, objects, instructions)
- Represent objects through reading and critique of previously existing technical drawings;
- Represent objects of everyday use (in the domestic space and in the city space) from their direct observation;
- Represent objects from the imagination (sketch, sketches, etc.); and reinserting them into their home and urban environment;
- Design the objects created in the Project UC – from the first records to the final presentation drawings (handcrafting and the use of digital technologies).
- Understand design not only as a product and internalize it as a creative process.
- Series of observation records outdoors, indoors or urban (Design and Architecture in relation; products and equipment in the reading of indoor and urban spaces).
- Selection of drawings made, according to criteria of unity, coherence and sequence.
- Transfer processes and direct editing of the chosen drawings.

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

This curricular unit aims to consolidate knowledge in Drawing, expanding the range of exercises to encompass the observation of reality drawing and the drawing of imagination. It allows contact with the various means of graphic recording, including work in digital support, aiming to give the student the necessary knowledge to solve any graphic problem.

It also aims to provide the student with drawing as a response process to projects of a project nature.

- It intends to encourage the ability to choose and apply techniques, materials, supports and formats in a critical and justified way in the figurative and recognizable representation of the objects under study.

- Calls for the acquisition of versatility and discretion in the use of techniques and different modes of drawing, from sketch to presentation.

- The Student must master the notions of series of drawings, thematic unity and formal coherence.

- Encourage the realization of oriented image research, operating critically from a personal choice.

Teaching methodologies (including evaluation)

The assessment is continuous and is based on the qualitative assessment of the work presented in the classroom during the exercises and translates into a quantitative value (0 to 20), attributed at the end of the semester. Students are evaluated according to several factors, the most important of which are: critical understanding of the design and the principles involved; improvement and evolution; general quality of the work presented; regular and attentive presence in class sessions and notorious availability and involvement in carrying out the work. Attendance of 60% of classes to access continuous assessment. The works will be regularly exhibited in the classroom for collective and participated appreciation. The elements to be delivered for final evaluation are the originals of the work carried out, presented in an individual portfolio, as well as other elements produced within the scope of the UC (digital supports, sketchbooks, etc.).

Recourse and Improvement Exams (and Special Period): in addition to taking the exam in the classroom (50%), on the day of the exam, students must be accompanied by a folder with at least 40 drawings that reflect this Program (50%).

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

The constant and individual monitoring, constructive criticism and comparison of work results between peers, and their exposure to the class and, in the end, to society, requires a great

commitment from the students and appears in the last semester of drawing, where students win the ability and confidence to face any challenge in the field of graphic representation in the world of design or fashion.

Main Bibliography

Additional Bibliography

Campanario, Gabi. *The Art of Urban Sketching: Drawing on Location Around the World*, Quarry Books, 2012.

Costa, Daciano da. *Croquis de Viagem*, Livros Horizonte, 1994.

Heller, Steven. *Graphic: Inside the Sketchbooks of the World's Great Graphic Designers*, Thames & Hudson, 2010.

Ingledeew, John. *The A - Z of Visual Ideas: How to Solve any Creative Brief*, Laurence King, 2011.

Petroski, Henry. *The Pencil: A History of Design and Circumstance*. New York: Knopf, 1993.

Press, Ghinko, *Illustration Play: Craving for the Extraordinary*, Viction Design Workshop, 2007.

Rees, Darrel. *How to be an Illustrator*, Laurence King, 2008.