



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201322000 - DESIGN DE COMUNICAÇÃO III

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo	Curso	Ciclo de estudos	Créditos
2022/23	Mestrado Design Comunicação	2º	12.50 ECTS
Idiomas	Periodicidade	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre
Português	semestral		2º / 1º

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	Horas totais de Trabalho
126.00	350.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Gonçalo André Moço Falcão

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Gonçalo André Moço Falcão 9.00 horas

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

Pensar o design como um instrumento de mudança para um futuro melhor;
Compreender melhor o contexto social presente nas suas múltiplas dimensões: ambiental, cultural, económica, política e social;

Compreender as grandes áreas de investimento e desenvolvimento futuras, nacionais e comunitárias e procurar formas de participação;

Desenvolver projetos numa propedêutica de I&D num contexto profissionalizante;

Desenvolver projectos de estratégias de comunicação complexos, preferencialmente apoiados num contexto de realidade.

Conteúdos Programáticos / Programa

O aluno deverá desenvolver a capacidade de identificar potenciais possibilidades para o desenvolvimento de trabalho de design de comunicação e de avaliar a sua capacidade de intervenção; competências de ponderação financeira mínimas, que lhe permitam operar num contexto económico, percebendo e quantificando o trabalho e avaliando perspectivas futuras; credibilidade na construção do seu próprio enunciado, mostrando uma visão esclarecida do(s) problema(s) e do caminho a seguir, das competências técnicas e interpessoais necessárias; competência no desenvolvimento de soluções estratégicas para projetos de comunicação visual que articulem positivamente os interesses de todas as partes, sem esquecer o papel social do Designer; deverá ainda sedimentar uma consciência profissional sobre o design de comunicação, enfatizando as responsabilidades e os contributos sociais do designer.

1 / investigação aplicada

A identificação de um tema para uma investigação aplicada, enquadrado nas políticas de investimento no futuro de Governo de Portugal e da Comunidade Europeia;

2 / investigação e desenvolvimento

Trabalhar com empresas de design de comunicação (ou em parceria com outros colegas de design ou outros) sobre projetos de I&D;

3 / projecto proposto

O aluno desenvolverá um exercício prático para um tema proposto pelo professor.

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

Ao despertar o aluno para a necessidade de identificar os mecanismos de financiamento comunitário e estatal focamos os projectos nas áreas estratégicas onde existe mais investimento e consequentemente onde o aluno poderá ter mais sucesso no prosseguimento da sua prática profissional após a formação. A empregabilidade do designer não se esgota no mundo empresarial e assim sendo é dada particular importância ao terceiro sector. É ainda muito importante que o aluno perceba as suas vantagens competitivas e as áreas de trabalho em que se sente mais motivado.

Chegado ao terceiro semestre do seu mestrado o aluno tem que ser capaz de pesquisar de modo autónomo e de seleccionar a informação útil. O projecto proposto tem sempre uma forte implantação num contexto social de forma a garantir que o aluno opera numa situação complexa e com diferentes interesses.

A gestão do projecto e prazos também são definidos pelos alunos, procurando assim que sejam capazes de antecipar os requisitos e exigências dos seus projectos.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

As aulas teóricas serão suportadas por apresentações e discussão sobre os temas projectuais.

Estimular o trabalho sobre os conteúdos da UC, numa perspectiva de autonomização projectual.

São propostos três caminhos de desenvolvimento possíveis para um projecto prático: (1) proposto pelo docente, (2) proposto pelo aluno a partir de um contexto real e assegurando o nível de complexidade pedido (3) proposto pelo aluno a partir dos temas elencados no Horizonte Europa para o desenvolvimento da inovação e da investigação na EU.

Nas três hipóteses propostas os alunos deverão ser capazes de demonstrar autonomia na procura de informação útil, no estabelecimento de critérios pertinentes para a recolha de informação, no tratamento dessa informação, na relação com todos os agentes envolvidos e no desenvolvimento e maquetização das soluções.

A metodologia para esta UC de natureza projetual inclui momentos de exposição de conteúdos teóricos de enquadramento, ocasiões de pesquisa e seleção crítica de informação;

A classificação terá em consideração tanto o percurso projectual como o resultado final.

situação de excepção 2020/2021 - Plano de Contingência COVID-19

Tendo em conta a conjuntura actual e a natureza da unidade curricular os exercícios foram planeados de modo a que todas as atividades e trabalhos possam ser adaptados e realizados à distância se necessário, recorrendo a tecnologias de ensino à distância.

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

O desenvolvimento de um projeto complexo, que requer uma componente estratégica anterior ao desenvolvimento visual requer o exercício e articulação de várias competências, das técnicas às interpessoais num contexto de grande autonomia.

Neste contexto o professor funciona como um mentor, acompanhando o trabalho e sugerindo referências sem intervir diretamente nas opções estratégicas tomadas. Cabe ainda, em aulas teóricas e de enquadramento, acelerar a obtenção e tratamento de informações partilhadas por todos os projectos e de contextualização profissional.

Bibliografia Principal

Dorst, K. (2006). Understanding Design (2nd ed.). BIS Publishers. (Original work published 2003)

Fletcher, A. (2001). The Art of Looking Sideways. Phaidon Press.

Frascara, J. (2004). Communication Design. Principles, Methods and Practice. Allworth Press.

Bibliografia Complementar

Appadurai, A. (2001). Introduction: Commodities and the politics of value. Em A. Appadurai (Ed.), The social life of things (9.a ed., pp. 3-63). Cambridge University Press.

Berger, J. (2008). Ways Of Seeing. Penguin Books. (Original work published 1972)

Chaves, N. (2002). El Oficio de Diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Gustavo Gili.

Douglas, M. (1979). The World Of Goods. Basic Books Inc.

Enns, B. (sem data). The Win Without Pitching Manifesto (1a).

Hara, K. (2011). Designing design (3a ed.). Lars Müller Publishers.

Harari, Y. (2018). 21 Lessons For The 21st Century (1st ed.). Jonathan Cape.

Lasn, K. (2006). Design anarchy. AdbustersMedia Foundation.

Lavin, M. (2001). Clean new world: Culture, politics and graphic design (1a). he MIT Press.

Lupton, E. (2011). Graphic design thinking: Beyond brainstorming.

Mau, B., & Leonard, J. (2004). Massive change. Phaidon.

Poynor, R. (2001). Obey the Giant. Birkhauser- Publishers for Architecture.

Rand, P. (1993). Design, form, and chaos (1a). Yale University Press.

Rand, P. (2014). Thoughts on Design. Chronicle Books.

Steffen, A. (Ed.). (2006). Worldchanging: A user's guide for the 21st century. Abrams.

Tufte, E. (2006). Beautiful Evidence (2a). Graphics Press.

Watson, B. (1998). Art, Class & Cleavage (1a). Quartet Books.

Tendo em conta os enunciados e os projectos propostos poderá ser indicada outra bibliografia complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201322000 - Communication Design III

Type

Compulsory

Academic year

2022/23

Degree

Master Communication
Design

Cycle of studies

2

Unit credits

12.50 ECTS

Lecture language

Portuguese

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

2 / 1

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)

Gonçalo André Moço Falcão

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Gonçalo André Moço Falcão 9.00 horas

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

Allow the development of a preparatory project for the future master dissertation or for a future professional internship;
stimulate the study of possible professional career perspectives according to the competences and motivations of each student, encouraging the analysis of european and statal funding and how to apply to them;

develop a communication project with a strong strategic component, preferably in a realistic context, in a preparation for the professional practice;
promote reflection on the socio-cultural, economic and political context in which designers operate;
Consolidate critical, ethically responsible, inclusive and environmentally constructive design approaches.

Syllabus

Identify interesting hypotheses for the development of communication design projects, trying to foresee their difficulties and requirements and evaluate the ability to solve them.

Encourage a diligent attitude in the identification and proposition of communication solutions and in finding opportunities for the communication designer intervention in all sectors of activity.

Operate in an societal context, quantifying and evaluating projects.

Stimulate a propositional approach, which contemplates an informed view of the problem(s) and the way to proceed, including technical and interpersonal skills and the necessary partnerships to develop it.

Suggest strategic solutions for the development of projects that positively articulate the interests of all parties, without forgetting the social role of the Designer.

Work from a future employability perspective.

Strengthen a professional conscience about the communication designer role, including his social responsibilities and contributions.

Design for the future.

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

Os projetos a desenvolver serão apresentados em enunciado próprio, com discriminação de calendário de entregas e critérios de avaliação, bem como de ponderação de cada critério; será estimulada a produção de enunciados e calendarizações próprias de cada aluno.

Ao despertar o aluno para a necessidade de identificar mecanismos de financiamento focamos os projectos nas áreas estratégicas onde existe mais investimento

e consequentemente onde o aluno poderá ter mais sucesso no prosseguimento da sua prática profissional após a formação. A empregabilidade do designer não se esgota no mundo empresarial

e assim sendo é relemburada a importância do terceiro sector.

É ainda importante que o aluno perceba as suas vantagens competitivas e as áreas de trabalho que mais o motivam.

Chegado ao terceiro semestre projectual num contexto de mestrado o aluno tem que ser capaz de pesquisar de modo autónomo e de seleccionar a informação útil.

Requere-se que o projecto tenha uma implantação num contexto de forma a garantir que o aluno opera numa situação complexa, com diferentes interesses num contexto próximo da realidade.

O aluno deverá participar na gestão do projecto e dos seus prazos.

Teaching methodologies (including evaluation)

Theoretical classes will be supported by presentations and discussions on different project themes.

Stimulate student's autonomy in pursuing the projects foundational and development stages.

There are three possible proposed project possibilities: (1) a project suggested by the teacher, (2) a project proposed by the student from a real-life context (ensuring the level of complexity requested) (3) and a project planned by the student to address the themes listed in the Horizon Europe for the development of innovation and research in the EU.

In these three hypotheses, students should be able to demonstrate autonomy in the search for useful information, in the establishment of relevant criteria for the collection of information, in the treatment of that information, in the relationship with all the agents involved and in the development of the solutions.

Milestones should be presented collectively in a critical learning situation.

The classification will take into account both the project path and the final result.

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

The development of a complex project, which requires a strategic section prior to visual development, involves the articulation of various dexterities, from graphic skills to interpersonal in a context of great autonomy.

In this framework, the teacher works as a mentor, accompanying the work and suggesting references without directly intervening in the strategic options taken. Theoretical classes, aim to speed up the collection and processing of information shared by all projects.

Main Bibliography

Dorst, K. (2006). Understanding Design (2nd ed.). BIS Publishers. (Original work published 2003)

Fletcher, A. (2001). The Art of Looking Sideways. Phaidon Press.

Frascara, J. (2004). Communication Design. Principles, Methods and Practice. Allworth Press.

Additional Bibliography

Appadurai, A. (2001). Introduction: Commodities and the politics of value. Em A. Appadurai (Ed.), The social life of things (9.a ed., pp. 3-63). Cambridge University Press.

Berger, J. (2008). *Ways Of Seeing*. Penguin Books. (Original work published 1972)

Chaves, N. (2002). *El Oficio de Diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Gustavo Gili.

Douglas, M. (1979). *The World Of Goods*. Basic Books Inc.

Enns, B. (sem data). *The Win Without Pitching Manifesto (1a)*.

Hara, K. (2011). *Designing design (3a ed.)*. Lars Müller Publishers.

Harari, Y. (2018). *21 Lessons For The 21st Century (1st ed.)*. Jonathan Cape.

Lasn, K. (2006). *Design anarchy*. AdbustersMedia Foundation.

Lavin, M. (2001). *Clean new world: Culture, politics and graphic design (1a)*. he MIT Press.

Lupton, E. (2011). *Graphic design thinking: Beyond brainstorming*.

Mau, B., & Leonard, J. (2004). *Massive change*. Phaidon.

Poynor, R. (2001). *Obey the Giant*. Birkhauser- Publishers for Architecture.

Rand, P. (1993). *Design, form, and chaos (1a)*. Yale University Press.

Rand, P. (2014). *Thoughts on Design*. Chronicle Books.

Steffen, A. (Ed.). (2006). *Worldchanging: A user's guide for the 21st century*. Abrams.

Tufte, E. (2006). *Beautiful Evidence (2a)*. Graphics Press.

Watson, B. (1998). *Art, Class & Cleavage (1a)*. Quartet Books.

Taking into account the each students specific syllabus and projects, other complementary bibliography may be indicated

