



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202311012 - Fundamentos do Design

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2024/25

Curso

Lic Design

Ciclo de estudos

1º

Créditos

15.00 ECTS

Idiomas

Português

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

1º / 1º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	10.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto	Horas totais de Trabalho
140.00	0.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro	6.00 horas
Rita João Viegas Cunha	6.00 horas
Ana Sofia Moniz Mendonça Pinto de Melo	3.00 horas
Carolina Marianna Bozzi Faya	3.00 horas

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

Cultivar a curiosidade e o pensamento crítico como competências essenciais do estudante de

Design;

Contribuir para uma progressiva aquisição de conhecimentos fundamentais sobre cultura do

Design;

Despertar para o papel e responsabilidade do designer como agente transformador do ambiente;

Promover a aprendizagem de princípios, técnicas e códigos elementares do Design;

Estimular o trabalho em equipa e a aprendizagem entre pares.

Objetivos específicos:

Introduzir conceitos fundamentais do Design gráfico e do Design de produto

Refletir sobre as múltiplas dimensões dos objetos: sua forma e funções, uso, funcionamento, materialidade, valores e significados;

Desenvolver capacidades de investigação, de representação e de comunicação escrita, desenhada e oral;

Desenvolver a capacidade de procurar e seleccionar informação útil.

Conteúdos Programáticos / Programa

Fundamentos de Design constitui-se como UC introdutória ao curso e ao Design. Integrando componentes bi- e tridimensionais, tem um carácter propedêutico, aferidor e nivelador.

O percurso começará com uma reflexão em torno de objetos escolhidos pelos alunos em função de temas propostos.

A. Interpretar a forma — leitura de objetos

A partir duma recolha condicionada por temas far-se-á uma reflexão sobre sobre função e forma, a partir de

conceitos como o de obsolescência, (in)utilidade, (in)eficácia, memória, etc.

Comunicar um objeto. Levantar, representar, comunicar. Hierarquizar informação

Comunicar um conjunto de objetos. Seleccionar, organizar, sistematizar, representar. Abordagem à classificação

tipológica e a conceitos de infografia.

B. Interpretar a função — feitura de objetos

Encontrar no desperdício de um produto industrial o potencial de resolver uma função genérica.

C. Tipografia, imagem e composição.

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

Para refletir sobre as múltiplas dimensões dos objetos desenvolver-se-ão breves exercícios lidando com a relação entre forma, função, funcionamento, e significado, através da análise de objectos tridimensionais e bidimensionais seleccionados

Para introduzir conceitos fundamentais do Design de produto explorar-se-ão a manualidade, as qualidades físicas e plásticas dos materiais, os processos de construção pouco complexos.

Para introduzir conceitos fundamentais do Design gráfico trabalhar-se-ão aspetos basilares de conceção gráfica, interpretação e criação de mensagens visuais

Para desenvolver capacidades de investigação e de comunicação fomentar-se-á a pesquisa autónoma, o trabalho em grupo, o debate e a exposição participada

Para desenvolver capacidades de representação exercitar-se-ão instrumentos e códigos específicos da representação gráfica e do desenho técnico.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

O aluno aprenderá a pensar através da prática — “pensar fazendo” — questionando noções pré-adquiridas sobre a natureza dos objectos artificiais e as suas funções.

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.

A UC prevê 140 horas de contacto e um total de 375 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 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 por um instrumento — o VISTO — que visa estimular a frequência de eventos e espaços culturais diversos, por sugestão dos docentes, dos colegas ou por iniciativa própria, e a reflexão sobre esses mesmos eventos.

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).

A avaliação ponderará as classificações dos exercícios realizados nas duas componentes, na proporção correspondente ao seu peso em horas de leccionação semanal.

Para além dos critérios de avaliação específicos de cada exercício (constantes dos respetivos enunciados), serão critérios de avaliação permanentes:

- 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 ajuda a colegas, a capacidade de trabalho em grupo;
- o cumprimento de prazos;
- a curiosidade, a inquietude, a capacidade de ir além do mínimo e para lá do óbvio;
- 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.

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 e será constituído pela apresentação oral, ao júri nomeado para o efeito, do trabalho realizado ao longo do semestre (podendo incluir elementos adicionais), e nos termos previamente definidos pelos docentes da UC.

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos 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. Prevendo-se: Momentos de exposição de conteúdos teóricos de enquadramento (com apoio audiovisual);

Pesquisa e seleção crítica de informação;

Apoio tutorial ao projeto, em design de produto, design gráfico e tecnologias de ambas as áreas;

Recurso a desenho manual e digital;

Práticas de simulação tridimensional, modelação e prototipagem (design de produto e design gráfico).

Visitas de estudo e palestras relacionadas com os temas de projeto (ou outras que se revelem oportunas para a formação geral dos alunos);

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 eletrônicas, 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: CosacNaify, 2005.

McCARTY, Cara. Tools: extending our reach. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2014.

HARARI, Yuval Noah. Sapiens: História Breve da Humanidade. Lisboa: Elsinore, 2018.

HESKETT, John. Toothpicks and logos. Oxford: Oxford University Press, 2002.

JARDÍ, Enric, Pensar con imágenes. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2012.

LUPTON, Ellen, Pensar com tipos. São Paulo: CosacNaify, 2013

LUPTON, Ellen. Graphic Design: The new basics. New York, Princeton Architectural Press, 2008.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Lisboa: Edições 70, 1993.

MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. Coleção Arte e Comunicação, Lisboa, Edições 70, 1968.

TWEMLOW, Alice, Para que serve o Design Gráfico? Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006

USBORNE, David. Objectivity: a designer's book of curious tools. New York: Thames & Hudson, 2010.

WONG, Wucius. Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2014

Bibliografia Complementar



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202311012 - Design Fundamentals

Type

Compulsory

Academic year

2024/25

Degree

B. Design

Cycle of studies

1

Unit credits

15.00 ECTS

Lecture language

Portuguese

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

1 / 1

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	10.00	0.00	0.00	0.00	0.00	10.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

140.00

Total workload

0.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro	6.00 horas
Rita João Viegas Cunha	6.00 horas
Ana Sofia Moniz Mendonça Pinto de Melo	3.00 horas
Carolina Marianna Bozzi Faya	3.00 horas

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

Cultivate curiosity and critical thinking as essential skills for design students;
To contribute to the progressive acquisition of fundamental knowledge about design culture;
To awaken to the role and responsibility of the designer as an agent for transforming the

environment;

Promote the learning of elementary design principles, techniques and codes;

Encourage teamwork and peer learning.

Specific goals:

To introduce fundamental concepts of graphic design and product design

Reflect on the multiple dimensions of objects: their form and functions, use, function, materiality, values and meanings;

To develop research, representation and written, drawn and oral communication skills;

Develop the ability to search for and select useful information.

Syllabus

Fundamentals of Design is an introductory course to the programme and to design. Integrating two and three-dimensional components, it has a propaedeutic, gauging and levelling character. The course will begin with a reflection on objects chosen by the students according to proposed themes.

A. Interpreting form - reading objects

Starting from a collection conditioned by themes, a reflection will be made on function and form, based on

concepts such as obsolescence, (in)usefulness, (in)effectiveness, memory, etc.

Communicating an object. Survey, represent, communicate. Hierarchising information

Communicating a set of objects. Selecting, organising, systematising, representing. Approach to typological

classification and concepts of infographics.

B. Interpreting the function - making objects

Finding in the waste of an industrial product the potential to solve a generic function.

C. Typography, image and composition.

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

To reflect on the multiple dimensions of objects, brief exercises will be developed dealing with the relationship between form, function, operation and meaning, by analysing selected three-dimensional and two-dimensional objects.

To introduce the fundamental concepts of product design, manuality, the physical and plastic qualities of materials and low-complexity construction processes will be explored.

To introduce fundamental concepts of graphic design, basic aspects of graphic design, interpretation and creation of visual messages will be explored.

To develop research and communication skills, autonomous research, group work, debate and participatory exhibitions will be encouraged.

To develop representation skills, specific tools and codes for graphic representation and technical drawing will be practised.

Teaching methodologies (including evaluation)

Students will learn to think through practice - 'thinking by doing' - questioning pre-acquired notions about the nature of artificial objects and their functions.

The methodology is based on the development of practical work using, in a progressively more conscious way, the methodologies and tools specific to the discipline. The proposed projects aim to stimulate problem-solving skills and develop specific design(er) skills and tools, by confronting problems of reduced (but increasing) complexity that are easily delimited, as well as emphasising the fundamental importance of constraints (of a material, technological, temporal, budgetary nature, etc) as fundamental design material.

The course includes 140 contact hours and a total of 375 hours of work. This means that students are expected to do a significant part of their work outside of class, between classes, autonomously, in accordance with the spirit of the Bologna Treaty.

Classes will be of a theoretical-practical nature, with autonomous moments of exposition (possibly using projections, films, etc.) related to the themes of the work, with individual monitoring of the work (in the classroom or in the workshop), with regular situation points, extended to the class as a whole, with the aim of clarifying common doubts about objectives or processes.

The possibility of study visits related to the themes of the work in progress is envisaged, as well as lectures by guests/experts.

Student autonomy will be encouraged, as well as participation in events both internal and external to the FA, namely through the incentive generated by an instrument - VISTO - which aims to stimulate attendance at various cultural events and spaces, at the suggestion of teachers, colleagues or on one's own initiative, and reflection on these events.

Assessment

Assessment will be continuous and will take place throughout the semester, in support of the development of the work and in the moments of presentation (graphic, written and oral) of the results obtained, corresponding to the delivery of the various phases foreseen in the launch of each exercise (provided to the students in autonomous statements for each exercise, which will also contain the deadlines for the development of the exercises and the respective assessment criteria).

The assessment will weight the marks for the exercises carried out in the two components, in proportion to their weight in weekly teaching hours.

In addition to the specific assessment criteria for each exercise (set out in the respective statements), the following will be permanent assessment criteria:

- attendance and punctuality;
- work carried out in class, with teacher supervision;
- participation in class, reflected in the presentation of doubts and points of view; helping colleagues, the ability to work in groups;
- meeting deadlines;
- curiosity, restlessness, the ability to go beyond the minimum and beyond the obvious;
- activities carried out outside of class that enrich the learning process.

Grading will take into account both the methodological approach and the final result.

A final Semester Assessment grade (on a scale of 0 to 20) will be published by the deadline set in the Academic Calendar.

The Final Exam is compulsory and will consist of an oral presentation to a jury appointed for this purpose of the work carried out during the semester (which may include additional elements), and under the terms previously defined by the UC teachers.

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

The methodology used in this curricular unit is adjusted to its project nature, seeking 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 reflect the essence and body of a project process. The following are foreseen: Moments of exposition of theoretical framework content (with audiovisual support);

Research and critical selection of information;

Tutorial support for the project, in product design, graphic design and technologies from both areas;

Use of manual and digital drawing;

Practical three-dimensional simulation, modelling and prototyping (product design and graphic design).

Study visits and lectures related to the project themes (or others that are appropriate for the students' general education);

The extended presentation, in front of the class and not just the teachers, aims to develop the ability to summarise, refine the quality and effectiveness of visual and oral expression, encourage discussion, and stimulate and value the ability to criticise and self-criticise. The use of various tools (manual, electric or electronic, depending on the nature of the work) will be encouraged, in order to familiarise students with a wide range of useful instruments for developing their work.

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 is, as a rule, strongly discouraged. In any case, you should avoid using them for activities unrelated to your work (use of social networks, communication by voice or message, etc.).

Video or audio recordings of lessons must be authorised in advance.

Main Bibliography

BRINGHURST, Robert, Elementos do estilo tipográfico. São Paulo: CosacNaify, 2005.

MCCARTY, Cara. Tools: extending our reach. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2014.

HARARI, Yuval Noah. Sapiens: História Breve da Humanidade. Lisboa: Elsinore, 2018.

HESKETT, John. Toothpicks and logos. Oxford: Oxford University Press, 2002.

JARDÍ, Enric, Pensar con imágenes. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2012.

LUPTON, Ellen, Pensar com tipos. São Paulo: CosacNaify, 2013

LUPTON, Ellen. Graphic Design: The new basics. New York, Princeton Architectural Press, 2008.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Lisboa: Edições 70, 1993.

MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. Coleção Arte e Comunicação, Lisboa, Edições 70, 1968.

TWEMLOW, Alice, Para que serve o Design Gráfico? Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006

USBORNE, David. Objectivity: a designer's book of curious tools. New York: Thames & Hudson, 2010.

WONG, Wucius. Fundamentos del diseño. Barcelona: Gustavo Gili, 2014

Additional Bibliography