



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

202311024 - Projecto de Moda II

### Tipo

Obrigatória

#### Ano lectivo

2024/25

#### Curso

Lic Design de Moda

#### Ciclo de estudos

1º

#### Créditos

12.00 ECTS

#### Idiomas

Português

#### Periodicidade

#### 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	8.00	0.00	0.00	0.00	0.00	8.00

### Total Horas da UC (Semestrais)

#### Total Horas de Contacto

112.00

#### Horas totais de Trabalho

300.00

### Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Teresa Michele Maia dos Santos

### Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Maria José Meles Ferraz Sacchetti	8.00 horas
Teresa Michele Maia dos Santos	0.00 horas
Sofia Leonor Vilarinho Lucas	8.00 horas

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

Expandir, pela prática de Projeto em Design de Moda (DM), o sentido de história e de memória (estética/material) coletiva e a memória afetiva individual, contribuindo para:

- Continuar a aquisição de conhecimentos fundamentais sobre cultura do DM.
- Explorar técnicas artesanais do DM.
- Continuar a refletir sobre a experiência vivida e formulando um pensamento crítico.
- Continuar a experimentar o processo do Design como modo racional do processo criativo e como técnica de comunicação lógica e eficaz nas fases de ideação e materialização de objetos vestíveis/usáveis.
- Refletir sobre (e questionar) as múltiplas dimensões da forma, da função, do(s) uso(s) e da(s) utilidade(s) dos objetos vestíveis.
- Desenvolver capacidades de pesquisa, de representação, de materialização e de comunicação.
- Familiarizar-se com a realidade atual do DM.

### **Conteúdos Programáticos / Programa**

Realização de um conjunto de 5 exercícios que desafiam as questões pré adquiridas sobre os significados e os códigos dos objetos vestíveis com um grau de complexidade superior ao semestre anterior. Reforçando uma aprendizagem incorporada na prática e na materialização de peças de vestuário, abraçando abordagens iterativas. Os exercícios incluem momentos de pesquisa e reflexão teórica em torno das questões sobre forma, função, uso e utilidade dos objetos vestíveis, e momentos de exploração dos limites e das possibilidades de materialização das respostas a essas mesmas questões. Recurso a técnicas de materialização artesanal e industrial e a ferramentas específicas do DM no desenvolvimento do projeto, tais como o desenho plano (*flats*) e a sua diferenciação do desenho técnico (*specs*).

Orientação dos alunos para a expressão de ideias visuais através de práticas de experimentação e tomada de decisão.

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

Os vários conteúdos programáticos são explorados através da prática de exercícios individuais ou de carácter colaborativo, e através da observação. Existindo um foco específico na exploração de técnicas e métodos para representação e materialização utilizando uma linguagem familiar e adequada à área do design de moda de forma analógico e de forma digital.

Exploração de *modus operandi* com técnicas artesanais e com técnicas industriais.

As pesquisas inerentes a cada exercício são realizadas são compiladas em *scrapbooks*, e usados como contentores de ideias para a execução dos exercícios.

Estão contempladas 2/3 visitas de estudo, guiadas, a ateliers e/ou museus de modo a complementam a familiarização com o universo da moda.

### **Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

As aulas são de natureza teórico-práticas. Os conteúdos programáticos são introduzidos recorrendo a sessões teóricas sobre os assuntos seguidos de uma explanação dos exercícios e do faseamento dos mesmos. A parte prática é executada pelos alunos, individualmente ou de forma

colaborativa, acompanhada pelo docente, instigando a experimentação e o recurso a diferentes processos adequados ao design de moda (analógicos/digitais e artesanais/industriais).

A avaliação é contínua com objetivos formativos. No final de cada exercício há uma avaliação quantitativa, bem como, no final do semestre. Na ponderação da nota é incluída também a participação e assiduidade nas aulas. A ponderação da avaliação é repartida em: 10% assiduidade e participação + 70% soma dos exercícios individuais + 10% trabalho de grupo + 10% *scrapbook*.

### **Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular**

O trabalho prático implementado nesta UC permite aos alunos diferenciar tipos de desenho em DM e a sua aplicação consoante o contexto. Contacto com processos artesanais e industriais, analógicos e digitais, de manipulação e de construção de matérias primas. Simultaneamente, os alunos vão ganhando uma consciência da importância dos aspetos formais na composição visual do design de vestuário.

### **Bibliografia Principal**

- Calderin, J. (2011), *Fashion Design Essentials*, Rockport.
- Jones, S. J. (2005), *Fashion Design*, Laurence King Publishing.
- McKelvy, K. & Munslow, J. (2011), *Fashion Design: Process, Innovation & Practice*, John Wiley & Sons.
- Renfrew, E. and Lynn, T. (2021) *Developing a Fashion Collection*. Bloomsbury Academic (Basics Fashion Design).
- Seivewright, S. (2007), *Research and Design*, AVA Publishing.
- Udale, J. (2022) *Textiles and Fashion: From Fabric Construction to Surface Treatments*. Bloomsbury Visual Arts (Basics fashion design).
- Volpintesta, L. (2014) *The Language of Fashion Design: 26 Principles Every Fashion Designer Should Know*. Rockport Publishers.
- Wilson, E. (2003), *Adorned in Dreams*, I. B. Tauris.

### **Bibliografia Complementar**



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

202311024 - Fashion Project II

### Type

Compulsory

#### Academic year

2024/25

#### Degree

B. Fashion Design

#### Cycle of studies

1

#### Unit credits

12.00 ECTS

#### Lecture language

Portuguese

#### Periodicity

#### 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	8.00	0.00	0.00	0.00	0.00	8.00

### Total CU hours (semester)

#### Total Contact Hours

112.00

#### Total workload

300.00

### Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Teresa Michele Maia dos Santos

### Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Maria José Meles Ferraz Sacchetti 8.00 horas  
Teresa Michele Maia dos Santos 0.00 horas  
Sofia Leonor Vilarinho Lucas 8.00 horas

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

Expand, through the practice of Fashion Design (FD), the sense of history and collective (aesthetic/material) memory and individual affective memory, contributing to:

- Continuing to acquire fundamental knowledge about FD culture.
- Explore artisanal FD techniques.

- Continue to reflect on the lived experience and formulate critical thinking.
- Continuing to experiment with the Design process as a rational way of the creative process and as a logical and effective communication technique in the phases of ideation and materialization of wearable/wearable objects.
- Reflect on (and question) the multiple dimensions of form, function, use(s) and utility(s) of wearable objects.
- Develop research, representation, materialization and communication skills.
- Familiarize yourself with the current reality of the FD.

## **Syllabus**

Realization of a set of 5 exercises that challenge pre-acquired questions about the meanings and codes of wearable objects with a higher degree of complexity than the previous semester. Reinforcing learning embedded in the practice and materialization of garments, embracing iterative approaches. The exercises include moments of research and theoretical reflection around questions about the form, function, use and utility of wearable objects, and moments of exploring the limits and possibilities of materializing the answers to these same questions. Use of artisanal and industrial materialization techniques and specific DM tools in the development of the project, such as the flat design (flats) and its differentiation from the technical design (specs).

Guidance of students for the expression of visual ideas through experimentation and decision-making practices.

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

The various syllabus contents are explored through the practice of individual or collaborative exercises, and through observation. There is a specific focus on exploring techniques and methods for representation and materialization using a familiar and appropriate language for the field of fashion design in analogic and digital forms.

Exploration of modus operandi with artisanal and industrial techniques.

The research inherent to each exercise is carried out and compiled into scrapbooks and used as containers of ideas for the execution of the exercises.

2/3 of study visits, guided, to workshops and/or museums are contemplated in order to complement the familiarization with the world of fashion.

## **Teaching methodologies (including evaluation)**

Classes are theoretical-practical in nature. The syllabus is introduced using theoretical sessions on the subjects followed by an explanation of the exercises and their phasing. The practical part is carried out by the students, individually or collaboratively, accompanied by the teacher, encouraging experimentation and the use of different processes suitable for fashion design (analogic/digital and craft/industrial).

Assessment is continuous for training purposes. At the end of each exercise, there is a quantitative assessment, as well as, at the end of the semester. The weighting of the grade also includes participation and attendance in classes. The assessment is divided into: 10% attendance and participation + 70% sum of exercises + 10% group work + 10% individual scrapbook.

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

The practical work implemented in this UC allows students to differentiate types of drawing in DM and their application depending on the context. Contact with artisanal and industrial, analogue and digital processes, handling and building raw materials.

At the same time, students gain an awareness of the importance of formal aspects in the visual composition of clothing design.

### **Main Bibliography**

- Calderin, J. (2011), *Fashion Design Essentials*, Rockport.
- Jones, S. J. (2005), *Fashion Design*, Laurence King Publishing.
- McKelvy, K. & Munslow, J. (2011), *Fashion Design: Process, Innovation & Practice*, John Wiley & Sons.
- Renfrew, E. and Lynn, T. (2021) *Developing a Fashion Collection*. Bloomsbury Academic (Basics Fashion Design).
- Seivewright, S. (2007), *Research and Design*, AVA Publishing.
- Udale, J. (2022) *Textiles and Fashion: From Fabric Construction to Surface Treatments*. Bloomsbury Visual Arts (Basics fashion design).
- Volpintesta, L. (2014) *The Language of Fashion Design: 26 Principles Every Fashion Designer Should Know*. Rockport Publishers.
- Wilson, E. (2003), *Adorned in Dreams*, I. B. Tauris.

### **Additional Bibliography**