



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202313006 - Projecto de Moda V

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo 2024/25	Curso Lic Design de Moda	Ciclo de estudos 1º	Créditos 12.00 ECTS
Idiomas Português	Periodicidade semestral	Pré requisitos	Ano Curricular / Semestre 3º / 1º

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)

Inês da Silva Araújo Simões

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

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

- Trabalhar no estudante o pensamento crítico e criativo, como designer e cidadão, através da sensibilização para os diferentes contextos da sustentabilidade: Cultural, Social, Económico e Ambiental.
- Educar para a circularidade, em contextos slow e fast cycle assumindo, na necessidade da mesma, uma consciência da dualidade de perfis de consumo existentes.
- Trabalhar a capacidade para definir, organizar e implementar programas de trabalho em projeto,

a partir de temáticas e de problemáticas dadas.

- Criar uma consciência de legado, através do conhecimento e contextualização de tecnologias têxteis ancestrais, e promover a sua experimentação livre no sentido de estimular a capacidade de transformação do saber-fazer tradicional em novo design.
- Incutir nos estudantes o espírito de designer-maker aproximando-o da origem e construção dos materiais e estruturas criando um diálogo cabeça-mãos-matéria.

Conteúdos Programáticos / Programa

- Sustentabilidade ambiental, cultural, económica e social.
- Circularidade - Slow e Fast Cycle.
- Building on the Built - Património de moda material e imaterial: tecnologias ancestrais aplicadas à moda. O desenvolvimento criativo a partir de bases sustentadas num processo transformativo para a criação de novo design.
- Conceitos, Movimentos e figuras-chave da história do Design de Moda (passado e presente).
- Conceitos de produção em série (industrial ou semi-industrial) aplicável a conjuntos de objectos vestíveis/usáveis.

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

Aplicar o conhecimento projetual de design ao desenvolvimento de produtos sustentáveis através de pesquisa e prática experimental (individual e em grupo).
Trabalhar exercícios de abordagem hands-on num contexto de legado de moda a preservar e reinventar.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Os estudantes são desafiados a perceber que podem ser parte da solução e deixar de ser parte do problema através de dois projetos, que promovem uma aprendizagem assente na prática e na experiência como consumidores. Abraçando abordagens iterativas, os projetos incluem momentos de pesquisa e reflexão teórica em torno das questões fundamentais do ciclo de vida dos objetos vestíveis, e momentos de exploração dos limites e possibilidades de materialização das respostas a essas mesmas questões

A avaliação é contínua e a classificação final têm em conta: os exercícios realizados, sendo que as classificações atribuídas a cada um destes exercícios contempla as seguintes competências:

Competências pessoais relacionadas com disciplina, gestão de tempo, organização, responsabilidade, iniciativa, empenho, autonomia, espírito colaborativo, entre outras. (30%),

Aquisição de conhecimento - competências científicas e técnicas: capacidade de análise crítica, capacidade de tomada de decisões informadas, de organização e metodologia de trabalho, compreensão e aplicação do conteúdo explorado em pesquisa e nas aulas das diferentes tecnologias, processos e materiais (exploração/entendimento e sua articulação com a fase projetual), poder argumentativo, comunicação oral e visual, etc.. (70%).

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

Sendo uma UC teórico-prática que exige muito esforço por parte dos alunos, entende-se como necessário promover um ambiente de aprendizagem informal. O objectivo de dedicar tempo em sala de aula (física e virtual) dedicado ao desenvolvimento de exercícios (individuais e em grupo) e discussões inclui: ajudar os estudantes a desenvolver autoconhecimento, capacidades analíticas e de comunicação oral, bem como prepará-los para situações reais de vida social e profissional.

Bibliografia Principal

Bolton, A., & Cope, N. A. (2016). *Manus X Machina - Fashion in an Age of Technology*. Metropolitan Museum of Art, New York.

Burns, L.D. & Carver, J. (2021). *Stories of Fashion, Textiles, and Place: Evolving Sustainable Supply Chains*. Bloomsbury Publishing. ISBN 1350136352

Brown, S., & Vacca, F. (2022). Cultural sustainability in fashion: reflections on craft and sustainable development models. *Sustainability: Science, Practice and Policy*, 18(1), 590-600.

Bibliografia Complementar

Risatti, H. (2009). *A theory of craft: function and aesthetic expression*. Univ of North Carolina Press.

Withagen, R., & van der Kamp, J. (2018). An ecological approach to creativity in making. *New Ideas in Psychology*, 49, 1-6.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202313006 - Fashion Project V

Type

Compulsory

Academic year

2024/25

Degree

B. Fashion Design

Cycle of studies

1

Unit credits

12.00 ECTS

Lecture language

Portuguese

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

3 / 1

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Theoretical	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)

Inês da Silva Araújo Simões

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

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

- Work critical and creative thinking in the student, as a designer and citizen, by raising awareness of the different contexts of sustainability: Cultural, Social, Economic and Environmental.
- Educating for circularity, in slow and fast cycle contexts, assuming, when necessary, an awareness of the duality of existing consumption profiles.
- Work on the ability to define, organize and implement project work programs, based on given themes and problems.
- Create an awareness of legacy, through knowledge and contextualization of ancestral textile technologies, and promote their free experimentation in order to stimulate the ability to transform

traditional know-how into new design.

- Instill in students the spirit of designer-maker, bringing them closer to the origin and construction of materials and structures, creating a head-hands-matter dialogue.

Syllabus

- Environmental, cultural, economic and social sustainability.
- Circularity – Slow and Fast Cycle.
- Building on the Built - Material and immaterial fashion heritage: ancestral technologies applied to fashion. Creative development from foundations sustained in a transformative process for the creation of a new design.
- Concepts, Movements and key figures in the history of Fashion Design (past and present).
- Serial production concepts (industrial or semi-industrial) applicable to sets of wearable objects.

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

Apply project knowledge of design to the development of sustainable products through research and experimental practice (individual and in groups).

Work on exercises with a hands-on approach in a context of a fashion legacy to be preserved and reinvented.

Teaching methodologies (including evaluation)

Students are challenged to realize that they can be part of the solution and stop being part of the problem through two projects, which promote learning based on practice and experience as consumers. Embracing iterative approaches, the projects include moments of research and theoretical reflection around the fundamental questions of the life cycle of wearable objects, and moments of exploration of the limits and possibilities of materializing the answers to these same questions.

The assessment is continuous and the final grade takes into account: the exercises carried out, with the grades given to each of these exercises covering the following skills: Personal skills related to discipline, time management, organization, responsibility, initiative, commitment, autonomy, collaborative spirit, among others. (30%), Knowledge acquisition - scientific and technical skills: capacity for critical analysis, capacity for informed decision-making, organization and work methodology, understanding and application of the content explored in research and in classes on different technologies, processes and materials (exploration/understanding and its articulation with the design phase), argumentative power, oral and visual communication, etc. (70%).

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

As a theoretical-practical CU that requires a lot of effort from the students, it is understood that it is necessary to promote an informal learning environment. The objective of dedicating time in the classroom (physical and virtual) dedicated to the development of exercises (individual and in groups) and discussions includes: helping students to develop self-awareness, analytical and oral communication, as well as preparing them for real social and professional life situations.

Main Bibliography

- Bolton, A., & Cope, N. A. (2016). *Manus X Machina - Fashion in an Age of Technology*. Metropolitan Museum of Art, New York.
- Burns, L.D. & Carver, J. (2021). *Stories of Fashion, Textiles, and Place: Evolving Sustainable Supply Chains*. Bloomsbury Publishing. ISBN 1350136352
- Brown, S., & Vacca, F. (2022). Cultural sustainability in fashion: reflections on craft and sustainable development models. *Sustainability: Science, Practice and Policy*, 18(1), 590-600.

Additional Bibliography

- Risatti, H. (2009). *A theory of craft: function and aesthetic expression*. Univ of North Carolina Press.
- Withagen, R., & van der Kamp, J. (2018). An ecological approach to creativity in making. *New Ideas in Psychology*, 49, 1-6.