



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

202322017 - Design Para O Futuro

### Tipo

Obrigatória

#### Ano lectivo

2024/25

#### Curso

Mestrado Design  
Comunicação

#### Ciclo de estudos

2º

#### Créditos

12.00 ECTS

#### Idiomas

#### Periodicidade

semestral

#### Pré requisitos

#### Ano Curricular / Semestre

2º / 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)

Gonçalo André Moço Falcão

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

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

- α Pensar o design como um instrumento de mudança para um futuro melhor;
- α Compreender melhor o contexto social presente nas suas múltiplas dimensões: ambiental, cultural, económica, política e social;
- α Identificar as principais áreas de investimento e desenvolvimento futuras, tanto em âmbito nacional quanto comunitário, e procurar formas de participação;

- α Desenvolver projetos numa perspetiva propedêutica de I&D, inseridos em um contexto profissionalizante;
- α Criar projetos de estratégias de comunicação complexas, preferencialmente ancorados em contextos reais.

### **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 perspetivas 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.

Propõem-se três vias de desenvolvimento para um projeto prático:

1. Projeto sugerido pelo docente;
2. Projeto proposto pelo estudante, partindo de um contexto real e assegurando o nível de complexidade exigido;

Projeto concebido pelo estudante com base nos temas definidos pelas linhas de financiamento (tipicamente “Horizontes”), que orientam o desenvolvimento da inovação e da investigação na União Europeia.

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

Ao levar o estudante a reconhecer a importância de identificar mecanismos de financiamento comunitário e estatal, orientamos os projetos para áreas estratégicas onde se verifica maior investimento e, por conseguinte, onde o aluno terá melhores perspetivas de prosseguir a sua prática profissional após a conclusão da formação. Também estimulamos a capacidade de pesquisa e pensamento crítico.

Não limitamos a empregabilidade do ao mundo empresarial; por isso, atribuímos especial relevância ao terceiro setor. Ademais, é fundamental que o estudante tome consciência das suas vantagens competitivas e das áreas de trabalho em que se sente mais motivado a atuar.

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 projeto 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 projeto e prazos também são definidos pelos alunos, procurando assim que sejam capazes de antecipar os requisitos e exigências dos seus projetos.

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

As aulas teóricas serão acompanhadas por apresentações e debates sobre os temas de caráter projetual, com o objetivo de promover o trabalho relativo aos conteúdos da UC e incentivar a autonomia no desenvolvimento dos projetos.

Propõem-se três vias de desenvolvimento para um projeto prático. Em qualquer uma das três opções, espera-se que os estudantes demonstrem autonomia na busca de informações pertinentes, na definição de critérios de recolha e tratamento de dados, na interação com todos os agentes envolvidos e na conceção e prototipagem das soluções.

A metodologia adotada nesta UC, de natureza projetual, inclui momentos de exposição teórica para enquadramento dos conteúdos, bem como oportunidades de pesquisa e seleção crítica de informação. A avaliação terá em conta tanto o percurso desenvolvido ao longo do projeto como o respetivo resultado final.

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

O desenvolvimento de um projeto complexo, que exige uma preparação estratégica prévia ao próprio desenvolvimento visual, implica o exercício e a articulação de diversas competências — técnicas e interpessoais — em um contexto de ampla autonomia.

Nesse cenário, o professor desempenha o papel de mentor, acompanhando o trabalho e sugerindo referências, mas sem intervir diretamente nas opções estratégicas definidas pelos estudantes. Além disso, durante as aulas teóricas e de enquadramento, cabe ao docente agilizar a busca, o tratamento e a partilha de informações necessárias a todos os projetos, oferecendo ainda a devida contextualização profissional.

### **Bibliografia Principal**

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

### **Bibliografia Complementar**

AIREY, D. (2024), *Identity Designed: The Process*. Quarto Publishing Group

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

COLOMINA, B., & WIGLEY, M. (2016). *Are we human? Notes on an Archaeology of Design*. Lars Müller Publishers.

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

FALCÃO, Gonçalo (2023). O Mundo Vai Continuar A Não Ser Como Era. Em *O Mundo Vai Continuar A Não Ser Como Era, 100 Anos De Design Gráfico Na Coleção Carlos Rocha* (1a, pp. 42-80). MUDE - Museu do Design e Da Moda.

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

HARA, K. (2011). *Designing Design*. Lars Müller Publishers.

HARARI, Y. (2018). *21 Lessons For The 21st Century*. Jonathan Cape.

LASN, K. (2006). *Design Anarchy*. Adbusters Media Foundation.

LUPTON, E. (2021). *Extra Bold: A Feminist, Inclusive, Anti-racist, Nonbinary Field Guide for Graphic Designers*. Princeton Architectural Press

MAU, B., & Leonard, J. (2004). *Massive Change*. Phaidon.

MIDAL, A. (2019). *Design By Accident, For A New History Of Design* (J. Horton) Stenberg Press.

POYNOR, R. (2023). *Why Graphic Culture Matters*. Occasional Papers

RAND, P. (1993). *Design, Form, and Chaos*. Yale University Press.

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



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

202322017 - Design for the future

### Type

Compulsory

#### Academic year

2024/25

#### Degree

Master Communication  
Design

#### Cycle of studies

2

#### Unit credits

12.00 ECTS

#### Lecture language

Periodicity  
semester

#### Prerequisites

Year of study/ Semester  
2 / 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)

Gonçalo André Moço Falcão

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

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

- α To think of design as an instrument of change for a better future.
- α Better understand the present social context in its many dimensions: environmental, cultural, economic, political and social.
- α Understand the major areas of future national and EU investment and development and seek ways of participating.
- α Develop R&D projects in a professionalizing context;
- α Develop complex communication strategy projects, preferably supported by a reality context.

## Syllabus

Students should be able to recognize potential opportunities for communication design projects and evaluate their capacity for meaningful intervention. They should also develop basic financial assessment skills to operate effectively in an economic context, accurately quantify their work, and assess future prospects. In articulating their perspective, students must demonstrate credibility by showing an informed understanding of the issues, as well as the necessary technical and interpersonal skills to address them. They should be capable of proposing strategic solutions for visual communication projects that effectively reconcile the interests of all stakeholders, while remaining mindful of the designer's social responsibilities. Finally, they should foster a professional awareness of communication design, highlighting the designer's broader social impact and responsibilities.

### 1 / applied research

The identification of a theme for applied research, within the framework of the investment policies for the future of the Government of Portugal and the European Community.

### 2 / research and development

Working with communication design companies (or in partnership with other design colleagues or others) on R&D projects.

### 3 / proposed project

The student will develop a practical exercise for a topic proposed by the teacher.

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

By guiding students to identify community and government funding mechanisms, we encourage them to focus on strategic areas where investment is higher and, as a result, where they can more successfully continue their professional practice after graduation. We recognize that a designer's employability extends beyond the business sector, so we also place strong emphasis on opportunities within the third sector. Additionally, it is essential for students to understand their unique competitive advantages and to identify the fields of work that inspire them the most.

By the third semester of their master's program, students should be able to conduct independent research and identify relevant information. The proposed project always has a strong social component, ensuring that students work in complex situations involving diverse interests. Students also define their own project management strategies and deadlines, allowing them to anticipate and address the requirements of their projects.

## Teaching methodologies (including evaluation)

Theoretical classes will be accompanied by presentations and debates on design topics, with the aim of promoting work on the contents of the course and encouraging autonomy in the development of projects.

Three ways of developing a practical project are proposed. In any of the three options, students are expected to demonstrate autonomy in the search for relevant information, in defining criteria

for collecting and processing data, in interacting with all the agents involved and in designing and prototyping solutions.

The methodology adopted in this course, which is project-based, includes moments of theoretical exposition to frame the content, as well as opportunities for research and critical selection of information. Assessment will take into account both the course developed during the project and the final result.

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

Developing a complex project that demands strategic groundwork before any visual development calls for the use and coordination of various skills—both technical and interpersonal—within a highly autonomous setting.

In this context, the teacher serves as a mentor, overseeing the process and offering references, but without directly influencing the strategic decisions made by students. Additionally, during theoretical and framework sessions, the teacher is responsible for streamlining the research, processing, and sharing of information required by all projects, while also offering essential professional context.

### **Main Bibliography**

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

### **Additional Bibliography**

AIREY, D. (2024), *Identity Designed: The Process*. Quarto Publishing Group

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

COLOMINA, B., & WIGLEY, M. (2016). *Are we human? Notes on an Archaeology of Design*. Lars Müller Publishers.

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

FALCÃO, Gonçalo (2023). O Mundo Vai Continuar A Não Ser Como Era. Em *O Mundo Vai Continuar A Não Ser Como Era, 100 Anos De Design Gráfico Na Coleção Carlos Rocha* (1a, pp. 42-80). MUDE - Museu do Design e Da Moda.

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

HARA, K. (2011). *Designing Design*. Lars Müller Publishers.

HARARI, Y. (2018). *21 Lessons For The 21st Century*. Jonathan Cape.

LASN, K. (2006). *Design Anarchy*. Adbusters Media Foundation.

LUPTON, E. (2021). *Extra Bold: A Feminist, Inclusive, Anti-racist, Nonbinary Field Guide for Graphic Designers*. Princeton Architectural Press

MAU, B., & Leonard, J. (2004). *Massive Change*. Phaidon.

MIDAL, A. (2019). *Design By Accident, For A New History Of Design* (J. Horton) Stenberg Press.

POYNOR, R. (2023). *Why Graphic Culture Matters*. Occasional Papers

RAND, P. (1993). *Design, Form, and Chaos*. Yale University Press.

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