



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202312005 - Desenho III

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2025/26

Curso

Lic Design
Lic Design de Moda

Ciclo de estudos

1º

Créditos

6.00 ECTS

Idiomas

Português

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

2º / 1º

Área Disciplinar

Desenho, Geometria e Computação

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	4.00	0.00	0.00	0.00	0.00	4.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
56.00

Horas totais de Trabalho
150.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Pedro António Alexandre Janeiro

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos	4.00 horas
Armando Jorge Campos dos Santos Caseirão	4.00 horas
Pedro António Alexandre Janeiro	4.00 horas
António José Canau Espadinha	4.00 horas

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

1. Utilizar o desenho como processo de expressão, comunicação e formalização do pensamento no processo do design;
2. Desenvolver pesquisa autónoma e as capacidades reflexivas e sensoriais para a criação de uma linguagem gráfica personalizada;
3. Incentivar trabalho de especulação focado na representação visual da variedade temática do Design;
4. Consolidar conhecimento, utilização e exploração de técnicas e modos de desenho para investigar e comunicar observações e ideias na resolução de problemas;
5. Utilizar criativamente o Desenho na prática projetual, reunindo versatilidade e adequação dos seus modos;
6. Saber simular a tridimensionalidade de objetos com diferentes escalas pela interpretação de desenhos técnicos e proceder ao levantamento dos componentes elementares através do desenho de desenvolvimento de protótipos em Projeto;
7. Promover a autonomia do aluno no processo da imaginação/criação e da representação gráfica, em articulação com as UC de Projeto.

Conteúdos Programáticos / Programa

1. Aplicação de conhecimentos adquiridos no uso do desenho como ferramenta da criatividade;
2. Compreensão da forma global, através da desmontagem dos seus elementos componentes;
3. Estratégias para análise e representação da volumetria de objetos de diferentes escalas em correlação com a leitura e crítica de desenhos técnicos;
4. Estudo da cor: noções inerentes às teorias dos contrastes; cor observada; cor como elemento de expressão gráfica;
5. Campos visuais e composição;
6. Projeto de desenho, do esboço à arte-final (desenhos de apresentação);
7. Exploração das potencialidades expressivas de materiais não convencionais;
8. Processos de associação de repertórios formais à inventividade, em confluência com o processo criativo do Projeto.

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

Esta unidade curricular tem como objectivo consolidar os conhecimentos em Desenho, alargando o leque de exercícios no sentido de englobar o desenho de observação e o desenho da imaginação. Possibilita o contacto com os vários meios de registo gráfico, inclusive o trabalho em suporte digital, visando dar ao aluno os conhecimentos

necessários para a resolução de qualquer problema gráfico.

Visa, ainda, fornecer ao aluno o desenho como processo de resposta a programas de carácter projetual e apela à aquisição de versatilidade e critério na utilização de técnicas e diferentes modos de desenho, do esboço à apresentação.

Pretende fomentar a capacidade de escolha e aplicação de técnicas, materiais, suportes e formatos de forma crítica e justificada na representação figurativa e reconhecível dos objetos em estudo.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

O modelo pedagógico da UC assenta nos princípios da aprendizagem pela prática orientada, articulados com a crítica regular dirigida às competências do grupo e dos indivíduos. Neste contexto, cada docente propõe exercícios temáticos que colocam problemas de representação, através de enunciados, frequentemente ilustrados com imagens indicadoras do tipo de resposta possível e de percursos paralelos ou de outro modo pertinentes.

Estes exercícios devem privilegiar os seguintes aspetos:

1. A capacidade da utilização do modo de expressão do Desenho como processo de comunicação próprio e original.
2. A capacidade de representação e interpretação da realidade.
3. A capacidade de reordenar e reinventar soluções originais a partir dos estímulos apresentados.

No sentido de promover o desenho como instrumento da criatividade e de aplicar de forma correta e pessoal a prática dos seus métodos e instrumentos, recorre-se a apresentações teóricas com visualização de exemplos e a exercícios práticos de exploração e aplicação das técnicas e meios do Desenho. Estes exercícios são acompanhados nas aulas em regime com componente coletiva e tutorial, considerando-se necessária a atenção individual no atendimento a dificuldades particulares.

Dado o papel do Desenho III no estabelecimento de formas de investigação pessoalmente dirigidas num sentido criativo, existe uma vertente de desenho de observação associada a uma vertente de hibridação e de invenção, executada através de exercícios que conciliam a observação a partir de temas pertinentes no âmbito da licenciatura e estratégias de manipulação da imagem.

A crítica construtiva de desenhos realizados constitui um método adicional de transmissão, no qual a adoção de uma dimensão participada estimula a apreciação por pares e aumenta a capacidade discursiva dos alunos relativamente ao seu trabalho.

A avaliação é contínua, baseada na apreciação qualitativa do trabalho apresentado e traduz-se por um valor quantitativo (0 a 20). São avaliados os trabalhos realizados ao longo do semestre e a capacidade de resposta aos exercícios temáticos e respetivos enunciados. Os/ discentes são avaliados segundo: entendimento crítico do desenho e dos princípios envolvidos; aperfeiçoamento e evolução; qualidade geral do trabalho apresentado; presença regular e atenta nas sessões de aula; envolvimento na

realização dos trabalhos. Frequência de 60% das aulas é necessária para aceder à avaliação contínua. Os trabalhos são regularmente expostos em sala de aula para apreciação coletiva e participada. Elementos a submeter: originais dos trabalhos realizados, em portfolio individual; outros elementos produzidos no âmbito da UC (suportes digitais, cadernos de estudos, etc.).

Exames: realização do exame em sala de aula (50%); pasta com no mínimo 40 desenhos que reflitam o presente Programa (50%).

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

As metodologias de ensino e de avaliação adotadas seguem um modelo híbrido que conjuga métodos clássicos de consolidação dos elementos do Desenho com estratégias desenvolvidas por cada docente, adaptadas às exigências e especificidades do Projeto. Sem que haja uma rutura assinalável relativamente às práticas vigentes ao longo da existência dos cursos de Design na FAUL, têm, todavia, procurado acompanhar as mudanças nos processos de aprendizagem intrínsecos às gerações sucessivas de alunos e assumem-se sempre como provisórias na especificidade, no sentido de prolongar essa adaptação ao longo do tempo.

Dados os objetivos de aprendizagem e o conhecimento geral de que o desenho se aprende essencialmente através da prática, este semestre de desenvolvimento criativo comporta uma considerável componente teórica, sempre acompanhada de demonstrações desenhadas, que os alunos repetem e exploram de acordo com as suas características idiossincráticas, culturais e pessoais. A teoria, embora apresentada oralmente e em textos para consulta, é geralmente transmitida a par da prática.

A variedade em todas as vertentes — meios, métodos, temas, tempos de registo — contribui para evitar a quebra de atenção dos alunos, atualmente habituados a ritmos de extrema vivacidade resultantes da dominante experiência do digital. Esta variedade, porém, conduz ao retorno às questões essenciais, distribuídas de modo interrompido ao longo da sequência de exercícios, promovendo a aquisição de conhecimento de forma fluida, vivaz, e através da rememoração, explorando a função mnemónica do Desenho.

Sendo o Desenho III um processo de aplicação de conhecimentos ao desenvolvimento da capacidade inventiva, a avaliação contínua afigura-se a mais adequada a contemplar tal desenvolvimento de competências, pela necessidade de acompanhamento regular e orientação individualizada do trabalho em autonomia. Os exames, um instrumento indispensável de avaliação dos alunos que não possam se aprovados por avaliação contínua, têm duas vertentes de avaliação: a prova em tempo real permite avaliar a capacidade de resposta a um enunciado complexo, que exige simultaneamente conhecimentos teóricos e competências práticas; o portfolio permite avaliar a capacidade de trabalho, a eventual evolução, a versatilidade e o domínio global de competências.

Bibliografia Principal

CANAU, António, *Desenho Digital - A reformulação dos cânones da utilização das novas tecnologias digitais como elemento exponenciador do registo visual obtido pelos instrumentos convencionais do Desenho, da Gravura, da Fotografia e da Escultura*, FAULisboa, 2015;

HARLAN, Calvin-Vision and Invention, An Introduction to Art Fundamentals. Prentice - Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey, 1986;

JANEIRO, Pedro António, O Papel do Desenho, Lisboa, Caleidoscópio, 2012.

MENDELOWITZ, Daniel M. e WAKEHAM, Duane A. - A guide to Drawing. Holt, Rinehart and Winston, Inc. The Dryden Press - Saunders College Publishing, 1988;

RODRIGUES, Ana Leonor Madeira - O que é Desenho. Edições Quimera, 2003;

RUDEL, Jean (Dir.), BRIT, Elisabeth,

THIEL, Philip-Free Hand Drawing. University of Washington Press Seattle, 1965;

VINCI, Leonardo da - The Note Books of Leonardo da Vinci. 2 vols., editados a partir dos manuscritos originais por Jean Paul Richter, Publicações Dover, Nova Iorque.

Bibliografia Complementar

CAPITEL, Antón - Alvar Aalto. Edições Akal, Madrid, 1999;

CÔRTE-REAL, Eduardo-Desenho em Viagem, Livros Horizonte, Lisboa, 2009;

HONNECOURT, Villard de - Album de Villard de Honnecourt - Architecte du XIIIe Siècle. Biblioteca Nacional, Departamento de Manuscritos, Paris;

LAMAS, José - Álbum de Desenhos. Edição do Autor, Lisboa, 1998;

MINISTÉRIO DA CULTURA - INSTITUTO DE ARTE CONTEMPORÂNEA - Desenho Projecto de Desenho - Catálogo da exposição, 2002;

PALLASMAA, J., La Mano que Piensa, Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura. Gustavo Gili, Barcelona, 2011.

PERRIG, Alexander - Michelangelo's Drawings - The Science of Attribution. Yale University Press, 1991; PIGNATTI, Terisio - O Desenho de Altamira a Picasso. Abril S. A. Cultural e Industrial, São Paulo, 1981; SALAVISA, Eduardo - Diários de Viagem. Quimera Editores, 2008;

SIMMONS III, Seymour e WINER, Marc S. A. - Drawing - The Criative Process. Prentice - Hall Press, Nova Iorque, 1986;

TWOMBLY, Robert e MENOCAL, Narciso G. - Louis Sullivan - The Poetry of Architecture. W. W. Norton & Company, Nova Iorque, 2000.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202312005 - Drawing III

Type

Compulsory

Academic year

2025/26

Degree

B. Design
B. Fashion Design

Cycle of studies

1

Unit credits

6.00 ECTS

Lecture language

Portuguese

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

2 / 1

Scientific area

Drawing, Geometry and Computation

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	4.00	0.00	0.00	0.00	0.00	4.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
56.00

Total workload
150.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Pedro António Alexandre Janeiro

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos	4.00 horas
Armando Jorge Campos dos Santos Caseirão	4.00 horas
Pedro António Alexandre Janeiro	4.00 horas
António José Canau Espadinha	4.00 horas

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

1. Use of drawing as a process of expression, communication and formalization of thought in design process;

- 2. Development of autonomous research and of reflexive and sensory abilities to create a personal graphic language;*
- 3. Encouragement of speculative work focused on the visual representation within the thematic variety of Design;*
- 4. Consolidation of knowledge, use and exploration of drawing techniques and modes to investigate and communicate observations and ideas in problem solving;*
- 5. Creative use of Drawing in project practice, combining versatility and adequacy of its different modes;*
- 6. Knowing how to simulate the three-dimensionality of objects with different scales through the interpretation of technical drawings, and how to survey the elementary components through drawings of prototype development in Project;*
- 7. Promotion of student autonomy in the process of imagination/creation and graphic representation, in conjunction with the Project CUs.*

Syllabus

- 1. Application of knowledge acquired in the use of drawing as a tool for creativity;*
- 2. Comprehension of the global form, through the disassembly of its component elements;*
- 3. Strategies for analyzing and representing the volume of objects of different scales in correlation with the reading and criticism of technical drawings;*
- 4. Study of color: notions inherent to the theories of contrasts; observed color; color as an element of graphic expression;*
- 5. Visual fields and composition;*
- 6. Drawing project, from sketch to artwork (presentation drawings);*
- 7. Exploring the expressive potential of unconventional materials;*
- 8. Processes of association of formal repertoires with inventiveness, in confluence with the Project's creative process.*

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

This curricular unit aims to consolidate the knowledge in Drawing, expanding the range of exercises in order to encompass drawing from observation and drawing from imagination. It enables contact with the various means of graphic visual register, including work with digital tools, aiming to give the student the necessary knowledge to solve any graphic problem.

It also aims to provide to the student the fundamentals of drawing as a process of responding to programs with a project design nature and calls for the acquisition of versatility and criteria in the use of techniques and different modes of drawing, from sketch to presentation.

It aims to encourage the ability to choose and apply techniques, materials, supports and formats in a critical and justified way through the figurative and recognizable representation of the objects under study.

Teaching methodologies (including evaluation)

The CU's pedagogical model is based on the principles of learning by doing, articulated with regular criticism aimed at the competences of the cohort and of individuals. In this context, the teacher proposes thematic assignments that pose problems of representation, through briefings often illustrated with images indicating the type of possible response and parallel or otherwise relevant paths.

These assignments should focus on the following aspects:

- 1. The ability to use Drawing's mode of expression as a unique and original communication process.*
- 2. The ability to represent and interpret reality.*
- 3. The ability to reorder and reinvent original solutions based on the presented stimuli.*

To promote drawing as an instrument of creativity and to apply correctly and personally the practice of its methods and instruments, , theoretical presentations with visualization of examples are used, as well as practical exercises of experimentation and exploration of the basic techniques and means of Drawing. These assignments are assisted in class through a collective and a tutorial approach, considering that individual attention is necessary in dealing with difficulties.

Given the role of Drawing III in the establishment of personally directed forms of investigation in a creative sense, there is a strand of drawing from observation associated with a strand in hybridization and invention, carried out through exercises that combine observation from relevant themes within the course and image manipulation strategies.

Constructive criticism of students' drawings constitutes an additional method of transmission, in which the adoption of a participatory dimension stimulates peer appreciation and increases students' discursive capacity regarding their own work.

Assessment Assessment is continuous, based on a qualitative evaluation of the work presented and translated into a quantitative value (0 to 20). The work carried out throughout the semester and the ability to respond to thematic assignments and respective briefings are assessed. Students are evaluated according to critical understanding of drawing and the principles it involves; improvement and progress; general quality of the work submitted; regular and attentive presence in class sessions; involvement in carrying out the work. Attendance of 60% of classes is required to access continuous assessment. The works are regularly displayed in the classroom for participatory appreciation. Elements to be submitted: originals of the work produced, in an individual portfolio; other elements produced within the scope of the CU (digital media, sketchbooks, etc.).

Exams: exam taken in the classroom (50%); folder with at least 40 drawings that reflect the present Program (50%).

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

The teaching and assessment methodologies adopted follow a hybrid model that combines classic methods of consolidating Drawing elements with strategies developed by each teacher, adapted to the requirements and specificities of Project. Although there is not a noticeable break with the practices in implementation throughout the existence of the Design courses at FAUL, they have, however, sought to accompany the changes in the learning processes intrinsic to successive generations of students and are always assumed to be provisional in their specifics, with the aim of prolonging this adaptation over time.

Given the learning objectives and the general knowledge that drawing is learned essentially through practice, this introductory semester includes a considerable theoretical component, always accompanied by demonstrations in drawing, which students repeat and explore according to their idiosyncratic, cultural, and personal characteristics. The theory, although presented in texts for consultation, is generally transmitted alongside practice.

The variety in all aspects — means, methods, themes, recording times — helps to prevent students from losing their attention, since they are currently used to extremely vivacious rhythms, resulting from the dominant experience of the digital world. This variety, however, drifts and conduces to a return to the basic questions, distributed in an interrupted way throughout the sequence of exercises, promoting the acquisition of knowledge in a fluid, vivacious way, and through remembrance, exploring the mnemonic function of Drawing.

As Drawing III is a process of applying knowledge to the development of inventive capacity, continuous assessment is the most appropriate model to address such development of competences. Exams, an essential assessment tool for students who fail through continuous assessment, have two strands of evaluation: the test in real-time allows the assessment of the ability to respond to a complex assignment, which requires both theoretical knowledge and practical skills; the portfolio makes it possible to assess work-load abilities, possible progress, versatility and global mastery of skills.

Main Bibliography

CANAU, António, *Desenho Digital - A reformulação dos cânones da utilização das novas tecnologias digitais como elemento exponenciador do registo visual obtido pelos instrumentos convencionais do Desenho, da Gravura, da Fotografia e da Escultura*, FAULisboa, 2015;

HARLAN, Calvin-Vision and Invention, *An Introduction to Art Fundamentals*. Prentice - Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey, 1986;

JANEIRO, Pedro António, *O Papel do Desenho*, Lisboa, Caleidoscópio, 2012.

MENDELOWITZ, Daniel M. e WAKEHAM, Duane A. - *A guide to Drawing*. Holt, Rinehart and Winston, Inc. The Dryden Press - Saunders College Publishing, 1988;

RODRIGUES, Ana Leonor Madeira - O que é Desenho. Edições Quimera, 2003;
RUDEL, Jean (Dir.), BRIT, Elisabeth,
THIEL, Philip-Free Hand Drawing. University of Washington Press Seattle, 1965;
VINCI, Leonardo da - The Note Books of Leonardo da Vinci. 2 vols., editados a partir dos manuscritos originais por Jean Paul Richter, Publicações Dover, Nova Iorque.

Additional Bibliography

CAPITEL, Antón - Alvar Aalto. Edições Akal, Madrid, 1999;

CÔRTE-REAL, Eduardo-Desenho em Viagem, Livros Horizonte, Lisboa, 2009;

HONNECOURT, Villard de - Album de Villard de Honnecourt - Architecte du XIIIe Siècle. Biblioteca Nacional, Departamento de Manuscritos, Paris;

LAMAS, José - Álbum de Desenhos. Edição do Autor, Lisboa, 1998;

MINISTÉRIO DA CULTURA - INSTITUTO DE ARTE CONTEMPORÂNEA - Desenho Projecto de Desenho - Catálogo da exposição, 2002;

PALLASMAA, J., La Mano que Piensa, Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura. Gustavo Gili, Barcelona, 2011.

PERRIG, Alexander - Michelangelo's Drawings - The Science of Attribution. Yale University Press, 1991; PIGNATTI, Terisio - O Desenho de Altamira a Picasso. Abril S. A. Cultural e Industrial, São Paulo, 1981; SALAVISA, Eduardo - Diários de Viagem. Quimera Editores, 2008;

SIMMONS III, Seymour e WINER, Marc S. A. - Drawing - The Creative Process. Prentice - Hall Press, Nova Iorque, 1986;

TWOMBLY, Robert e MENOCAL, Narciso G. - Louis Sullivan - The Poetry of Architecture. W. W. Norton & Company, Nova Iorque, 2000.