



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202599220 - Introdução à Investigação baseada na Arte e no Design

Tipo

Optativa

Ano lectivo

2025/26

Curso

MI Arquitetura

Ciclo de estudos

2º

Créditos

3.00 ECTS

Idiomas

Português

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

Área Disciplinar

Desenho, Geometria e Computação

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto
28.00

Horas totais de Trabalho
75.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos 1.00 horas
Maria Inês Costa da Veiga 1.00 horas

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

1. Introdução aos princípios da investigação baseada na arte e no design;
2. Apreensão de conceitos de multidisciplinaridade, cruzamento disciplinar, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade;

3. Assimilação das diferenças entre ‘investigação em’ e ‘investigação com’;
4. Aquisição de instrumentos para investigação aplicada e investigação social através da prática;
5. Contacto com práticas de interação, colaboração e participação em arte e design;
6. Ética e boas práticas no trabalho com o Outro;
7. Aprendizagens de gestão de recursos materiais e humanos no desenvolvimento de projetos.

Conteúdos Programáticos / Programa

- Práticas de investigação em Arte e Design: conceitos, vertentes disciplinares, formatos, contextualização teórica, potencialidades, contextos;
- Interação disciplinar: multidisciplinaridade, cruzamento disciplinar, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade; definição de eventuais vertentes de colaboração com outras disciplinas;
- Adequação de formatos e limites na implementação de projeto de investigação; carácter exploratório inserido em prática criativa; coincidência entre artefacto e resultado de investigação;
- Casos de estudo e análise de abordagens inovadoras de investigação baseada na prática em arte e design;
- Escrita contextual e ensaios de revisão por pares;
- Conhecimento tácito, autoetnografia e inquérito reflexivo;
- Documentação de processos — meios, imperativos e implicações;
- Relações entre Métodos, Práticas, Artefactos, Disseminação e Impacto;
- Questões de investigação subjacentes e emergentes da prática criativa;
- Ética científica, consentimento informado e proteção de dados;
- Colaboração na produção de conhecimento: ideação, expressão e cocriação em arte e design;
- Processos documentais: projeto; metodologia; elaboração e apresentação do relatório; procedimentos inerentes à escrita científica.

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

Os estudantes irão adquirir competências no inquérito à prática criativa exploratória e original como processo de geração de conhecimento e a processos de documentação que permitam a partilha, a transmissão, o questionamento e a avaliação. Para tal, terão contacto com conteúdos teóricos basilares, casos de estudo e ensaios práticos, e serão encorajados a procurar outros que se adaptem à especificidade das suas práticas criativas e projetuais.

Alternando entre as vertentes de transmissão *top-bottom* e *bottom-up*, a UC irá preparar os estudantes para adequar processos pessoais criativos à resposta a questões de investigação e a seguir questões de investigação emergentes do mesmo processo. A crítica participada, nomeadamente através de ensaios de revisão cega por pares, irá consolidar a capacidade de adotar perspetivas múltiplas potenciando a visão imparcial sobre o projeto próprio.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

O modelo pedagógico da UC, de acordo com a sua natureza teórico-prática, assenta na articulação interdisciplinar, na transmissão de conhecimentos em sala de aula, na apresentação de casos de estudo em formatos textuais, audiovisuais, ou outros, e na realização de exercícios regulares de aplicação de conhecimentos em diferentes formatos, passíveis de discussão, de crítica e de avaliação.

A condução destes exercícios deve privilegiar a procura de novos entendimentos e questões sobre as práticas de projeto, ao desenvolver e testar novas tecnologias e instrumentos, desenvolver novos métodos, ou descobrir novos meios da investigação artística e *designerly* aplicados a conceitos, tecnologias, instrumentos e métodos existentes.

No sentido de transmitir os conteúdos da UC e de proporcionar a aquisição de instrumentos para a prática inquiridora e para o inquérito, reflexivo, ético e criativo, à sua prática, recorre-se a apresentações teóricas com visualização de exemplos e a exercícios práticos de exploração e respetiva documentação, incluindo o cruzamento de competências entre pares em sala de aula e a adoção de meios, tecnologias, processos e pontos de vista do outro para desenvolver a competência investigativa de cada um.

Dada a ligação de Investigação Baseada na Arte e no Design aos problemas de desenvolvimento de proposta de projeto nos Mestrados em Design, existem duas vertentes dominantes: a capacidade de explorar e exercer uma prática efetivamente investigativa e a de inquirir, descrever, transmitir e documentar esse processo, o que será testado em exercícios de curta duração.

Através de exercícios práticos ou documentais dirigidos pelos estudantes, estes adquirem noções inerentes à investigação 'da prática' e 'pela prática', alargando a sua capacidade de persecução de estudos pós-graduados nas áreas criativas.

A crítica participada e a revisão por pares constituem não só métodos adicionais de transmissão e de abertura conceptual e estratégica de processos, mas também uma oportunidade de consolidação das capacidades críticas e discursivas e de avaliação dos conhecimentos adquiridos pelos estudantes.

A avaliação é contínua, fundamenta-se na apreciação qualitativa do trabalho apresentado na sala de aula no decorrer dos exercícios e traduz-se por um valor quantitativo (0 a 20), atribuído na conclusão do semestre. Não só são avaliados e classificados os exercícios realizados ao longo do semestre, bem como a capacidade de resposta rigorosa aos enunciados propostos e a formulação de propostas pelos/as alunos/as.

Assente em diversos fatores a avaliação tem como principais critérios: entendimento crítico da investigação baseada na prática e dos princípios envolvidos; qualidade geral do trabalho apresentado; presença regular e atenta nas sessões de aula e notória disponibilidade e envolvimento na realização dos trabalhos e colaboração entre pares. A 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. Os elementos a entregar para avaliação final são os originais dos trabalhos realizados, apresentados em portfolio individual, bem como outros elementos produzidos no âmbito da UC (suportes digitais, cadernos de estudos/campo, etc.).

Avaliação final: tratando-se de uma UC que pressupõe um percurso e um processo, havendo instâncias de avaliação muito diferenciadas e condicionadas pelo trabalho em sala de aula e interpar, nesta UC não é contemplada a possibilidade de realização de exame final, havendo alguns exercícios que serão obrigatoriamente feitos dentro de

prazos estipulados e outros onde haverá maior flexibilidade na entrega, nomeadamente quando o espaço de melhoria esteja no cerne dos seus objetivos.

A classificação final decorre da aferição do rigor e da qualidade do trabalho, assim como da capacidade discursiva do(a) aluno(a) exibida na respetiva documentação. A aprovação na UC requer a completção de, pelo menos, 60% dos exercícios avaliados ao longo do semestre.

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

As metodologias de ensino e de avaliação seguem o modelo das UC do tipo teórico-prático, centrado no projeto criativo e respetivo inquérito e documentação. Dado que os objetivos de aprendizagem se concretizam através da experimentação e exploração, orientadas por enunciados, teorias e casos de estudo, e pela aplicação de tecnologias, questões de investigação e cruzamento de interesses, considera-se que as aquisições nos domínios teóricos são expressas nas respostas práticas aos diferentes exercícios, assim como nas instâncias de avaliação por pares.

Configurada como uma UC que prolonga e amplia conhecimentos anteriores no âmbito da expressão criativa e da reflexão em ação no Design, requerendo envolvimento na respetiva frequência e noções de interdisciplinaridade, Investigação Baseada na Arte e no Design enfatiza os aspetos lúdicos da pesquisa individual, o gosto pelo risco e o desenvolvimento de métodos pessoais e diferenciados.

O trabalho desenvolve-se por analogia e extrapolação, investindo na descoberta de soluções criativas a partir do erro e do acaso, cultivando a interpolação entre a definição de direções e a deriva, seguindo um caminho comum nas atividades artísticas e na investigação através do design.

Sendo uma UC de natureza teórico-prática, a avaliação contínua é a mais adequada para aferir o desenvolvimento de competências, que se manifestam em 3 vertentes: no investimento colocado na exploração de processos criativos adequados a questões de investigação; na capacidade de inquirir a prática e de documentar os processos e descobertas, na geração de conhecimento e no rigor da linguagem discursiva patente nas respostas aos diversos exercícios propostos.

Bibliografia Principal

Brand, W. (2017). *Visual Thinking: Empowering People and Organisations through Visual Collaboration*. London: Laurence King Publishing

Denzin, N. and Lincoln, Y. S. *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks, CA: SAGE

Frayling, Cristopher (1993). Research in Art & Design. *Royal College of Art Research Papers*, 1:1, 1993/4: 1-5. London: Royal College of Art.

https://static1.squarespace.com/static/5cc851dfb91449434d7fe52a/t/5d0251c754e8ee0001429ba1/1560433137577/Frayling_Research-in-Art-and-Design.pdf

Greenwood, Janinka (2019). Art-based Research. *Oxford Research Encyclopedias/Education* <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.29>

Kelly, Michael (2014). Participatory Art. M. Kelly (ed.) *Encyclopedia of Aesthetics*. Oxford University Press.

Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., & Wensveen, S., (2011). *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom*. Morgan Kaufmann Publishers Inc.

Leavy, P. (Ed.) (2018). *Handbook of Arts-Based Research*. New York: Guilford Publications.

Margolis, E., & Pauwels, L. (Eds.). (2011). *The SAGE handbook of visual research methods*. Thousand Oaks, CA: SAGE

Muller, F. (2020). *Design Ethnography: Epistemology and Methodology*. Springer
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-60396-0>

Roggema, Rob (2016). Research by Design: Proposition for a Methodological Approach. *Urban Sci.* 1, no. 1: 2. <https://doi.org/10.3390/urbansci1010002>

Sanders, EBN., & Stappers, PJ., (2012). *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design*. Bis Publishers.

Simonsen, J. & Robertson, T. (Eds.) (2013). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Abingdon: Routledge.

Bibliografia Complementar

Cruz, H. (2021). *Práticas artísticas e participação política*. Lisboa: Edições Colibri.

Leavy, P. (2020). *Method Meets Art. Arts-Based Research Practice* (3ª ed.). New York: Guilford Publications.

Matarasso, François, *A Restless Art. How participation won, and why it matters*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. <https://gulbenkian.pt/en/publications/a-restless-art/>



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202599220 - Introduction to Art and Design-Based Research

Type

Elective

Academic year

2025/26

Degree

IM Architecture

Cycle of studies

2

Unit credits

3.00 ECTS

Lecture language

Portuguese

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

Scientific area

Drawing, Geometry and Computation

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	2.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours
28.00

Total workload
75.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos 1.00 horas
Maria Inês Costa da Veiga 1.00 horas

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

1. Introduction to the principles of research based on art and design.
2. Understanding of concepts of multidisciplinary, crossdisciplinarity, interdisciplinarity and transdisciplinarity.
3. Assimilation of the differences between 'research in' and 'research with'.
4. Acquisition of instruments for applied research and social research through practice.

5. *Contact with practices of interaction, collaboration and participation in art and design.*
6. *Ethics and good practices in working with the Other.*
7. *Learning about material and human resource management in project development.*

Syllabus

- *Research practices in Art and Design: concepts, disciplinary aspects, formats, theoretical contextualization, potential, contexts.*
- *Disciplinary interaction: multidisciplinary, crossdisciplinarity, interdisciplinarity and transdisciplinarity; definition of possible aspects of collaboration with other disciplines.*
- *Adequacy of formats and limits in the implementation of a research project; exploratory nature inserted in creative practice; coincidence between artefact and research result.*
- *Case studies and analysis of innovative approaches to practice-based research in art and design.*
- *Contextual writing and peer review essays.*
- *Tacit knowledge, auto-ethnography, and reflective inquiry.*
- *Process documentation — means, imperatives and implications.*
- *Relationships between Methods, Practices, Artefacts, Dissemination, and Impact.*
- *Underlying and emerging research questions of creative practice.*
- *Scientific ethics, informed consent, and data protection.*
- *Collaboration in knowledge production: ideation, expression and co-creation in art and design.*
- *Documentary processes: project; methodology; preparation and presentation of the report; procedures inherent to scientific writing.*

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

Students will acquire skills in investigating exploratory and original creative practice as a process of generating knowledge, and in documentation processes that allow sharing, transmission, questioning, and evaluation. To do so, they will have contact with basic theoretical content, case studies and practical tests, and will be encouraged to look for others that adapt to the specificity of their creative and design practices.

Alternating between top-bottom and bottom-up transmission, the course will prepare students to adapt creative personal processes to answer research questions and then follow research questions emerging from the same process. Participated criticism, namely through blind peer review essays, will consolidate the ability to adopt multiple perspectives, enhancing an impartial view of one's own project.

Teaching methodologies (including evaluation)

The pedagogical model of the course, in accordance with its theoretical-practical nature, is based on interdisciplinary articulation, the transmission of knowledge in the classroom, the presentation of case studies in textual, audiovisual, or other formats, and

regular exercises for application of knowledge in different formats, subject to discussion, criticism and evaluation.

The conduct of these exercises should privilege the search for new understandings and questions about design practices, when developing and testing new technologies and instruments, developing new methods, or discovering new means of artistic and designerly research applied to existing concepts, technologies, instruments, and methods.

To transmit the contents of the course and provide the acquisition of instruments for inquisitive practice and for reflective, ethical and creative inquiry into its practice, we use theoretical presentations with visualization of examples and practical exploration exercises, accompanied by contextual documentation, including the crossing of skills between peers in the classroom and the adoption of each other's means, technologies, processes and points of view to develop each other's investigative skills.

Given the connection of Art and Design Based Research to the problems of developing project proposals within Master Programmes in Design, there are two dominant aspects: the ability to explore and exercise an effectively investigative practice, and the ability to inquire, describe, transmit and document this process, which will be tested in short-term exercises.

Through practical or documentary exercises led by students, they acquire notions inherent to research 'of practice' and 'through practice', expanding their ability to pursue postgraduate studies in creative areas.

Participated criticism and peer review constitutes not only an additional method of transmission and conceptual and strategic opening of processes, but also an opportunity to consolidate critical and discursive skills and evaluate the knowledge acquired by students.

Assessment is continuous, based on the qualitative evaluation of the work presented in the classroom during the exercises and translated into a quantitative value (0 to 20), attributed at the conclusion of the semester. Not only are the exercises carried out throughout the semester evaluated and marked, but also the ability to respond rigorously to the proposed assignments and the formulation of proposals by the students.

Based on several factors, the evaluation's main criteria are as follows: critical understanding of research based on practice and inherent principles; general quality of the presented work; regular and attentive presence in class sessions and notable availability and involvement in carrying out work and collaboration between peers. Attendance of 60% of classes is required to access continuous assessment. The works are regularly displayed in the classroom for collective and participatory appreciation. The elements to be delivered for final evaluation are the originals of the work carried out, presented in an individual portfolio, as well as other elements produced within the scope of the course (digital formats, study/field notebooks, etc.).

Final assessment: being a course that presupposes a path and a process, with very different assessment instances and conditioned by work in the classroom and peer-to-peer exercises, this course does not include the possibility of carrying out a final exam. Some assignments must be completed within stipulated deadlines while in others there will be greater flexibility in submission timings, namely when room for improvement is a core objective.

The final classification results from measuring the rigor and quality of the work, as well as the student's discursive capacity displayed in the respective documentation. Passing

the course requires completing at least 60% of the exercises assessed throughout the semester.

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

Teaching and assessment methodologies follow the theoretical-practical CU model, focused on the creative project and respective inquiry and documentation. Given that learning objectives are achieved through experimentation and exploration, guided by statements, theories and case studies, and by the application of technologies, research questions and crossing interests, it is considered that acquisitions in theoretical domains are expressed in practical responses to different assignments, as well as in peer assessment instances.

Configured as a course that prolongs and expands previous knowledge within the scope of creative expression and reflection in action in Design, requiring involvement in the respective frequency and notions of interdisciplinarity, Art and Design Based Research emphasizes the playful aspects of individual research, the taste for risk and the development of personal and differentiated methods.

The work is developed through analogy and extrapolation, investing in the discovery of creative solutions based on error and chance, cultivating interpolation between the definition of directions and drift, following a common path in artistic activities and research through design.

Being a theoretical-practical course, continuous assessment is the most appropriate to assess the development of skills, which manifest themselves in 3 aspects: in the investment placed in the exploration of creative processes suitable for research questions; in the ability to investigate practice and document processes and discoveries, in the generation of knowledge and in the rigor of the discursive language evident in the responses to the various proposed assignments.

Main Bibliography

Brand, W. (2017). *Visual Thinking: Empowering People and Organisations through Visual Collaboration*. London: Laurence King Publishing

Denzin, N. and Lincoln, Y. S. *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks, CA: SAGE

Frayling, Cristopher (1993). Research in Art & Design. *Royal College of Art Research Papers*, 1:1, 1993/4: 1-5. London: Royal College of Art.

https://static1.squarespace.com/static/5cc851dfb91449434d7fe52a/t/5d0251c754e8ee0001429ba1/1560433137577/Frayling_Research-in-Art-and-Design.pdf

Greenwood, Janinka (2019). Art-based Research. *Oxford Research Encyclopedias/Education* <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.29>

Kelly, Michael (2014). Participatory Art. M. Kelly (ed.) *Encyclopedia of Aesthetics*. Oxford University Press.

Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., & Wensveen, S., (2011). *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom*. Morgan Kaufmann

Publishers Inc.

Leavy, P. (Ed.) (2018). *Handbook of Arts-Based Research*. New York: Guilford Publications.

Margolis, E., & Pauwels, L. (Eds.). (2011). *The SAGE handbook of visual research methods*. Thousand Oaks, CA: SAGE

Muller, F. (2020). *Design Ethnography: Epistemology and Methodology*. Springer
<https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-60396-0>

Roggema, Rob (2016). Research by Design: Proposition for a Methodological Approach. *Urban Sci.* 1, no. 1: 2. <https://doi.org/10.3390/urbansci1010002>

Sanders, EBN., & Stappers, PJ., (2012). *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design*. Bis Publishers.

Simonsen, J. & Robertson, T. (Eds.) (2013). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Abingdon: Routledge.

Additional Bibliography

Cruz, H. (2021). *Práticas artísticas e participação política*. Lisboa: Edições Colibri.

Leavy, P. (2020). *Method Meets Art. Arts-Based Research Practice* (3^a ed.). New York: Guilford Publications.

Matarasso, François, *A Restless Art. How participation won, and why it matters*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. <https://gulbenkian.pt/en/publications/a-restless-art/>