



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202599302 - Design do Efémero (evento, processo e projeto)

Tipo

Optativa

Ano lectivo

2025/26

Curso

Doutoramento Design

Ciclo de estudos

3º

Créditos

10.00 ECTS

Idiomas

Português ,Inglês

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

Área Disciplinar

Design

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)

José Manuel Silveira Dias

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

José Manuel Silveira Dias 1.50 horas

Rute Andreia Lourenço Gomes 0.50 horas

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

Aprofundar o conceito do Efémero como estratégia para definir o ciclo de vida do Evento, do Processo e do Projeto na investigação em Design: enquadramento fenomenológico, metodológico e sistémico.

Compreender o Efémero como estratégia temporal para soluções integradas e otimizadas no espaço; investigação especulativa e prática do objeto de estudo no contexto social contemporâneo.

Reconhecer o ciclo de vida de soluções adotadas pela via criativa interdisciplinar orientada pelo Design durante o processo de investigação.

Entender o processo criativo em Design como trajetória de desenvolvimento numa investigação sensível à inovação criativa com:

- (i) interpretação de referências e análise de casos de estudo;
- (ii) identificação de novas expressões e dinâmicas de ação para a construção da memória e táticas de evocação (individual e coletiva) em contexto económico, político e sociocultural;
- (iii) ideação ecossistémica na prática eventual, processual e projetual para atualização sucessiva e incremental de teoria sustentável;
- (iv) experimentação de ferramentas de representação e de narrativas para otimização da comunicação do objeto de investigação.

Conteúdos Programáticos / Programa

Transmissão de conceitos, noções e referências fundamentais do Design do Efémero: flexibilidade, reversibilidade, portabilidade, mutabilidade, modularidade e sustentabilidade.

Incentivo à prática conceptual, através da exploração formal de possibilidades (meios e modos) para o efeito projetado através de métodos de composição: colagem, instalação, cenários e atuação.

Reconhecimento tipológico das dinâmicas do Efémero em Design: contingência, transitoriedade, entretenimento, exposição, manifesto, emergência, identidade e cenografias urbanas.

Reflexão sobre a intervenção temporal dos objetos no sistema através da: representação, caracterização, ordem, autonomia estética, configuração, disposição, composição e polarização.

Compreensão do ciclo de vida do processo em Design através das fases: exploratória, experimental, expositiva e expansiva.

Identificação do sistema de objetos no espaço transitório entre escalas (da mão, do corpo, do espaço e da ação) para a criação de objetos e/ou processos de estudo mediadores de ações responsáveis, éticas e sustentáveis.

Sensibilização às técnicas ilustrativas e gráficas que melhor se adequem à comunicação do objeto de estudo.

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

Tomar consciência da efemeridade como fenómeno mediador para a projeção de comportamentos na interação com o espaço social (real e virtual, analógico e digital).

Consciencializar a presença dos objetos como extensões do ser humano na rotina quotidiana ou nos momentos excecionais em sociedade, corporizados pela dissimulação ou simulação no contexto numa reflexão crítica da natureza do efémero orientado no processo criativo incremental.

Compreender a importância do evento como espaço do efémero, aglutinador de oportunidades de interação na perceção contemporânea da aceleração da experiência desagregada do tempo.

Reconhecer a ação transformadora do processo durante a investigação em Design através das estratégias do Efémero.

Desenvolver pensamento sustentável, ecossistémico e criativo.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Avaliação contínua, realizada ao longo do semestre no desenvolvimento do trabalho teórico-prático proposto para avaliação em dois momentos (intermédio e final) de apresentação dos resultados obtidos (comunicadas aos alunos na 1ª aula e registadas no respetivo enunciado, juntamente com os critérios de avaliação definidos e calendarização).

A classificação tomará em consideração tanto o percurso metodológico como o resultado final apresentado.

Serão critérios de avaliação:

- i. compreensão crítica do problema a resolver antes, durante e depois do seu ciclo de vida (escolhido pelo aluno);
- ii. perspicácia na identificação e hierarquização dos objetivos para cumprir;
- iii. nível de investigação (autonomia, extensão e profundidade);
- iv. relevância dos resultados na fase intermédia e na síntese conclusiva;
- v. qualidade e inovação das soluções propostas: maturidade projetual, desenvolvimento de alternativas de solução; seleção crítica; criatividade; coerência e adequação aos pressupostos enunciados;
- vi. apresentação (comunicação gráfica, escrita e desempenho verbal durante a apresentação intermédia e final) com avaliação do rigor, articulação, capacidade justificativa e argumentativa, da capacidade de síntese, da sistematização do projeto do geral ao detalhe e da expressão dos conteúdos apresentados.

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

A avaliação sistémica simula em contexto académico as fases de um projeto desenvolvido em contexto real procurando a tomada de consciência por parte dos alunos do processo de pensamento para a elaboração do projeto no domínio do Design do Efémoro.

As multiplicidades dos conteúdos disciplinares desta UC contribuem para uma tomada de consciência do valor sistémico mediado pela presença dos objetos que constituem adereços para os rituais da vida quotidiano ou para momentos excecionais em sociedade, corporizado sobre a forma de simulação/exercício teórico-prático.

Bibliografia Principal

- AUGÉ, M. 2012. Não-Lugares. Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade, Lisboa: Letra Livre;
- BACHELARD, G. 1978. A Poética do Espaço. S. Paulo: Abril Cultural.
- BAUDRILLARD, J. 2000. O Sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva.
- BAUDRILLARD, J. 1991. Simulacros e Simulação. Lisboa: Relógio D'Água.
- BAUDRILLARD, J. 2011. Sociedade de Consumo. Lisboa: Edições 70.
- CAMPOS et al. 2011. Uma Cidade de Imagens, Produção e Consumos Visuais em Meio Urbano. Lisboa: Editora Mundos Sociais.
- CERTEAU, M. 2002. L'Invention du Quotidien. Arts de Faire, Collection Folio/ Essais Gallimard;
- ELLARD, C. 2019. A Alma dos Lugares. Como a paisagem e o ambiente alteram o nosso comportamento e as nossas decisões. Lisboa: Contraponto.
- ELSER, O. Et al. 2023. Protest Architecture. Barricades, Camps, Spatial Tactics. Zurich: Park Books.
- GOLDBERG, R. 2012. A Arte da Performance. 2ª ed. Lisboa: Orfeu Negro;
- HAN, B. 2016. A Salvação do Belo. Lisboa: Relógio D'Água;
- HAN, B. 2016. O Aroma do Tempo. Um Ensaio Filosófico sobre a Arte da Demora. Lisboa: Relógio D'Água.
- HAN, B. 2015. Psicopolítica. Lisboa: Relógio d'Água.
- LIPOVETSKY, G. 2010. O Império do Efémoro. A moda e o seu destino nas sociedades modernas. 2ª ed. Lisboa: Dom Quixote;
- MARCHÁN FIZ, S. 2012. Del arte objetual al arte de concepto. Madrid: Akal / Arte y estética.
- MERLEAU-PONTY, M. (1999). Fenomenologia da Perceção. 2ª ed S. Paulo: Martins Fontes.
- NORMAN, D. 2005. Emotional Design. Why we love (or hate) everyday Things. Cambridge: Basic Books
- PATER, R. 2022. The Politics of Design. A (Not so) Global Manual for Visual Communication. Amsterdam: BIS Publishers

PAPANEK, V. 1995. *The Green Imperative - Ecology and Ethics in Design and Architecture*. London: Thames & Hudson;
SILBERBERGER, J. 2021. *Against and for Method. Revisiting Architectural Design as Research*. Zurich: gta Verlag;
SPAMPINATO, F. 2015. *Come Together. The Rise of Cooperative Art and Design*. Princeton Architectural Press: New York.
SAPOLSKY, R. 2018. *Comportamento. A biologia humana no nosso melhor e pior*. Lisboa: Círculo de Leitores.
TANIZAKI, J. 2008. *Elogio da Sombra*. Lisboa: Relógio d'Água;
ZIZEK, S. 2014. *Event. Philosophy in Transit*. London: Penguin Books;
ZUMTHOR, P. 2006. *Atmósferas: entornos arquitectónicos, las cosas a mi alrededor*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografia Complementar

ECHAVARRIA, P. (2008). *Arquitectura Portátil. Envolventes Imprevisíveis*. Barcelona: Links;
EXNER, U., PRESSEL, D. (2019). *Spatial Design*. Basel: Birkhauser.
LOCKER, P. (2011). *Exhibition Design*. Lausanne: AVA Book;
MESCHER, L. (2010). *Retail Design*. Lausanne: AVA Book;
POMBO, F. 2023. *Design para Ideias Ecosistémicas. Transição para um Futuro Sustentável*. Aveiro: UA Editora;
SILVEIRA DIAS, J. 2017. *Non-object; designing a conceptual model for the design process*. In Kong, Monteiro, M.R., Neto, M.J. eds. *Progress(es) - Theories and Practices*. Boca Raton: CRC Press, pp. 213-218.
SILVEIRA DIAS, J. 2019. *POPPING UP. Desenhando um modelo conceptual para o processo em Design ou A efemeridade em busca do seu desígnio*. Tese de Doutoramento em Design. Lisboa: Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.
SILVEIRA DIAS, J. 2023. *SPACE BETWEEN US - Metodologia para o Design de Ambientes. O espaço sentido no lugar do tempo vivido*. Relatório de Pós-Doutoramento. Lisboa: Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.
SILVEIRA DIAS, J., NETO, M.J. 2015. *The Catalytic Effect of the Pop Up in the Otherness Process. The Aesthetics for the Development of the Ethical Sense*. *International Journal on Studies in Humanities and Social Sciences (SHSS-2015)*, pp. 94-101.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202599302 - Design of the Ephemeral (event, process and project)

Type

Elective

Academic year

2025/26

Degree

Phd Design

Cycle of studies

3

Unit credits

10.00 ECTS

Lecture language

Portuguese ,English

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

Scientific area

Design

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)

José Manuel Silveira Dias

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

José Manuel Silveira Dias 1.50 horas

Rute Andreia Lourenço Gomes 0.50 horas

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

Deepen the concept of the Ephemeral as a strategy for defining the life cycle of the Event, the Process and the Project in Design research: phenomenological, methodological and systemic framework.

Understand the Ephemeral as a temporal strategy for integrated and optimized solutions in space; speculative and practical investigation of the object of study in the contemporary social context.

Recognize the life cycle of solutions adopted by the interdisciplinary creative path guided by Design during the research process.

Understand the creative process in Design as a path for developing research that is sensitive to creative innovation with:

- (i) interpreting references and analyzing case studies;
- (ii) identification of new expressions and dynamics of action for the construction of memory and evocation tactics (individual and collective) in an economic, political and socio-cultural context;
- (iii) ecosystemic ideation in eventual, procedural and projectual practice for the successive and incremental updating of sustainable theory;
- (iv) experimentation with representation tools and narratives to optimize the communication of the research object.

Syllabus

Transmitting the fundamental concepts, notions and references of Ephemeral Design: flexibility, reversibility, portability, mutability, modularity and sustainability.

Encouraging conceptual practice through the formal exploration of possibilities (means and modes) for the projected effect through compositional methods: collage, installation, scenarios and performance.

Typological recognition of the dynamics of the Ephemeral in Design: contingency, transience, entertainment, exhibition, manifesto, emergence, identity and urban scenographies.

Reflection on the temporal intervention of objects in the system through: representation, characterization, order, aesthetic autonomy, configuration, arrangement, composition and polarization.

Understanding the life cycle of the design process through the following phases: exploratory, experimental, expository and expansive.

Identification of the system of objects in the transitional space between scales (of the hand, body, space and action) for the creation of objects and/or study processes that mediate responsible, ethical and sustainable actions.

Awareness of the illustrative and graphic techniques best suited to communicating the object of study.

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

To become aware of ephemerality as a mediating phenomenon for the projection of behaviors in interaction with the social space (real and virtual, analog and digital).

To become aware of the presence of objects as extensions of the human being in the daily routine or in exceptional moments in society, embodied by dissimulation or simulation in the context of a critical reflection on the nature of the ephemeral oriented towards the incremental creative process.

Understand the importance of the event as a space of the ephemeral, bringing together opportunities for interaction in the contemporary perception of the acceleration of the disaggregated experience of time.

Recognize the transformative action of the process during design research through ephemeral strategies.

Develop sustainable, ecosystemic and creative thinking.

Teaching methodologies (including evaluation)

Continuous assessment, carried out throughout the semester in the development of the theoretical-practical work proposed for assessment in two moments (intermediate and final) of presentation of the results obtained (communicated to the students in the 1st class and recorded in the respective statement, together with the defined assessment criteria and timetable).

Grading will take into account both the methodological approach and the final result presented.

The evaluation criteria will be:

- i . critical understanding of the problem to be solved before, during and after its life cycle (chosen by the student);
- ii . acumen in identifying and prioritizing the objectives to be met;
- iii . level of research (autonomy, breadth and depth);

- iv . relevance of the results in the intermediate phase and in the concluding summary;
- v . quality and innovation of the proposed solutions: design maturity, development of alternative solutions; critical selection; creativity; coherence and adequacy to the stated assumptions;
- vi . presentation (graphic and written communication and verbal performance during the intermediate and final presentation) with assessment of rigour, articulation, justification and argumentative capacity, synthesis capacity, systematization of the project from general to detail and expression of the content presented.

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

The systemic assessment simulates, in an academic context, the phases of a project developed in a real-life context, seeking to make students aware of the thought process involved in preparing a project in the field of Ephemeral Design.

The multiplicity of disciplinary content in this course contributes to an awareness of the systemic value mediated by the presence of objects that constitute props for the rituals of everyday life or for exceptional moments in society, embodied in the form of a simulation/theoretical-practical exercise.

Main Bibliography

- AUGÉ, M. 2012. Não-Lugares. Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade, Lisboa: Letra Livre;
- BACHELARD, G. 1978. A Poética do Espaço. S. Paulo: Abril Cultural.
- BAUDRILLARD, J. 2000. O Sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva.
- BAUDRILLARD, J. 1991. Simulacros e Simulação. Lisboa: Relógio D'Água.
- BAUDRILLARD, J. 2011. Sociedade de Consumo. Lisboa: Edições 70.
- CAMPOS et al. 2011. Uma Cidade de Imagens, Produção e Consumos Visuais em Meio Urbano. Lisboa: Editora Mundos Sociais.
- CERTEAU, M. 2002. L'Invention du Quotidien. Arts de Faire, Collection Folio/ Essais Gallimard;
- ELLARD, C. 2019. A Alma dos Lugares. Como a paisagem e o ambiente alteram o nosso comportamento e as nossas decisões. Lisboa: Contraponto.
- ELSER, O. Et al. 2023. Protest Architecture. Barricades, Camps, Spatial Tactics. Zurich: Park Books.
- GOLDBERG, R. 2012. A Arte da Performance. 2ª ed. Lisboa: Orfeu Negro;
- HAN, B. 2016. A Salvação do Belo. Lisboa: Relógio D'Água;
- HAN, B. 2016. O Aroma do Tempo. Um Ensaio Filosófico sobre a Arte da Demora. Lisboa: Relógio D'Água.
- HAN, B. 2015. Psicopolítica. Lisboa: Relógio d'Água.
- LIPOVETSKY, G. 2010. O Império do Efêmero. A moda e o seu destino nas sociedades modernas. 2ª ed. Lisboa: Dom Quixote;
- MARCHÁN FIZ, S. 2012. Del arte objetual al arte de concepto. Madrid: Akal / Arte y estética.
- MERLEAU-PONTY, M. (1999). Fenomenologia da Percepção. 2ª ed S. Paulo: Martins Fontes.
- NORMAN, D. 2005. Emotional Design. Why we love (or hate) everyday Things. Cambridge: Basic Books
- PATER, R. 2022. The Politics of Design. A (Not so) Global Manual for Visual Communication. Amsterdam: BIS Publishers
- PAPANEK, V. 1995. The Green Imperative - Ecology and Ethics in Design and Architecture. London: Thames & Hudson;
- SILBERBERGER, J. 2021. Against and for Method. Revisiting Architectural Design as Research. Zurich: gta Verlag;
- SPAMPINATO, F. 2015. Come Together. The Rise of Cooperative Art and Design. Princeton Architectural Press: New York.
- SAPOLSKY, R. 2018. Comportamento. A biologia humana no nosso melhor e pior. Lisboa: Círculo de Leitores.
- TANIZAKI, J. 2008. Elogio da Sombra. Lisboa: Relógio d'Água;

ZIZEK, S. 2014. Event. Philosophy in Transit. London: Penguin Books;

ZUMTHOR, P. 2006. Atmósferas: entornos arquitectónicos, las cosas a mi alrededor. Barcelona: Gustavo Gili.

Additional Bibliography

ECHAVARRIA, P. (2008). Arquitectura Portátil. Envolventes Imprevisíveis. Barcelona: Links;

EXNER, U., PRESSEL, D. (2019). Spatial Design. Basel: Birkhauser.

LOCKER, P. (2011). Exhibition Design. Lausanne: AVA Book;

MESCHER, L. (2010). Retail Design. Lausanne: AVA Book;

POMBO, F. 2023. Design para Ideias Ecosistémicas. Transição para um Futuro Sustentável. Aveiro: UA Editora;

SILVEIRA DIAS, J. 2017. Non-object; designing a conceptual model for the design process. In Kong, Monteiro, M.R., Neto, M.J. eds. Progress(es) - Theories and Practices. Boca Raton: CRC Press, pp. 213-218.

SILVEIRA DIAS, J. 2019. POPPING UP. Desenhando um modelo conceptual para o processo em Design ou A efemeridade em busca do seu desígnio. Tese de Doutoramento em Design. Lisboa: Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

SILVEIRA DIAS, J. 2023. SPACE BETWEEN US - Metodologia para o Design de Ambientes. O espaço sentido no lugar do tempo vivido. Relatório de Pós-Doutoramento. Lisboa: Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

SILVEIRA DIAS, J., NETO, M.J. 2015. The Catalytic Effect of the Pop Up in the Otherness Process. The Aesthetics for the Development of the Ethical Sense. International Journal on Studies in Humanities and Social Sciences (SHSS-2015), pp. 94-101.