

Unidade Curricular	Introdução ao Design II	Área Científica	Design
Licenciatura em	Arte e Design - Minor em Artes Plásticas	Escola	Escola Superior de Educação de Bragança
Ano Letivo	2023/2024	Ano Curricular	1
Tipo	Semestral	Semestre	2
Horas totais de trabalho	135	Horas de Contacto	T - - TP 18 PL 20 TC - S - E - OT 16 O -
Nível	1-1	Créditos ECTS	5.0
Código	9898-661-1203-00-23		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) Jacinta Helena Alves Lourenço Casimiro da Costa

### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Ter uma atitude de exploração e análise no sentido de detetar problemas e contribuir para a sua solução;
2. Deter uma formação baseada numa cultura de projeto, através da aplicação de metodologias projetuais;
3. Explorar construtiva e criativamente a tridimensionalidade, nas relações entre os objetos, os espaços e a função;
4. Conceber, representar, interpretar, planificar e gerir projetos na área do design de produto
5. Ter o espírito crítico e analítico acerca dos espaços, formas e objetos.

### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Não tem pré-requisitos

### Conteúdo da unidade curricular

1. Design de produto. 2. A relação forma-função numa perspetiva dupla. 3. Metodologias e práticas. 4. Design de produto e a indústria. 5. Design de autor. 6. Projetos - Prática aplicada.

### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

1. Design de produto:
  - Questões e movimentos atuais;
  - Análise e estudos de casos.
2. A relação forma-função numa perspetiva dupla:
  - Aceitação, especulação ou rejeição;
  - Exercícios de análise e de aplicação.
3. Metodologias e práticas:
  - Cultura de projeto;
  - Metodologias projetuais de base especulativa e sistemática.
4. Design de produto e a indústria:
  - Práticas, linguagens e métodos;
  - Análise e estudos de casos.
5. Design de autor:
  - Práticas, linguagens e métodos;
  - Análise e estudos de casos.
6. Projetos - Prática aplicada:
  - O processo criativo;
  - Exploração e prospeção do meio como forma de estudo;
  - Métodos e aplicações;
  - Organização e realização de projeto;
  - Apresentação e comunicação do projeto;
  - Diferentes níveis de comunicação do projeto;
  - Cadernos técnicos do projeto.

### Bibliografia recomendada

1. BONSIPE, G. (1992) Teoria e Prática do Design Industrial". Lisboa. Centro Português do Design;
2. BURDEK, B. (2016). História, teoria e prática do design de produto". S. Paulo. Editora Edgard Blücher;
3. DONDIS, D A. (2007). Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes;
4. DROSTE, M. (2006). Bauhaus. London: Tachen;
5. FRAGOSO, M. (2012). Design gráfico em Portugal - Formas e Expressões da cultura visual do séc. XX, Livros Horizonte.

### Métodos de ensino e de aprendizagem

Leituras e visionamentos diversificados sobre a área de design de produto. Análise de estudo de casos, aulas de exploração prática e descobertas no terreno ligado ao meio, à comunidade académica e empresarial. Realização de trabalhos práticos, redação de cadernos técnicos e apresentação/discussão dos projetos.

### Alternativas de avaliação

1. AVALIAÇÃO CONTÍNUA - (Ordinário, Trabalhador) (Final)
  - Projetos - 60%
  - Relatório e Guiões - 30%
  - Apresentações - 10%
2. AVALIAÇÃO DE EXAME - (Ordinário, Trabalhador) (Recurso, Especial)
  - Projetos - 60% (nº 4 art. 7º do Regulamento de Frequência e Avaliação - Classificação obtida na Avaliação Continua)
  - Trabalhos Práticos - 40% (Proposta de trabalho teórico prática com o respetivo dossier técnico e defesa oral.)

### Língua em que é ministrada

Português, com apoio em inglês para alunos estrangeiros

## Validação Eletrónica

Jacinta Helena Alves Lourenço Casimiro da Costa	Helena Maria Lopes Pires Genésio	António José Santos Meireles	Carlos Manuel Costa Teixeira
19-02-2024	20-02-2024	21-02-2024	25-02-2024