

Unidade Curricular	Introdução ao Design II	Área Científica	Design
Licenciatura em	Arte e Design - Minor em Design	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	9898-662-1203-00-23		

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