



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
DESIGN I

Ano Lectivo 2020/2021

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes (1º Ciclo)

2. Curso

Design

3. Ciclo de Estudos

1º

4. Unidade Curricular

DESIGN I (L5001)

5. Área Científica

6. Ano curricular

1º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

Anual



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

8. Tipo de aula e carga horária (tempo de trabalho)

Aulas Teóricas:	
Aulas Práticas:	
Aulas Teórico-práticas:	360,00
Orientação Tutorial:	

9. Créditos

32,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutora MARIA INÊS COSTA DA VEIGA

12. Assistentes

13. Língua de ensino

Português

14. Objectivos Gerais

Despertar a capacidade de observar a envolvente física, aprender a questioná-la e a reflectir criticamente sobre ela

Compreender o Design como actividade que interpela a vida quotidiana, o mundo material e imaterial

Compreender e praticar as várias dimensões do design, nomeadamente nas suas dimensões de design de comunicação (bidimensional) e de produto / equipamento (tridimensional)

Introdução a princípios fundamentais do design de comunicação e do design tridimensional

15. Objectivos Específicos

Promover o entendimento do design através de exercícios de reduzida complexidade

Familiarizar com os códigos, metodologias e instrumentos do Design

Contribuir para o desenvolvimento de um sentido crítico, despertando para um entendimento lato dos âmbitos e funções do design(er)

Enriquecer o vocabulário técnico e crítico, específicos da disciplina

Começar a reconhecer autores, produtores e objectos fundamentais

Fomentar a investigação e o cruzamento e integração de saberes

16. Competências a adquirir



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Aprender a aprender

Aprender a identificar, formular e sistematizar problemas de design

Aprender a relacionar saberes através do projecto

Experimentar metodologias de projecto

Estimular competências sociais e despertar para uma sensibilidade ecológica

Aprender a lidar com as ferramentas e processos da disciplina

Saber resolver problemas de reduzida mas crescente complexidade

17. Metodologia de ensino

Desenvolvimento de trabalhos práticos, individuais ou de grupo, acompanhados tutorialmente e apresentados e comentados publicamente perante a turma.

Exercícios de complexidade crescente, culminando num exercício-síntese centrado sobre todas as competências adquiridas e consideradas indispensáveis no final do 1º ano da licenciatura.

Avaliação permanente dos trabalhos desenvolvidos nas aulas práticas.

Momentos pontuais de avaliação individual.

18. Conteúdos Programáticos



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

O programa de Design I pretende que os estudantes iniciem o processo de tomada de consciência do papel e da importância do Design nas sociedades contemporâneas, ao mesmo tempo, que visa apetrechá-los com as ferramentas que lhes permitirão, progressivamente, adquirir, desenvolver e exercer as competências anteriormente citadas.

Componente tridimensional da UC - princípios do design de produto:

Conseguir abandonar ideias preconcebidas e desenvolver um novo olhar sobre os objectos

Interpretar características físicas dos objectos em função dos contextos de uso, despertando para a identificação de aspetos técnicos, materiais e emocionais do mesmo

Compreender e formular relações diversas entre forma e função

Despertar para uma consciência ecológica

Contactar com metodologias básicas de Design

Usar processos de experimentação continuada e de aprendizagem através do erro

Lidar com situações de projecto de reduzida complexidade

Familiarização com as especificidades de diferentes domínios do trabalho em Design

(comunicação, produto, ambiente)

Componente bidimensional da UC - princípios do design de comunicação:

Importância dos sentidos como forma de percepção dos organismos do que o que os rodeia e de que forma o "mundo" é definido por cada um deles.

De que forma a visão é o principal sentido de percepção do Homem, e quanto do "mundo" do homem é feito de estímulos e memórias visuais.

De que forma o sentido da visão, associado às necessidades mais básicas, moldaram não só o homem desde os primórdios da humanidade como a sua forma de entender o mundo.

O homem, mesmo após milénios de desenvolvimento civilizacional, continua a ser um "animal" baseado nos seus sentidos mais primevos.

As regras da linguagem visual baseadas nos princípios básicos e universais da percepção humana.

Os elementos base da linguagem visual, as regras básicas da sua conjugação e as possibilidades que permite a construção gramatical destes.

Saber aplicar estes princípios à composição e construção visual.

A comunicação gráfica ao longo da história do homem.

A aplicação do léxico visual e dos princípios básicos e universais da percepção humana às correntes mais actuais da comunicação gráfica e multimédia, e na sua articulação com outros domínios do design: produto e ambiente.

19. Métodos de Avaliação

Trabalhos práticos, individuais ou de grupo, apresentados e comentados publicamente perante a turma.

Avaliação contínua do trabalho desenvolvido nas aulas práticas.

Avaliação das apresentações de fases finais de exercícios.

Assiduidade e participação nas aulas.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

20. Recursos Didáticos

Textos de apoio, de leitura obrigatória ou facultativa.
Mediateca da UL e outras bibliotecas.
Material audio-visual (vídeos, DVDs, CD ROM's, CD's).
Internet.

21. Palavras Chave

Design
Projecto
Comunicação
Produto



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): MUNARI, Bruno
Título: Das coisas nascem coisas
Edição: 1ª Ano: 1993
Local: Lisboa
Editora: Edições 70

Autor(es): HESKETT, John
Título: Toothpicks & Logos: Design in everyday life
Edição: 1ª Ano: 2003
Local: Oxford
Editora: Oxford University Press

Autor(es): Dondis, Donis A.
Título: A Primer of Visual Literacy
Edição: Ano: 1988
Local: Cambridge, MA
Editora: M.I.T. Press

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): PAPANÉK, Victor
Título: Arquitectura e Design: Ecologia e Ética
Edição: 1ª Ano: 1995
Local: Lisboa
Editora: Edições 70

Autor(es): ANTONELLI, Paola
Título: Humble masterpieces : 100 everyday marvels of design
Edição: 1ª Ano: 2006
Local: London
Editora: Thames & Hudson



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'DESIGN I': Ano Lectivo 2020/2021
Autor	Prof. Doutora MARIA INÊS COSTA DA VEIGA
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	31-07-2020 15:51:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2020	