



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular
DESIGN I

Ano Lectivo 2022/2023

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. Doutor CARLOS HUMBERTO MATEUS DE SOUSA BÁRTOLO

12. Assistentes

Prof. Doutora MARIA INÊS COSTA DA VEIGA

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 esta
- Compreender o Design como actividade que interpela a vida quotidiana, o mundo material e o imaterial
- Compreender e praticar as várias dimensões do design, nomeadamente nas suas dimensões bidimensionais e tridimensionais
- Introdução a princípios fundamentais do design de comunicação e do design tridimensional

15. Objectivos Específicos

- Promover o entendimento do design através de exercícios de complexidade reduzida
- Familiarizar com 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 da disciplina
- 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 aspectos 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): PAPANEEK, 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 2022/2023
Autor	Prof. Doutor CARLOS HUMBERTO MATEUS DE SOUSA BÁRTOLO
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	7/18/2022 10:03:00PM
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1.0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2022	