



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular

DESIGN III

Ano Lectivo 2019/2020

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes (1º Ciclo)

2. Curso

Design

3. Ciclo de Estudos

1º

4. Unidade Curricular

DESIGN III (L5019)

5. Área Científica

6. Ano curricular

3º

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

34,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor Arq. FERNANDO MANUEL DOMINGUES HIPÓLITO

12. Assistentes

Prof. Doutor PEDRO JOSÉ GENTIL- HOMEM CORREIA DA SILVA

13. Língua de ensino

Português

14. Objectivos Gerais

Simular um ambiente profissional potenciador da inspiração e do trabalho colaborativo, procurando, através da investigação aplicada e da imaginação, visionar o futuro e desenvolver estratégias de empreendedorismo propiciadoras da acção para o exercício da prática profissional ou para a investigação em Design, com vista à melhoria da qualidade de vida dos utilizadores. O nível de complexidade dos projectos a desenvolver é elevado.

15. Objectivos Específicos

Explora-se o Design enquanto processo dinâmico inserido num contexto. Promove-se a integração das suas diversas áreas - estratégia, sistemas, produto / serviço, comunicação / experiência, ambientes, e exploram-se e aplicam-se, continuamente, competências projectuais avançadas.

16. Competências a adquirir

Holísticas- saber dar atenção ao global e ao particular
Conceptuais- ser capaz de antecipar
Complexificadoras- saber integrar
Meta-organizativas- ser capaz de gerir processos
Explorativas- ser capaz de inovar
Deontológicas- saber ser



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

17. Metodologia de ensino

São privilegiados os métodos activos que reforçam o envolvimento, o interesse, a análise e a crítica, através de exposição participada, debate, acompanhamento individual e em equipa de trabalhos práticos; exploração e simulação de casos; leitura, interpretação e comentário de textos; resolução de problemas concretos; visionamento de material iconográfico relevante; participação de convidados; aulas em contexto.

18. Conteúdos Programáticos

Investigação e desenvolvimento em Design;
Processo Integrado de Design (design de estratégias, design de sistemas, design de produto / serviço, design de comunicação / experiência, design de ambientes);
Direcção de Design e gestão de processos de Design;
Oportunidades e mercados de trabalho emergentes em Design;
Empreendedorismo;
Elaboração de e-Portfolio;
Comunicação e apresentação de projectos;
Gestão e organização de atelier;
Elaboração de orçamentos, propostas e contratos;
Noções de ética e deontologia profissional em Design.

19. Métodos de Avaliação

A avaliação, sendo contínua, valoriza o processo e os resultados de acordo com os critérios definidos nos enunciados dos projectos. A avaliação do processo está desenhada para que o acompanhamento e orientação tutorial e os diversos momentos de apresentação / avaliação constituam momentos-chave de reflexão crítica do trabalho desenvolvido para validar as propostas e corrigir eventuais desvios, numa perspectiva de melhoria contínua de ensino-aprendizagem.

20. Recursos Didácticos

Bibliotecas.
Material audio-visual.
Internet.

21. Palavras Chave

Design
Design estratégico
Design global
Inovação
Sustentabilidade
Ética



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): Best, K.
Título: Design management: managing design strategy, process and implementation
Edição: 1ª Ano: 2006
Local: Lausanne
Editora: AVA Publishing

Autor(es): Brown, T.
Título: Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation
Edição: 1ª Ano: 2009
Local: New York
Editora: Harper Collins

Autor(es): Wheeler, A.
Título: Designing brand identity: an essential guide for the whole branding team
Edição: 4ª Ano: 2006
Local: New Jersey
Editora: Wiley, Hoboken

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): Levy, M.
Título: Accidental Genius: Using Writing to Generate Your Best Ideas, Insight, and Content
Edição: 2ª Ano: 2010
Local: San Francisco, CA
Editora: Berrett-Koehler Publishers

Autor(es): Perkins, Shel
Título: Talent is not enough: business secrets for designers
Edição: 1ª Ano: 2006
Local: Berkeley
Editora: New Riders



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Ficha técnica MIP	
Título	Programa da unidade curricular 'DESIGN III': Ano Lectivo 2019/2020
Autor	Prof. Doutor Arq. FERNANDO MANUEL DOMINGUES HIPÓLITO
Classificação	-
Descritores	-
Colaborador(es)	-
Data/Hora	19-07-2019 18:39:00
Formato de dados	Texto, PDF
Estatuto de utilização	Acesso público
Relação	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2019	