



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa da Unidade Curricular  
DESIGN III

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 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 PEDRO JOSÉ GENTIL- HOMEM CORREIA DA SILVA

#### 12. Assistentes

#### 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 constituam momentos-chave de reflexão crítica sobre o trabalho.

### **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                        |  |
|--|--|
| <b>Título</b>                            | Programa da unidade curricular 'DESIGN III': Ano Lectivo 2020/2021 |
| <b>Autor</b>                             | Prof. Doutor PEDRO JOSÉ GENTIL- HOMEM CORREIA DA SILVA             |
| <b>Classificação</b>                     | -  |
| <b>Descritores</b>                       | -  |
| <b>Colaborador(es)</b>                   | -  |
| <b>Data/Hora</b>                         | 31-07-2020 10:53:00  |
| <b>Formato de dados</b>                  | Texto, PDF   |
| <b>Estatuto de utilização</b>            | Acesso público   |
| <b>Relação</b>                           | Versão 1,0   |
| (c) Universidade Lusíada de Lisboa, 2020 |  |