



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
DESIGN I

Ano Lectivo 2026/2027

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes

2. Curso

DESIGN

3. Ciclo

1º

4. Unidade Curricular

DESIGN I (L5001)

5. Área Científica

6. Ano Curricular

1º

7. Tipo de Unidade Curricular / Semestre

Anual



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

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

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

9. Créditos ECTS

32,00

10. Coordenador da Área Científica

11. Regente

Prof. Doutor CARLOS HUMBERTO MATEUS DE SOUSA BÁRTOLO

12. Assistentes

Prof. Doutora CAROLINA MARIANNA BOZZI FAYA

13. Língua de Ensino

Português

14. Objetivos 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. Objetivos 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
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 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
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. Objetivos de Sustentabilidade

Embora o objectivo do ensino desta UC e da licenciatura seja cumprir o objectivo n.4 - educação de qualidade -, os cursos de Design da UL-Lisboa partem do entendimento do Design como ferramenta para a promoção sustentável da sociedade nas vertentes éticas, sociais e ecológicas, daí um dos objectivos globais do ensino do Design na ULL seja o de alertar os estudantes para que o seu futuro como Designer cumpra TODOS os 17 objectivos de desenvolvimento sustentável definidos pela ONU.

22. Palavras Chave

Design
Projecto
Comunicação
Produto



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

23. Bibliografia Principal

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

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

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

24. Bibliografia Complementar

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

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



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'DESIGN I': Ano Lectivo 2026/2027
Autor / Author	Prof. Doutor CARLOS HUMBERTO MATEUS DE SOUSA BÁRTOLO
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	24/06/2026 15:21:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 1,0
(c) Universidade Lusíada, 2026	