



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Programa da Unidade Curricular
DESIGN II

Ano Lectivo 2026/2027

1. Unidade Orgânica

Faculdade de Arquitectura e Artes

2. Curso

DESIGN

3. Ciclo

1º

4. Unidade Curricular

DESIGN II (L5010)

5. Área Científica

6. Ano Curricular

2º

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 RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS

12. Assistentes

Prof. Doutor PEDRO JOSÉ GENTIL- HOMEM CORREIA DA SILVA

13. Língua de Ensino

Português

14. Objetivos Gerais

Consolidar experiências projectais anteriores, progredindo para um nível de complexidade médio.
Aplicar metodologias e processos de Design eficazes, para a obtenção de resultados eficazes, porém distintivos ou mesmo disruptivos.
Explorar métodos de pesquisa, conceptualização e desenvolvimento adequados.
Desenvolver em extensão o domínio de instrumentos de projecto.
Alcançar sentido de síntese na apresentação de projectos.

15. Objetivos Específicos

Desenvolver fundamentos e procedimentos de Design nas vertentes de comunicação, produto e interação/experiência.
Desenvolver faculdades individuais e criar dinâmicas de grupo: com a turma e os professores, equipas de trabalho, contacto com outros interlocutores.
Adquirir conhecimentos sobre sustentabilidade do produto e da produção.

16. Competências a adquirir



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Saber abordar, Interpretar e resolver situações com um nível de complexidade médio.

Saber distinguir diferentes contextos culturais e de comunicação.

Promover a usabilidade dos produtos, mas também interações disruptivas.

Desenvolver um pensamento crítico sobre a dimensão social dos objectos.

Ser capaz de transformar mediante o uso apropriado e responsável de processos: de projecto e produção.

Saber apresentar resultados de modo eficaz: apelativos e convincentes, tecnicamente correctos.

17. Metodologia de Ensino

Exposição oral participada.

Visualização de material iconográfico relevante e inspirador.

Debate.

Visitas de estudo.

Acompanhamento ao desenvolvimento de projectos.

Apoio oficial.

18. Conteúdos Programáticos

Comunicação visual / identidade visual:

Comunicação visual como veículo de expressão em sociedade;

Fundamentos de gramática e legibilidade na linguagem visual;

Para além da visualidade;

Programa de design de identidade visual: sistematização e gestão de marcas.

Objectos "sociais":

Dimensão social e cultural dos objectos;

Públicos destinatários dos produtos;

Programa de design de produto: a "pele" dos objectos.

Interfaces/interacção / experiência:

Modelos de interface corpo-objecto / corpo-máquina;

Corpo: percepção, cognição e sentidos;

Comportamentos sociais e culturais;

Acerca da Ergonomia;

Programa de design de interfaces/interacção e de experiência.

Sistemas de objectos / produtos sustentáveis:

Sistemas de objectos: conjuntos, famílias;

Ciclo de vida do produto;

Reciclagem, reutilização et al.;

Sustentabilidade social e ambiental;

Economia circular;

Programa de design de produto sustentável.



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

19. Métodos de Avaliação

Sessões intercalares e finais de apresentação e defesa / avaliação de projectos.

Avaliação contínua de resultados quanto ao esforço de progressão, auto descoberta, participação, colaboração e assiduidade.

20. Recursos Didáticos

Materiais audiovisuais de apoio.

Textos de apoio.

Mediateca da ULL e outras mediatas e bibliotecas.

Internet.

Oficina de Design.

21. Objetivos de Sustentabilidade

Embora o propósito da UC e da licenciatura seja cumprir o objectivo 4 de desenvolvimento sustentável definido pela ONU - 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 que um dos objectivos globais do ensino do Design na ULL seja o de alertar os alunos para que o seu futuro como designer cumpra os 17 objectivos definidos por aquela organização.

22. Palavras Chave

Design

Metodologias de projecto

Comunicação

Produto

Sustentabilidade



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

23. Bibliografia Principal

Autor(es): DAVIS, Meredith; HUNT, Jamer
Título: Visual communication design: an introduction to design concepts in everyday experience
Edição: Ano: 2017
Local: London and New York
Editora: Bloomsbury
Codigo ISBN:

Autor(es): FUAD-LUKE, Alastair
Título: Design activism: beautiful strangeness for a sustainable world
Edição: Ano: 2009
Local: New York
Editora: Earthscan
Codigo ISBN:

Autor(es): MOGGRIDGE, Bill
Título: Designing interactions
Edição: Ano: 2007
Local: Cambridge, MA and London
Editora: The MIT Press
Codigo ISBN:

24. Bibliografia Complementar

Autor(es): ERNER, Guillaume
Título: Sociologia das tendências
Edição: Ano: 2015
Local: Barcelona
Editora: Gustavo Gili
Codigo ISBN:

Autor(es): HEBDIGE, Dick
Título: Subculturas: o significado do estilo
Edição: Ano: 2018
Local: Lisboa
Editora: Maldoror



UNIVERSIDADE LUSÍADA
LISBOA

Código ISBN:

Ficha técnica MIP / MIP Datasheet	
Título / Title	Programa da unidade curricular 'DESIGN II': Ano Lectivo 2026/2027
Autor / Author	Prof. Doutor RUI HUMBERTO DE MATOS DIAS
Classificação / Classification	-
Descritores / Descriptors	-
Colaborador(es) / Colaborator(s)	-
Data Hora / Date Time	02/09/2026 00:57:00
Formato de dados / Data Format	Texto / Text, PDF
Estatuto de utilização / Usage	Acesso público / Public Access
Relação / Relation	Versão 2,0
(c) Universidade Lusíada, 2026	