



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Programa de Unidade Curricular

- Ano Lectivo 2006/2007 -

Faculdade

Arquitectura e Artes

Licenciatura

Design

Unidade Curricular

Design I

Ano: 1º

Tipo: Anual

Nº ECTS: 32

Coordenador

Mestre Arq. Paulo Jorge Maldonado Carvalho de Araújo

Regente

Mestre Arq. Pedro Duarte Cortesão Monteiro

Assistente

Designer Rui Humberto de Matos Dias

Carga Horária Lectiva Semanal

Aulas Teóricas: 4

Aulas Teórico-práticas: 8

Orientação Tutorial: -

Língua de Ensino

Português

Objectivos Gerais

O programa de Design I, disciplina teórico-prática, pretende que os estudantes iniciem o processo de tomada de consciência da importância que pode ter o seu contributo para a melhoria das condições de vida das sociedades; ao mesmo tempo, visa apetrechá-los com as ferramentas que lhes permitirão, progressivamente, adquirir, desenvolver e exercer aquelas competências.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Objectivos Específicos

Compreender todas as dimensões do Design numa visão global de interacção entre o Homem e o meio ambiente.
Alargar o universo de referências visuais e desenvolver o sentido crítico.
Compreender a investigação como instrumento fundamental na resolução dos problemas.
Usar processos de experimentação continuada e de aprendizagem através do erro.
Aplicar faculdades projectuais individuais e de grupo na resolução de problemas concretos.
Fazer uma progressiva aproximação às metodologias projectuais.

Competências a adquirir

Capacidade de aprender.
Capacidade de explorar a roda da aprendizagem (reflexão-pergunta-teoria-teste-reflexão).
Integrar e desenvolver métodos e capacidades de estimulação da criatividade.

Metodologia de Ensino

Exposição participada; leitura de textos; debate; visualização de material relevante (projectão de diaporamas, filmes, videos). Acompanhamento do desenvolvimento de exercícios hierarquizados de acordo com um nível crescente de complexidade.

Programa da Unidade Curricular / Conteúdo programático

As competências em Design pressupõem diversos saberes e a estimulação de capacidades de investigação, concepção e desenvolvimento na resolução de problemas, no sentido de satisfazer exigências humanas (expressas ou não).

O programa de Design I, disciplina de carácter teórico-prático, pretende que os estudantes iniciem o processo de tomada de consciência da importância que pode ter o seu contributo para a melhoria das condições de vida das sociedades; ao mesmo tempo, visa apetrechá-los com as ferramentas que lhes permitirão, progressivamente, adquirir, desenvolver e exercer aquelas competências.

Assim, a disciplina Design I, constitui-se de uma primeira parte (correspondente ao primeiro semestre) de carácter iminentemente propedêutico, e que se destina a confrontar os estudantes com problemas e abordagens fundamentais do Design; e uma segunda parte (correspondente ao segundo semestre) onde são, gradualmente, introduzidos os processos e metodologias que devem caracterizar a aprendizagem e a prática do Design.

Uma interdisciplinaridade efectiva, através da articulação dos programas das restantes disciplinas do primeiro ano com os objectivos do programa de Design I, garantirá uma primeira aproximação ao carácter pluridisciplinar da prática do Design.

1º Semestre

Objectos e usos: análise e reinterpretação

Conseguir abandonar ideias preconcebidas e simular um novo olhar sobre os objectos.

Interpretar as características físicas dos objectos em função de novos usos.

Compreender e formular relações diversas entre forma e função.

Despertar para uma consciência ecológica.

Compreender o Design como processo interpretativo.

2º Semestre

Introdução ao projecto



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Análise, diagnóstico e intervenção em situações pré-existentes.
Exercício de metodologias básicas de Design.
Intervenção em situações de projecto de reduzida complexidade.
Familiarização com as especificidades de diferentes domínios do trabalho em Design
(comunicação, produto, ambiente).

Bibliografia Principal

Autor(es)

MUNARI, Bruno

Título

Das coisas nascem coisas

Edição

1ª

Local

Lisboa

Editora

Edições 70

Ano

1993

Autor(es)

HESKETT, John

Título

Toothpicks & Logos: Design in everyday life

Edição

1ª

Local

Oxford

Editora

Oxford University Press

Ano

2003

Bibliografia Complementar



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Autor(es)

BRYSON, Bill

Título

Breve história de quase tudo

Edição

1ª

Local

Lisboa

Editora

Quetzal

Ano

2003

Autor(es)

PAPANEK, Victor

Título

Arquitectura e Design – Ecologia e Ética

Edição

1ª

Local

Lisboa

Editora

Edições 70

Ano

1995

Metodologia de Avaliação Contínua / Elementos relevantes

Assiduidade; participação nas aulas; trabalhos individuais e de grupo.

Recursos Didácticos

Textos de apoio, de leitura obrigatória ou facultativa.
Mediateca da UL e outras bibliotecas.
Material audio-visual (vídeos, DVD's, CD ROM's, CD's).
Internet.



UNIVERSIDADE LUSÍADA DE LISBOA

Palavras-chave

design, introdução ao projecto

Miguel —