

PROGRAMA CURRICULAR

ANO LETIVO 2015 — 2016

Unidade Curricular:	Projecto IV – Licenciatura em Design de Equipamento
Docente responsável:	Prof. Auxiliar Cristóvão Valente Pereira
Respetiva carga letiva na UC:	Turma A, 3 horas; Turma B, 3 horas
Outros Docentes:	Assistente José Viana
Respetiva carga letiva na UC:	Turma A, 6 horas; Turma B, 6 horas
ECTS:	9 ECTS

1 — Objetivos de Aprendizagem

O programa da disciplina prevê que serão desenvolvidas competências com as quais o aluno estará apto a:

- Desenvolver projectos de Design de Equipamento de maior complexidade, que visam a resolução de problemas e necessidades mais abrangentes e mais diversas;
- Desenvolver projectos de equipamentos, sistemas e produtos conciliando as suas diversas componentes e condicionantes tecnológicas, sociais e económicas, e em todas as fases do seu ciclo de vida;
- Desenvolver projectos de Design de Equipamento observando o utilizador e as suas características na sua integridade e nas diferentes vertentes, incluindo as físicas, psicológicas, culturais e sociais;

- Dominar os processos metodológicos do Design de Equipamento e os demais instrumentos teóricos e práticos da cultura do projecto;
- Ter capacidade de pesquisar e de aplicar os conhecimentos técnicos e tecnológicos dos materiais e dos processos de produção;
- Ter capacidade de pesquisar e de aplicar os conhecimentos técnicos e tecnológicos dos materiais e dos processos de produção;
- Ter capacidade de trabalhar em equipa, gerir e coordenar um projecto de Design de Equipamento;
- Potenciar os materiais e os demais recursos de acordo com os princípios éticos e de sustentabilidade no projecto;
- Dominar o uso das técnicas de representação e comunicação do Design Equipamento.

2 — Conteúdos Programáticos

A Unidade de Crédito Projecto IV aproxima o culminar do percurso curricular e pedagógico nuclear da Licenciatura em Design de Equipamento onde, mais concretamente, a exercitação se encontrará focada na prática projectual de Design de Equipamento. Procura-se que seja possibilitado ao estudante apurar e consolidar os conhecimentos e experiências anteriormente adquiridos, levando-o a desenvolver a capacidade de elaborar projectos de design de Equipamento de maior complexidade e com um nível de concretização e desenvolvimento aptos para a prática profissional.

Nesse sentido, esta UC baseia-se sobretudo na execução pelo estudante de exercícios práticos onde são desenvolvidos projectos, simulando a actividade e o quotidiano profissionais do designer. O trabalho desenvolvido pelo estudante é essencialmente de carácter individual, promovendo-se por vezes o trabalho em equipa.

Os referidos exercícios estarão orientados segundo temas também tão próximos quanto possível à prática profissional do projecto dos produtos industriais, equipamentos e sistemas de objectos, segundo processos de projecto com uma abordagem abrangente e global. Prevê-se ainda a possibilidade dos temas em concreto que conduzem os exercícios serem propostos por instituições no seio da Universidade de Lisboa ou de outras organizações, incluindo empresas privadas.

Como prática pedagógica utiliza-se um processo faseado de aproximação aos conhecimentos que encontram a sua aplicação e desenvolvimento nos diferentes níveis dos exercícios a executar, consolidando essa prática com a investigação teórica e tecnológica. Numa primeira fase da exercitação, a abordagem ao projecto, alicerçada na metodologia do design, estrutura e sistematiza o conhecimento, promovendo, já numa segunda fase, um

percurso dedicado à experimentação/verificação que sustenta as diferentes direcções conceptuais. Concluindo-se a exercitação com uma terceira fase, destinada à representação e a comunicação do projecto.

O programa define-se assim segundo os seguintes tópicos:

- Projecto de produtos, equipamentos e sistemas de maior complexidade, sujeitos a um maior número de condicionantes e visando a resolução de problemas e necessidades multifacetados;
- Desenvolvimento do projecto em todas as suas fases, até à fase de execução;
- Desenvolvimento do projecto de acordo a identificação de contextos e envolventes específicos, desde o espaço doméstico ou o espaço urbano aos diversos grupos de utilizadores;
- Aprofundamento e aplicação dos conhecimentos técnicos e tecnológicos dos materiais, de componentes e dos processos de produção;
- Aprofundamento e aplicação dos princípios e procedimentos de gestão de projecto;
- Aplicação dos princípios de sustentabilidade, de ética e deontologia do design;
- Aprofundamento e aplicação das práticas e técnicas da representação bi e tridimensional.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Exercícios práticos com acompanhamento através de contacto na aula, estruturados segundo fases que culminam com apresentação.

Sessões teóricas relativas aos exercícios, ou outros temas pertinentes.

A avaliação tem três momentos:

- Avaliação contínua, baseada na apreciação do desenvolvimento dos exercícios, assiduidade e a participação do estudante;
- Avaliações periódicas, pontuais, realizadas em cada apresentação pelo estudante e/ou segundo os elementos por ele entregue;
- Avaliação final, realizada na apresentação pelo estudante e segundo elementos por ele entregue. Refere-se à globalidade do trabalho do semestre.

A classificação da UC é a da avaliação final. Porém, para a sua admissão terão que ser reunidas as seguintes condições:

- Avaliação contínua com aproveitamento nas vertentes:

- Quantitativa: número de contactos efectuados (mínimo de 10 ao longo do semestre);
- Qualitativa: apreciação do trabalho desenvolvido.
- Todas as avaliações periódicas com aproveitamento, considerando as vertentes:
 - Quantitativa (50%): cumprimento dos enunciados;
 - Qualitativa (50%): apreciação do trabalho e dos seus resultados.

4 — Bibliografia de Consulta

AAVV (2005), Tupperware - Transparent, Oostkamp, Stichting Kunstboek.

ALESSI, Alberto (1998), The Dream Factory - Alessi Since 1921, trad. ingl., Colónia, Könemann.

ASHBY, Mike e JOHNSON (2002), Kara, Materials and Design, Kidlington, Elsevier,

BANG, Jens (2005), Bang & Olufsen - From Spark to Icon, s.l., Bang & Olufsen.

BERGER, Shosham e HAWTHORNE (2006), Grace, Ready Made - How to Make (almost) Everything, Londres, Thames & Hudson.

BERRY, John R. (2004), Herman Miller - Classic Furniture and System Designs for the Working Environment, Londres, Thames & Hudson.

BONSIEPE, Gui (1992), Teoria e Prática do Design Industrial, trad. port., Lisboa, CPD, , [1ª edição de 1975];

—(1985), El Diseño de la Periferia - Debates y Experiencias, Barcelona, G. Gili;

BROWER, Cara, MALLORY, Rachel e OHLMAN, Zachary (2007), Diseño Eco-Experimental, trad. esp., G. Gili.

BÜRDEK, Bernhard E. (2005), Design - History, Teory and Practice of Product Design, Basel/Boston/ Berlim, Birkhäuser.

BYARS, Mel(1997), 50 Tables - Innovations in Design and Materials, Nova Iorque, RotoVision;

— (1997), 50 Lights, Nova Iorque, RotoVision;

—(1998), 50 Products, Nova Iorque, RotoVision;

—(1999), 50 Chairs, Nova Iorque, RotoVision;

—(1999), 50 Sports Wares, Nova Iorque, RotoVision;

—(2000), 50 Beds, Nova Iorque, RotoVision;

—(2001), ON OFF - New Electronic Products, Londres, Laurence King.

CAPELLA, Juli, Así Nacen las Cosas, Barcelona, Electa, 2010.

CUNHA, Luís Veiga da (1980), Desenho Técnico, Lisboa, FCB.

- DENISON, Edward e YU REN (2002), Guang, Packaging 3: Envases Ecológicos, México, McGraw-Hill.
- DREYFUSS, Henry (1993), The Measure of Man and Woman - Human Factors in Design, Nova Iorque, Whitney Library of Design, [1ª edição de 1959],
- EDWARDS, Brian e HYETT, Paul, Guia Básico de la Sostenibilidad, trad. esp., Barcelona, G. Gili, 2004.
- FIELL, Charlotte e Peter, 1000 Chairs, Colónia, Taschen, 1997.
- , Modern Chairs, Colónia, Taschen, 1997.
- , Design Handbook, Taschen, 2006
- HEMMING, D., WILHIDE, E., & WILLIS, S. (1996). Terence Conran on design. London: Conran Octopus.
- LEFTERI, C. (2006). Materials for inspirational design. Mies Hove: RotoVision.
- LEFTERI, C. (2007). Making It: Manufacturing Techniques for Product Design. Laurence King Publishing.
- LIDWEL, W., HOLDEN, K., & BUTLER, J. (2003). Universal principles of design. Massachusetts: Rockport.
- MANZINI, E., & DAGOGNET, F. (n.d.). A matéria da invenção. Lisboa: Centro Português de Design cop. 1993.
- MARTIN, B., & HANINGTON, B. M. (2012). Universal methods of design : 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- NEUFERT, E. (1981). Arte de projetar em arquitectura : princípios, normas e prescrições sobre construção, instalações, distribuição e programa de necessidades, dimensões de edifícios, locais e utensílios (21a ed alemã.). São Paulo: Gustavo Gili do Brasil.
- NORMAN, D. A. (2002). The design of everyday things. Basic books.
- NORMAN, D. A. (2004). Emotional design : why we love (or hate) evryday things. New York: Basic Books.
- ODA, Noritsugu, Danish Chairs, São Francisco, Chronicle Books, 1999.
- PAPANEEK, Victor (1985), Design for the Real World - Human Ecology and Social Change, Chicago, Academy Chicago Publishers;
- (1998), Arquitectura e Design - Ecologia e Ética, trad. port., Lisboa, Edições 70.
- SCHNEIDER, Peter (ed.) (2007), Braun Prize 2007, Kronberg, Braun GmbH.
- SCHÖNWANDT, Rudolf (1995), Braun Design, Kronberg, Braun AG.
- SKEENS, Nick e FARRELLY, Liz (2000), Future Present - It Just Takes One Good Idea, Londres, Booth-Clibborn Editions.
- WUTTIG, Sven (ed.) (2005), Braun Design - 50 Years, Kronberg, Braun GmbH.

5 — Assistência aos alunos

A assistência aos alunos será via e-mail e, complementarmente, por atendimento presencial dentro do horário indicado, mediante marcação prévia (e confirmada pelos docentes) pelo mesmo contacto de e-mail e com uma antecedência mínima de 48 horas.

- Prof. Cristóvão Pereira (cpereira@fba.ul.pt): Quartas das 17 às 19h, gabinete 421.
- Prof. José Viana (jose.viana@fba.ul.pt): Terças e sextas, das 8h30 às 9h30 e das 12h30 às 13h30, gabinete 421.

Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, 30 de julho de 2015.