

## PROJETO III PROJECT III

<b>Área científica</b> Scientific domain	Design de Equipamento Product & Interior Design
<b>Anos letivos</b> Academic years	2018–2021
<b>Grau de ensino</b> Degree	Licenciatura Bachelor of Arts
<b>Duração</b> Duration	Semestral Semestral
<b>Horas de contacto</b> Student workload	(TP 126 + OT 63 horas) (TP 126 + OT 63 horas)
<b>ECTS</b>	(12 ECTS)
<b>Nível</b> Level	II*

\*Esta unidade curricular é de **Nível II**. Deverá ser frequentada preferencialmente a meio do percurso académico por se tratar de uma disciplina com grau de complexidade e exigência médios.

\*This is a **Level II** unit. It should preferably be attended in the half way through one's academic course as it is a subject with a mid-range degree of complexity and requirement.

## PROGRAMA CURRICULAR COURSE UNIT CONTENT

### 1 — Objetivos de Aprendizagem Intended learning outcomes

Pretende-se nesta UC promover competências para:

Desenvolver o sentido crítico na análise estética e social dos objectos e artefactos  
Compreender as diversas linguagens do design e o seu significado a nível social, político, cultural e económico

Desenvolver um sentido ético para o design

Compreender os actuais vários contextos e vertentes do design de produto

Saber responder a um programa de projecto através de faseamentos pré-definidos, introduzindo a fase de Projecto de execução

Saber conjugar coerentemente as componentes técnicas, formais e funcionais na elaboração de um projecto em Design

Promover o desenvolvimento de uma linguagem e postura ideológica própria e individual

Saber dominar de forma producente e positiva os constrangimentos técnicos e económicos inerentes ao processo de design. Dominar o processo técnico de projecto determinando todas as peças escritas e desenhadas concorrentes para a boa compreensão da obra.

This UC intends to promote competencies to:

Develop the critical sense in the aesthetic and social analysis of the objects and artifacts

Understand the different languages of design and their meaning on social, political, cultural and economic level

Develop an ethical sense for design

Understanding the role of the project in the aesthetic, social and market contexts

Understanding the Current Multiple Contexts and Strands of Product Design

Know how to respond to a project program through pre-defined phases, introducing the Project Execution phase

To be able to coherently combine the technical, formal and functional components of a Design project

Promote the development of a individual language and ideological posture

Know how to master productively and positively the technical and economic constraints inherent in the design process

Master the technical project process by determining all the written and drawn pieces competing for a good understanding of the work.

## **2 — Conteúdos Programáticos**

### **Syllabus**

Serão propostos dois exercícios projectuais contextualizados em opostos cenários produtivos e socioculturais.

Pretende-se que os programas projectuais e o seu desenvolvimento se constituam como uma simulação o mais próximo possível da actual prática projectual em design.

I

Desenvolvimento técnico e formal de um objecto funcional, á escala da mão, visando a produção industrial massificada, com tecnologia fabril convencional e pré-definida no programa-base. O projecto será parcializado em todas as fases convencionadas, desde a discussão do programa prévio (procura de um uso específico e orientado para um público-alvo) até à fase final de projecto de execução e prototipagem.

II

Conceptualização de um programa próprio e específico para o desenvolvimento de um projecto – até ao nível de execução – explorando novos e emergentes contextos produtivos, distributivos e de uso.

Two projectual exercises will be proposed in contextualized opposite productive and socio-cultural scenarios.

It is intended that the project programs and their development be constituted as a simulation as close as possible to the current design practice.

I

Technical and formal development of a functional object, at the hand scale, aiming at mass industrial production, with conventional factory technology and predefined in the base program. The project will be partialized in all the agreed phases, from the discussion of the previous program (search for a specific use and targeted to a determined audience) to the final stage of project execution and prototyping.

II

Conceptualization of a specific program for the development of a project - up to the execution level - exploring new and emerging productive, distributive and use contexts.

### **3 — Metodologias de Ensino e Avaliação**

Teaching and Evaluation Methodologies

A metodologia de ensino proposta assenta em exercícios de simulação da prática projectual, de atelier, com acompanhamento tutorial individualizado ou em grupo, complementado aquando se justifique com aulas expositivas.

Em complemento às aulas e demais actividades na FBAUL haverá visitas de estudo a locais relacionados com os temas em abordagem.

A avaliação contínua é privilegiada, pontuada formalmente nas avaliações periódicas correspondentes à entrega e apresentação de cada fase de projecto. A avaliação final tomará assim o carácter de aferição das classificações intermédias.

The proposed teaching methodology is based on practical simulation exercises, with tutorial survey, individualized or in group, complemented, when justified, with lectures.

The continuous evaluation is privileged, formally punctuated in the periodic evaluations corresponding to the delivery and presentation of each project phase. The final evaluation will take so a scouting nature of the intermediate classifications.

### **4 — Bibliografia Recomendada**

Recommended Bibliography

ANDERSON, Chris, *The long tail: why the future of business is selling less of more*, New York, Hyperion e-book, 2006.

BELL, Daniel, *The coming of post-industrial society: a venture in social forecasting*, New York, Basic Books, 1973.

- BOUTANG, Yann Moulier, *Le capitalisme cognitif : la nouvelle grande transformation*, Paris, Éd. Amsterdam, 2007.
- CASTELLS, Manuel, *La era de la información: economía, sociedad y cultura*, Madrid, Alianza, 1997.
- CLARK, Hazel e David Brody (ed.), *Design studies: a reader*, Oxford, New York, Berg, 2009.
- COSTA, Daciano da, "Design e mal-estar" in *Design em aberto*, Lisboa, Centro Português de Design, 1993.
- DORFLES, Gillo, *Oscilações do gosto*, Lisboa, Livros Horizonte, 1974.
- FERRARA, Maria Rita, "Produzione, autoproduzione, autopromozione. Esperienze dei giovani designer in Europa" in IMBESI, Lorenzo, *Design power: design cognitariat at work in the organization of the knowledge capital*, International DMI Educational Conference, 14-15 April, France, 2008

## 5 — Assistência aos alunos

Student assistance

Informação será comunicada, pelo Professor, em aula.

Information provided by the lecture in class.

08/2018.