

DESIGN DE COMUNICAÇÃO V

COMMUNICATION DESIGN V

Área científica Scientific domain	Design de Comunicação Communication Design
Anos letivos Academic years	2021–2023
Grau de ensino Degree	Licenciatura Bachelor of Arts
Duração Duration	Semestral Semestral
Horas de contacto Student workload	(TP 126 + OT 42 horas) (TP 126 + OT 42 hours)
ECTS	(12 ECTS)
Nível Level	III*

*Esta unidade curricular é de **NÍVEL III**. Deverá ser frequentada preferencialmente no fim do percurso académico por se tratar de uma disciplina com grau de complexidade e exigência elevados.

*This is a **LEVEL III** unit. It should preferably be attended at the end of one's academic course as it is a subject with a high degree of complexity and requirement.

PROGRAMA CURRICULAR

COURSE UNIT CONTENT

1 — Objetivos de Aprendizagem

Intended learning outcomes

Design de Comunicação V promove a exploração de perspetivas contemporâneas do design, mediante uma caracterização do efeito contracultural resultante das transformações sociais ocorridas nas sociedades ocidentais desde a segunda metade do século XX. DCV visa a consolidação de conhecimentos e competências adquiridos durante a licenciatura, mediante os seguintes objetivos:

- a) evolução das capacidades de investigação que conduzam a uma prática projetual que sintetize os processos de reconhecimento de um contexto ou temática;
- b) exploração de contextos históricos, críticos e conceptuais que estimulem o pensamento e a prática projetual;
- c) consolidação de competências críticas, metodológicas e operativas na conceção e produção de projeto;
- d) consolidação da autonomia conceptual e operativa do aluno e valorização da colaboração em equipa;
- e) consolidação de competências na gestão do projeto, para encontrar soluções compatíveis com os requisitos e recursos disponíveis.

Communication Design V promotes the exploration of design contemporary perspectives, through a characterization of the countercultural effect as a result of the social transformations that occurred in Western societies since the second half of the twentieth century. DCV aims to consolidate the knowledge and skills acquired during the degree, through the following objectives:

- a) evolution of research capacities/skills leading to a project practice that synthesizes the processes of recognition of a context or theme;
- b) exploration of historical, critical and conceptual contexts that stimulate the thought and practice of design;
- c) consolidation of critical, methodological and operational skills in the design and the production of the project;
- d) consolidation of the conceptual and operative autonomy of the student and valorization of team collaboration;
- e) consolidation of project management skills, to find solutions that are suitable with the requirements and available resources.

2 — Conteúdos Programáticos

Syllabus

O programa centra-se na compreensão dos fatores que conduziram às definições atuais do design. Alicerçado numa temática que caracteriza a contemporaneidade, a produção académica da UC desenvolve-se a partir dos seguintes conteúdos:

1. Design, política e cidadania: ética e responsabilidade social do designer:
 - 1.1. Social Design, ativismo e mobilização social;
 - 1.2. Identidade visual vs. Guerrilha visual;
 - 1.3. *Culture Jamming*, subculturas e subversão
 - 1.4. Sociedade, cultura e consumo na era pós-digital;

2. Inquéritos críticos:
 - 2.1. Reler/reescrver a história (do design) a partir da prática projetual: das narrativas hegemónicas às narrativas dissidentes ou marginais;
 - 2.2. Perspetivas institucionais e informais: o efeito contracultural das décadas de sessenta e setenta do séc. XX;
 - 2.3. Da contracultura à cibercultura: do *Whole Earth Catalog* à revolução digital.

The program focuses on the understanding of the factors that led to current design definitions. Based on a thematic that characterizes contemporaneity, the academic production is developed from the following contents:

1. Design, politics and citizenship: ethics and social responsibility of the designer:
 - 1.1. Social Design, activism and social mobilization;
 - 1.2. Visual identity vs. Visual Guerrilla;
 - 1.3. Culture Jamming, subcultures and subversion;
 - 1.4. Society, culture and consumption in the post-digital era.
2. Critical Inquiries:
 - 2.1. Reread/rewrite (design) history by the means of design practice: from hegemonic to dissident or marginal narratives;
 - 2.2. Institutional and informal perspectives: the countercultural effect of the 1960s and 1970s;
 - 2.3. From counterculture to cyberspace: from the *Whole Earth Catalog* to the digital revolution.

3 — Metodologias de Ensino e Avaliação

Teaching and Evaluation Methodologies

A disciplina é composta por:

- 1) módulos teóricos de abordagem crítica às temáticas apresentadas no programa. Sempre que se considere pertinente, propõe-se a articulação com atividades paralelas, tais como: visitas de estudo a exposições e conferências, visionamento de filmes, entre outras;
- 2) aulas práticas que asseguram a orientação e gestão dos exercícios/projetos de pesquisa, análise e desenvolvimento operativo, enquadrados pelos conteúdos programáticos.

A avaliação da disciplina de DCV é contínua, periódica e final. Estão previstas duas avaliações periódicas (uma a meio e outra no final do semestre).

A avaliação contínua visa o acompanhamento regular da atividade letiva, desempenho e participação do estudante. As avaliações periódicas incidem sobre o desenvolvimento projetual, considerando: pesquisa e investigação, metodologia, competência técnica e rigor formal, experimentação e criatividade, sentido crítico, capacidade de comunicação, integração em equipa, cumprimento dos prazos.

A classificação final da disciplina resulta da seguinte ponderação:

1. avaliação contínua (10%);
2. avaliação periódica (70%):
 - elementos de avaliação: exercícios de desempenho individual: 30%; projetos de desempenho coletivo: 40%.
3. avaliação final (20%):
 - elementos de avaliação: reformulação dos exercícios/projetos realizados ao longo do semestre.

The course is composed by:

- 1) theoretical modules of critical approach to the themes presented in the program. Whenever it is considered pertinent, it is proposed the articulation with parallel activities, such as: study visits to exhibitions and conferences, movie screenings, among others;
- 2) practical classes that ensure the orientation and management of exercises/research projects, analysis and operational development, framed by the syllabus.

The evaluation of the discipline is continuous, periodical and final. Two periodical evaluations are planned (one at the half of the semester and one at the end).

Continuous evaluation aims at the regular monitoring of student activity, performance and participation. Periodical evaluations focus on project development, considering: inquiry and research, methodology, technical competence and formal rigor, experimentation and creativity, critical sense, communication skills, team integration, deadline accomplishments.

The final grade results from the following weighting:

1. continuous assessment (10%)
2. periodical assessment (70%):
 - evaluation elements: individual exercises: 30%; collective projects: 40%.
3. final evaluation (20%):
 - evaluation elements: reformulation of exercises/projects carried out throughout the semester.

4 — Bibliografia Recomendada

Recommended Bibliography

- AA.VV. (1999). The World Must Change. Graphic Design and Idealism. Amsterdam: Sandberg Instituut [DG6/255]
- DE SMET, C. (2012). Graphic Design: History In The Writing. London: Occasional Papers
- FUAD-LUKE, A. (2009). Design Activism: Beautiful Strangeness for a sustainable world. London: Earthscan [DG 6/419]
- GOFFMAN, K. e JOY, D. (2005). Counterculture Through the Ages: From Abraham to Acid House. New York: Villard Books
- HELLER, S. & VIENNE, V. (Eds.) (2003). Citizen Designer. Perspectives on Design Responsibility. New York: Allworth Press [DG 6/136]
- McLUHAN, M. (2001). Understanding Media, the Extensions of Man. London: Routledge [H 7/39]
- PATER, R. (2016). The Politics of Design: A (Not So) Global Manual for Visual Communication. Amsterdam: BIS Publishers
- POYNOR, R. (2003). No More Rules: Graphic Design and Postmodernism. London: Laurence King [DG 6/186]
- VAN HELVERT, M. (2016). The Responsible Object: A History of Design Ideology for the Future. Amsterdam: Valiz