

PROJETO III

PROJECT III

Área científica Scientific domain	Design de Equipamento Product & Interior 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 63 horas) (TP 126 + OT 63 hours)
ECTS	(6 ECTS)
Nível 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 critico 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 fazeamentos 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 funcionante, 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 da prestação ao longo do semestre, pelo que a nota final é determinada a partir da avaliação contínua (com uma ponderação de 20%), das avaliações periódicas (cuja soma terá uma ponderação de 60%) e da avaliação Final (com uma ponderação de 20%).

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 performance along the semester, in which the final grade will be determined considering the continuous evaluation (with a weighting of 20%), the Periodic evaluations (which sum will weight 60%) and the Final evaluation (with a weightening of 20%).

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