

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho (extrato) n.º 7186/2021 de 20/07/2021

Ficha da Unidade Curricular: História das Ideias do Design

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 1 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617534

Área de educação e formação: Design

Docente Responsável

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

Docente(s)

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

Objetivos de Aprendizagem

- a) Conhecer o design através da sua história/transformações
- b) Compreender as relações de contágio entre o design e as artes plásticas
- c) Ler o design à luz das grandes ideias e transformações
- d) Descobrir personalidades e ideias fulcrais em design
- e) Aplicar os conhecimentos adquiridos

Conteúdos Programáticos

- 1- Design sem designers e design como atitude
- 2- Primórdios do Design e sua contextualização
- 3- Movimentos ou movimentos fulcrais do Design.
Relações e contágios
- 4- Design de Comunicação, Design de Equipamento
e de outra natureza/âmbito
- 5- Estudo detalhado de um movimento e/ou
de um designer

6- Trabalho de investigação e
exercícios de aplicação de conhecimentos

Metodologias de avaliação

A avaliação compreende a participação dos alunos nas aulas e nas tarefas propostas, durante as aulas e momentos terminais, designados como Frequência e como Exame.

A investigação e os exercícios serão desenvolvidos em aula e como trabalho autónomo, em grupo e individualmente.

Os exercícios possuem todos o mesmo peso.

- Os trabalhos têm de ser todos disponíveis na plataforma Teams da UC, até à aula anterior ao dia da frequência;
- Entrega, apresentação e defesa, em frequência, de todos os trabalhos e exercícios propostos, devidamente concluídos e incorporando as sugestões de melhoria e de transformação, dadas durante as aulas;
- Classificação final quantitativa, de zero a vinte valores.
- Só são admitidos a exame alunos que foram avaliados em frequência, não tendo obtido aproveitamento naquela;
- O exame consiste na apresentação e defesa dos trabalhos ou tarefas, devidamente alterados;
- Classificação final quantitativa, de zero a vinte valores;
- Sempre que seja necessário desenvolver mais do que um trabalho/projecto/tarefa, aqueles terão todos o mesmo peso.

Software utilizado em aula

Estágio

Bibliografia recomendada

- Meggs, P. e Alston, P. *Meggs' History of Graphic Design* Acedido em 0 de janeiro de 0 em www.pdfdrive.com/meggs-history-of-graphic-design-e156999662.html
- Heller, S. e Chwast, S. e , . *Graphic Styles. From Victorian to post-modern* Acedido em 0 de janeiro de 0 em <https://www.pdfdrive.com/graphic-style-from-victorian-to-post-modern-d186643759.html>
- Burdek, B. *Design: History, Theory and Practice of Product Design* Acedido em 0 de janeiro de 0 em <https://www.pdfdrive.com/design-history-theory-and-practice-of-product-design-e157478847.html>

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

- 1 vs a)
- 2 vs a) + b) + c)
- 3 vs b) + c) +d)
- 4 vs a) + d)

5 vs a) + d) +e)

6 vs a) + e)

Metodologias de ensino

1- Aulas teórico-práticas, natureza expositiva

2- Dissecção de momentos/personalidades

3- Promoção de investigação dum momento específico do design, movimento, ou personagem

4- Aplicação dos conhecimentos:

exercícios de reinterpretação

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

1 vs a) + b) + c) + d)

2 vs a) + c) + d)

3 vs a) + b) + c) + d) +e)

4 vs e)

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Programas Opcionais recomendados

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;

Docente responsável
