


|  |  |                          |
|--|--|--------------------------|
|  <p><b>IPG</b> Politécnico da Guarda<br/>Escola Superior de Tecnologia e Gestão</p> | <b>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR</b> | <b>MODELO PED.008.02</b> |
|--|--|--------------------------|

|                                       |                              |                 |              |                                  |           |                 |    |
|---------------------------------------|------------------------------|-----------------|--------------|----------------------------------|-----------|-----------------|----|
| <i>Curso</i>                          | <b>Design de Equipamento</b> |                 |              | <i>Ano letivo</i>                | 2018-2019 |                 |    |
| <i>Unidade Curricular</i>             | <b>Projeto II</b>            |                 |              | <i>ECTS</i>                      | 6         |                 |    |
| <i>Regime</i>                         | <b>Obrigatório</b>           |                 |              |                                  |           |                 |    |
| <i>Ano</i>                            | <b>2º</b>                    | <i>Semestre</i> | <b>1ºsem</b> | <i>Horas de trabalho globais</i> |           |                 |    |
| <i>Docente (s)</i>                    | <b>Paulo Costa</b>           |                 |              | <i>Total</i>                     | 140       | <i>Contacto</i> | 60 |
| <i>Coordenador científico da área</i> | <b>Reinas André</b>          |                 |              |                                  |           |                 |    |

### GFUC previsto

#### 1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O programa da disciplina prevê que o aluno desenvolva as seguintes competências, em articulação com as unidade curriculares de Design de Ambientes I e Luminotecnia:

- 1- Desenvolver, estruturar e alicerçar as competências necessárias à formulação de soluções estéticas no âmbito do design de interiores.
- 2- Definir as competências necessárias orientadas para o design de equipamento numa dualidade objeto/espço.
- 3- Potenciar pedagogicamente uma evolução do domínio da conceptualidade expressa na individualidade.
- 4- Desenvolver projetos de design de equipamento tendo em conta o utilizador e as suas características, físicas, psicológicas, culturais e sociais.
- 5- Desenvolver projetos de design de equipamento considerando as características de usabilidade dos objetos, ergonómicas, sociais e económicas para toda as fases de utilização do objeto.
- 6- Desenvolver projetos de design de equipamento numa tentativa de resolução de problemas ou necessidades de utilizadores.
- 7- Capacidade de resolução de problemas aplicando os conhecimentos adquiridos pelos instrumentos teóricos e práticos, em especial coordenação com o Design de Ambientes e Luminotecnia.
- 8- Capacidade de desenvolver trabalho em equipa no âmbito do projeto aplicado.
- 9- Capacidade de pesquisa e de aplicação dos conhecimentos técnicos no desempenho do trinómio abordagem do projeto, verificação e representação/comunicação.

## 2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

Sendo este uma das unidades curriculares iniciais de Projeto pretende-se utilizar uma linguagem pedagógica que permita uma estruturação individual da linguagem de projeto, do sentido de estética e da formulação de soluções para problemas simples onde o tema central será o design de ambientes.

Os alunos desenvolverão soluções partindo dos conhecimentos teóricos lecionados na unidade curricular de Luminotecnia e na unidade curricular de Design de Ambientes. As soluções encontradas serão discutidas em sala de aula, alicerçadas na metodologia do design desde a experimentação à comunicação de resultados.

Podemos resumir o programa pelos seguintes tópicos:

- 1- Projeto de espaços interiores, habitacionais, industriais e comerciais visando a resolução de problemas e necessidades multifacetadas.
- 2- Desenvolvimento do projeto desde a fase inicial até à apresentação de soluções/execução.
- 3- Conhecimento de materiais e processos técnicos a aplicar em cada projeto/solução apresentada.
- 4- Desenvolvimento do projeto em todas as suas fases, incluindo uma maquete final ou painel com informação gráfica de justificação das soluções em A2 e com suporte rígido. A informação deverá ser apenas imagem, desenho/imagem virtual.
- 5- Desenvolvimento de um portfólio explicativo do projeto, com um máximo de três folhas.

## 3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

Os conteúdos programáticos pretendem que o aluno potencie os pontos enunciados nos objetivos da unidade curricular. O projeto a desenvolver e coordenado entre as três uc permite que o aluno tenha uma maior perceção da metodologia a aplicar e das possíveis soluções técnicas, desenvolvendo posteriormente uma solução com respetiva comunicação.

## 4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

- 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];
- 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, Guía Básico de la Sostenibilidad, trad. esp., Barcelona, G. Gili, 2004.

LEFTEI, C. (2006). Materials for inspirational design. Mies Hove: RotoVision.

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.

NORMAN, D. A. (2004). Emotional design: why we love ( or hate ) everyday things. New York: Basic Books.

PAPANEK, Victor (1985), Design for the Real World - Human Ecology and Social Change, Chicago, Academy Chicago Publishers;

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. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

O projeto será estruturado de acordo com as fases que se vierem a tornar necessárias em função dos problemas a abordar e das soluções encontradas. Serão efetuados alguns exercícios práticos e apresentadas algumas questões teóricas. A avaliação será constituída por três fases:

- 1- Avaliação contínua que será baseada na apreciação do desenvolvimento dos exercícios pelos alunos e que dependerá da sua assiduidade e participação (20%).
- 2- Avaliações pontuais e periódicas sobre a evolução dos trabalhos e apresentadas pelo aluno (20%).
- 3- Avaliação final em exposição dos suportes gráficos A2 e do portfolio, com a participação dos três Professores do grupo de uc envolvidas (60%).

## 6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR

As aulas são dadas em ambiente essencialmente prático onde se pretende proporcionar o desenvolvimento de todas as competências já indicadas, tendo em consideração que esta uc fará parte de um grupo de uc que se propõem a um trabalho em conjunto.

## 7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Não haverá regime de presenças obrigatórias.

**8. CONTATOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO**

Gabinete 3; [pccosta@ipg.pt](mailto:pccosta@ipg.pt); horário de atendimento – quintas-feiras 17-18.30

**9. OUTROS**

Nada a assinalar.

27 de Setembro de 2018



Docente da unidade curricular