

TEORIA E PRÁTICA DO DESIGN DE PRODUTO

Mestrado em Design e Desenvolvimento do Produto

Código: 21401

Área Científica Predominante: Design Industrial

Docente: Helena Alice Mendes Pereira

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 105h

ECTS: 4,0

Objetivos

O conceito de design está em constante mutação e mantém-se dinâmico em virtude das alterações culturais originadas pelo modelo de desenvolvimento do capitalismo industrial. No ambiente pós moderno o conceito de disciplina difere daquele que se tinha no início da década de 1960. Tendo em vista dotar os alunos de ferramentas e conhecimentos teóricos que elucidem esta evolução, pretende-se promover a reflexão em torno dos momentos determinantes, que caracterizaram historicamente o design, não só durante a segunda metade do século XX, como num contexto contemporâneo. Além disso é objetivo uma melhor compreensão da disciplina do design, da atividade projetual do designer e dos seus processos cognitivos e métodos utilizados. Analisar-se-ão os mecanismos criativos de um projeto de design, abordando diferentes paradigmas metodológicos.

Resultados da Aprendizagem

Através de uma exposição teórica e uma análise / investigação posterior de uma aplicação prática, serão explorados diferentes processos que caracterizam o pensamento em design. Contribuir-se-á para um reconhecimento do carácter científico do design. Pretende-se nesta disciplina que os alunos sedimentem um conhecimento teórico tendo em vista a capacidade de aplicação prática da teoria e da história. O programa será suportado em sessões dinâmicas. Tendo como objetivo integrar e articular as estruturas curriculares, a matéria teórica que se apresenta irá ter na disciplina nuclear, um reflexo prático.

Conteúdos Programáticos

O programa será ministrado, partindo da construção coletiva de uma cronologia, que percorre o tempo e o espaço desde finais do século XIX até ao século XXI, e que funcionará como um repositório de imagens de produtos, marcas e/ou criadores que permitam visualizar a prática do design de produto ao longo da História, relacionando-a com os principais factos sociopolíticos e culturais. O objetivo é que os estudantes sejam capazes de ligar os objetos com os seus contextos, aportando valor e causas aos produtos e marcas.

Principais temas:

1. Limites e pontos de contacto do Design de Produto com outras disciplinas. Arte artesanato; arte design; arte arquitetura: relações ao longo da história e sua importância na construção da felicidade.
- 2.A Bauhaus e o Design
- 3.A pop art e o design de produto

4. Eco Design: uma tendência do século XXI

5. Design português: uma questão de identidade e propaganda

6. Influências de criadores não ocidentais no design de produto. Descolonizar o design de produto.

Bibliografia Recomendada

- A.A.V.V., Design em Aberto, Lisboa, Ed. C.P.D. Nº4, 1993.
- BANHAM, Reyner, Theory and Design in the First Machine Age, Londres, The Architectural Press, 1960.
- BAUDRILLARD, Jean. A Sociedade de Consumo. Edições 70. Lisboa. 1995.
- BENJAMIM, Walter. Sobre arte, técnica, linguagem e política. Lisboa: Relógio d'Água, 1992.
- DORFLES, Gillo; O Design Industrial e a sua Estética, Presença, Lisboa, 1991.
- GUIDOT, Raymond, Histoire du Design 1940-1990, Paris, Ed. Hazan, 1994.
- MALDONADO, Tomás; Design Industrial, Edições 70, Lisboa, 1999.
- MARCUS, George H.; What is Design Today?, Harry Abrams, New York, 2002.
- MARCUS, H. George, "Functionalist Design- An ongoing history", Ed. Prestel, New York, 1999.
- MONTANER, Josep Maria; As Formas do Século XX, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
- PICON, A. Digital Culture in Architecture: An Introduction for the Design Professions. Basel: Birkhauser. (2010).
- RAIZMAN, David, History of Modern Design, Laurence King, United Kingdom, 2003
- SOUZA, Pedro Luís Pereira de. Notas para uma história do design. São Paulo: 2AB, 2008.
- TORRENT, Rosalía; MARÍN, Joan M.. Historia del diseno industrial, Arte Cátedra, Madrid, 2005.
- VALLS, Isabel Campi; Iniciació a la Història del Disseny Industrial, Edicions 62, Barcelona, 1987.
- VALLS, Isabel Campi; La Idea y la Materia, vol.1, GGDiseño, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2007.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

Proporcionar-se-ão perspectivas teóricas sobre a emergência do ato de projeto e da cultura de design, reconhecendo-se a relação entre a teoria e prática do design. Os alunos passarão a dominar as referências críticas e históricas que lhes permitam problematizar as questões da produção industrial e a sua contextualização no tempo.

Deste modo será possível desenvolver uma visão geral sobre a Teoria e Prática do Design de Produto, relacionando contextos, ideologias, argumentos e resultados, permitindo a articulação de um discurso crítico e sustentado sobre a prática e cultura do design.

Métodos de Avaliação

O trabalho será desenvolvido ao longo do semestre, com acompanhamento do professor. As datas de entrega das

duas fases do trabalho serão definidas com os alunos.

Depois de devidamente agendadas, não serão alteradas.

20% com a apresentação do Pitch: quero investimento para a minha ideia! Trabalho

80% Trabalho Teórico: Um objeto, uma marca, um criador e a sua relação com a História

Assiduidade, pontualidade e participação nas aulas: A assiduidade e a pontualidade são fatores preponderantes para um bom desempenho na Unidade Curricular e de preparação para a vida profissional futura.

Exames: A Unidade Curricular contempla a avaliação por exame. Melhoria de nota: A melhoria de nota é feita por via da realização de exame. Para aceder a melhoria de exame, o estudante terá de obter em frequência a nota mínima de 10 valores.