



Plano de Estudos

Escola: Escola de Artes
Grau: Mestrado
Curso: Design (cód. 630)

1.º Ano - 1.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12190M	Projeto I	Design	9	Semestral	243
VIS12191M	Métodos do Design	Design	3	Semestral	78
VIS12192M	Teoria e Crítica do Design	Design	3	Semestral	78
VIS12193M	Design Estratégico e Inovação Social	Design	3	Semestral	78

Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12198M	Tipografia	Design	6	Semestral	156
VIS12199M	Modelação e Renderização Avançada	Design	6	Semestral	156
VIS12200M	Design, Sustentabilidade e Biomimética	Design	6	Semestral	156

1.º Ano - 2.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12194M	Metodologias de Investigação	Artes Visuais	3	Semestral	78
VIS12195M	Novos Materiais e Tecnologias	Design	3	Semestral	78

Optativas

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12201M	Projeto II - Design de Produto	Design	12	Semestral	312
VIS12202M	Projeto II - Design Editorial	Design	12	Semestral	312
VIS12203M	Fotografia Editorial	Design	6	Semestral	156
VIS12204M	Cor, Materiais e Acabamentos	Design	6	Semestral	156
VIS12205M	Design Sketching	Design	6	Semestral	156

2.º Ano - 3.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
VIS12196M	Projeto III	Design	6	Semestral	156
VIS12197M	Seminários de Projeção de Investigação em Design	Design	6	Semestral	156
Dissertação					
Trabalho de Projecto					



2.º Ano - 3.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
	Relatório de Estágio				

2.º Ano - 4.º Semestre

Código	Nome	Área Científica	ECTS	Duração	Horas
	Dissertação				
	Trabalho de Projecto				
	Relatório de Estágio				

Condições para obtenção do Grau:

Para conclusão do curso é necessário a aprovação (através de avaliação ou creditação) das seguintes unidades curriculares:

1.º Ano

1.º Semestre:

4 UC obrigatórias num total de 18 Ects

2 UC optativa conforme quadro de optativas num total de 12 Ects

2.º Semestre:

2 UC obrigatórias num total de 6 Ects

2 UC optativas conforme quadro de optativas num total de 12 Ects

1 UC optativa conforme quadro de optativas no total de 12

2.º Ano

3.º Semestre:

2 UC obrigatórias num total de 12 Ects

Para obtenção do grau, é necessário também a aprovação na Dissertação, Relatório de Estágio ou Trabalho de Projecto, com um total de 48 ECTS, no 3.º e 4.º Semestre.

Conteúdos Programáticos

[Voltar](#)

Projeto I (VIS12190M)

Os conteúdos programáticos da unidade curricular são orientados para o aprofundamento de competências de projeto e de investigação na área do Design de Produto ou do Design Editorial, em concertação com os temas de interesse de investigação de cada estudante:

1. Fases e pressupostos da investigação teórico-prática em Design:
 - 1.1. Análise e exploração prática das fases do método;
 - 1.2. Análise comparativa de Casos de Estudo.
2. Exploração do método de investigação teórico-prática em Design:
 - 2.1. Especificar a área do projeto
 - 2.2. Especificar o problema de design
 - 2.3. Investigar, compreender e validar o universo do problema
 - 2.4. Investigar e compreender o utilizador
 - 2.5. Definir metas, especificações e ferramentas
 - 2.6. Explorar e definir hipóteses de solução de Design
 - 2.7. Projeto orientado para a solução
3. Modelos de comunicação e de fundamentação de resultados.



[Voltar](#)

Métodos do Design (VIS12191M)

1. Método de Design
 - 1.1. O processo de Design na perspetiva de diferentes autores;
 - 1.2. Princípios, ferramentas e fluxogramas.
 - 1.3. Estrutura comum: análise comparativa de diferentes propostas.
2. Métodos Colaborativos e Inovação
 - 2.1. Fuzzy Front End
 - 2.1. Design Centrado no Utilizador
 - 2.2. Design Thinking
 - 2.3. Design Inclusivo
 - 2.4. Inovação Tecnológica na Conceção
3. Método de Design vs Método Científico
 - 3.1. Definição e enquadramento de diferenças entre conceitos, métodos e ferramentas
 - 3.2. Pressupostos a considerar num processo de investigação teórico-prático
 - 3.3. Método Científico aplicado à investigação teórico-prática em Design: Princípios, ferramentas e fluxograma.
 - 3.4. Análise e discussão de Casos de Estudo

[Voltar](#)

Teoria e Crítica do Design (VIS12192M)

1. A razão da Teoria e Crítica em Design. Onde se escreve e inscreve?
2. O Design como cultura material e parte integrante das soluções e problemas da cultura contemporânea.
3. Conteúdos do pensamento histórico do Design:
 - 3.1. Eclectismos: do Arts and Crafts ao streamlining;
 - 3.2. Funcionalismos: da Deutscher Werkbund aos 10 princípios do Bom Design de Dieter Rams.
4. Quatro casos de estudo:
 - 4.1. O Design escandinavo e o organicismo;
 - 4.2. O Design italiano e seus processos;
 - 4.3. O caso dos Estados Unidos da América. A dupla Charles e Ray Eames, entre outros;
 - 4.4. Como se diz Design em português?
5. Processos actuais - movimentos e pensamento em Design:
 - 5.1. Empathic Design;
 - 5.2. Re-design;
 - 5.3. Design inclusivo / universal;
 - 5.4. Slow Design;
 - 5.5. Design desenvolvido colaborativamente;
 - 5.6. Design experimental;
 - 5.7. Design conceptual;
 - 5.8. Design trans-cultural;
 - 5.9. Design participativo.
6. Novas tecnologias e processos presentes na Teoria e Crítica do Design do século XXI.



[Voltar](#)

Design Estratégico e Inovação Social (VIS12193M)

1. Design Estratégico e Inovação (DE&I)
 - 1.1. Princípios Estratégicos
 - 1.1.1. A Inovação como Experiência;
 - 1.1.2. A Inovação como um Sistema;
 - 1.1.3. A Inovação como uma Cultura de Colaboração;
 - 1.1.4. A Inovação como Processo.
 - 1.2. Processo de Inovação pelo Design
 - 1.2.1. Definir a Intenção;
 - 1.2.2. Conhecer o Contexto;
 - 1.2.3. Conhecer o Negócio;
 - 1.2.4. Conhecer os Utilizadores;
 - 1.2.5. Definir a Estrutura;
 - 1.2.6. Explorar Conceitos;
 - 1.2.7. Definir Soluções;
 - 1.2.8. Realizar Valor.
2. Design para a Inovação Social (DIS)
 - 2.1. O conceito de Inovação Social;
 - 2.2. Os desafios do Design para a Inovação Social;
 - 2.3. Abordagens de concepção para situações sociais;
 - 2.4. Ferramentas essenciais do Design para a Inovação Social;
 - 2.5. Facilitar o diálogo e a cocriação;
 - 2.6. Barreiras para a Transformação;
 - 2.7. Análise de casos de estudo.

[Voltar](#)

Tipografia (VIS12198M)

1. Contextualização sobre tipografia (referências genéricas)
2. Estudo da letra - Do analógico ao digital
3. Tipografia avançada
 - 3.1. Anatomia e desenho da letra
 - 3.2. Tipometria
 - 3.3. Introdução à Tipografia Digital
 - 3.3.1. Expressividade
 - 3.3.2. Funcionalidade e Usabilidade
 - 3.3.3. Legibilidade
4. Otimização de fluxos – preparação de artes finais
5. Projeto tipográfico



[Voltar](#)

Modelação e Renderização Avançada (VIS12199M)

1. Modelação avançada 3D, CAD e CAE:
 - 1.1. Modelação de superfícies (b-splines - nurbs) e sólidos.
 - 1.2. Constrangimentos de montagem.
 - 1.3. Constrangimentos de animação.
 - 1.4. FEA - análise de elementos finitos.
 - 1.5. Ficheiro de transferência.
 - 1.6. Modelação e reparação de superfícies para impressão 3D.
2. PCU e GPU render:
 - 2.1. Motores de renderização.
3. Materiais avançados para renderização:
 - 3.1. Materiais dialéticos e conductivos.
 - 3.2. Tipos de mapas.
 - 3.3. Construção de mapas.

[Voltar](#)

Design, Sustentabilidade e Biomimética (VIS12200M)

1. Design e Sustentabilidade
 - 1.1. Definição e enquadramento do conceito de Ecodesign e de Design para a Sustentabilidade;
 - 1.2. Variáveis intrínsecas ao Ciclo de Vida do Produto, sua aplicação ao processo de Design para a Sustentabilidade;
 - 1.3. Identificação e análise de estratégias de gestão empresariais vocacionadas para o sucesso da implementação do Design para a Sustentabilidade;
 - 1.4. Identificação e análise de produtos/serviços de Design Sustentável;
 - 1.5. Análise comparativa de Casos de Estudo.
2. Design e Biomimética
 - 2.1. Definição e enquadramento do conceito e dos princípios de Biomimética;
 - 2.2. Biomimética, sua relação com a noção de eficácia e de Sustentabilidade;
 - 2.3. Identificação e análise de estratégias de investigação vocacionadas para o sucesso da implementação de processos Biomiméticos;
 - 2.4. Identificação e análise de produtos de Design Biomimético;
 - 2.5. Análise comparativa de Casos de Estudo;
3. Sustentabilidade, Biomimética e Design Colaborativo: transdisciplinaridade e inovação.
4. Aplicação de conhecimentos a projeto.



[Voltar](#)

Metodologias de Investigação (VIS12194M)

1. Criatividade, exercício e produção na investigação.
 - 1.1. Paradigmas da investigação;
 - 1.2. A pesquisa e o plano de trabalho;
 - 1.2.1. Estratégias de pesquisa de informação:
 - 1.2.1.1. Selecção do tema – selecção de fontes;
 - 1.2.2. Consulta bibliográfica e documental em arquivos e bibliotecas;
 - 1.2.3. Métodos qualitativos e quantitativos;
 - 1.2.4. Aparelhagem instrumental e multiplicidade de suportes;
 - 1.2.5. Técnicas de síntese e de análise: bases de dados; fichas de leitura: temáticas e de citação; recensões críticas; critérios de citação bibliográfica; bibliografia primária e secundária; citações de URLs.
 - 1.2.6. Recursos actuais de pesquisa através dos meios tecnológicos.
 2. Apresentação dos resultados da investigação.
Organização do discurso – comentário, dissertação;
Tipos de tese;
Aspectos formais: critérios gráficos e de redacção;
Estruturas;
Citações;
Notas de rodapé;
Anexos e apêndices;
Índices;
Bibliografia.

[Voltar](#)

Novos Materiais e Tecnologias (VIS12195M)

1. Materiais
 - 1.1 Materiais compósitos;
 - 1.2. Novos plásticos e bioplásticos activadores e regeneradores, biodegradáveis;
 - 1.3 Novos vidros e cerâmicas, tipos de aplicações;
 - 1.4 Novos materiais metálicos como espumas malhas e sinterização;
 - 1.5. Novos papéis, capas, vernizes e revestimentos na indústria gráfica.
2. Tecnologia
 - 2.1 Processos e tecnologias aplicados aos novos materiais
 - 2.2 Aplicações de novos materiais para produto e impressão
3. Ciclo de Vida dos novos materiais
 - 3.1 Processos de reciclagem
 - 3.2 Recobrir reciclar refabricar
 - 3.3 Ciclo de vida dos materiais
 - 3.4 Ciclo de vida de um produto
 - 3.5 Processos de degradação.



[Voltar](#)

Projeto II - Design de Produto (VIS12201M)

1. Planeamento (ação coletiva):
 - 1.1. Definição conjunta do enunciado de projeto e do respetivo planeamento (distribuição e calendarização de tarefas).
2. Fatores de contexto (tarefas coletivas organizadas por grupos de trabalho):
 - 2.1. Conhecer e compreender o utilizador: ferramentas etnográficas, sociológicas e antropológicas.
 - 2.2. Conhecer e interpretar o mercado: ferramentas da gestão do design.
 - 2.3. Análise de casos de estudo relacionados com o problema definido.
 - 2.4. Identificar e definir tecnologias e materiais possíveis.
 - 2.5. Pensar o Design como um sistema: investigar, interpretar, questionar e relacionar fatores sociais, ambientais, tecnológicos e económicos inerentes ao(s) problema(s) de Design, redefinindo hipóteses de solução.
3. Projeto (ação individual)
 - 3.1. Definição de especificações, metas e ferramentas do projeto.
 - 3.2. Exploração, estudo e seleção de soluções de Design.
 - 3.3. Desenvolvimento do projeto.
 - 3.4. Realização de maquetas, modelos e/ou protótipos intermédios.
 - 3.5. Teste e validação de soluções intermédias.
 - 3.6. Ajustação de projeto em alinhamento com os resultados de teste.
 - 3.7. Definição de pormenores de cor, materiais e acabamentos.
 - 3.8. Realização de protótipos para testes de utilização (CMA - design centrado no utilizador)
 - 3.9. Validação da solução de Design em alinhamento com o problema.
4. Portfólio profissional (ação mista)
 - 4.1. Análise de casos de estudo – Portfólio profissional (ação coletiva).
 - 4.2. Sistematização de modelos estruturais de organização de Portfólio (ação coletiva).
 - 4.3. Seleção de modelo e organização dos resultados de projeto em Portfólio (ação individual).
5. Redação de relatório síntese sobre o processo e os resultados de projeto.

[Voltar](#)

Projeto II - Design Editorial (VIS12202M)

Os conteúdos programáticos da unidade curricular são orientados para o aprofundamento de competências de investigação na área do Design Editorial, que assentam na arquitetura gráfica, no discurso e narrativa gráfica:

1. Arquitetura Gráfica
 - 1.1. Abordagem ao design da arquitetura gráfica.
 - 1.2. Os produtos da Arquitetura Gráfica: retículas, grelhas, quadrículas, grids.
 - 1.3. A Arquitetura Gráfica como consequência da ordem metodológica.
2. Narrativa Gráfica
 - 2.1. Grafismo; Contragrafismo.
 - 2.2. Cursus; ductus.
 - 2.3. Famílias gráficas.
 - 2.4. Famílias estilísticas.
3. Discurso Gráfico
 - 3.1. O material linguístico de discurso gráfico.
 - 3.2. Da comunicação oral para a "{\}" teoria integracional{\}" escrita."
 - 3.3. Design gráfico em suporte de papel ou digital, a adjetivação do verbo.
 - 3.4. A função essencial da sintaxe gráfica.
4. Projecto Editorial em suporte papel ou digital
 - 4.1. Criação de um projecto Editorial
 - 4.2. Investigar e compreender o utilizador
 - 4.3. Explorar e definir soluções e a sua aplicação no projeto
 - 4.4. Apresentação do projeto



[Voltar](#)

Fotografia Editorial (VIS12203M)

Os conteúdos programáticos da unidade curricular são orientados para o aprofundamento de competências na área da Fotografia Editorial, que assenta nas diferentes áreas da Fotografia Editorial, como Fotografia de Moda, Produto, Gastronomia e Lifestyle para publicações, impressas ou digitais.

1. Fotografia Editorial

1.1. A Função do Designer / Director de Arte.

1.2. Conceção, elaboração e finalização de um projeto fotográfico editorial.

2. Conceitos Específicos

2.1. Diferentes tipologias de fotografia editorial

2.2. Identidade Visual da Publicação.

2.3. O Briefing de Produção e a PPM (Pré-Production Meeting).

3. Conceitos Técnicos

3.1. Fotografia para editorial de Moda.

3.2. Fotografia para editorial de Produto.

3.3. Fotografia para editorial Gastronomia

3.4. Fotografia para capa ou entrada de publicação, impressa ou digital

3.5. Fotografia de PackShoot

3.6. Técnicas de iluminação para os diferentes tipos de fotografia Editorial

4. Produção

4.1. Planear, projectar

4.2. Pré-Produção.

4.3. Acompanhamento da Produção.

4.4. Coordenação de equipas de trabalho.

4.5. Pós-produção.

4.6. Seleção de imagem.

4.7. Paginação de imagem Press

4.8. Paginação de imagem Web

[Voltar](#)

Cor, Materiais e Acabamentos (VIS12204M)

1. Cor, materiais e acabamentos: contextualização de conceitos

1.1. Design e identidade cultural dos objetos

1.2. Função dos objetos: relação de fatores de usabilidade, estéticos e simbólicos

1.3. Objetos e estimulação sensorial

1.4. Produto e satisfação ideológica, física, psíquica e social.

1.5. Cor, materiais e acabamentos como fatores de Design emocional.

2. A Cor como acabamento

2.1. Psicologia da Cor: Princípios fundamentais

2.2. Implicações cognitivas da relação cor e luz

2.3. A cor enquanto elemento definidor de fatores emocionais

2.4. A cor enquanto elemento definidor de fatores culturais

2.5. Design emocional: Cor como acabamento.

3. Materiais e acabamentos

3.1. Tipos de acabamentos em: têxteis, metais, madeiras e derivados, vidros, cerâmicas, plásticos e materiais compósitos.

3.2. Superfície e textura: qualidades matéricas aplicadas a diversos materiais.

3.3. A cor enquanto elemento definidor de fatores emocionais

3.4. A cor enquanto elemento definidor de fatores culturais

3.5. Design emocional: Materiais e acabamentos.

4. Identificar e explorar as propriedades de cor, materiais e acabamentos em soluções de Design



[Voltar](#)

Design Sketching (VIS12205M)

1. Desenho conceptual:
 - 1.1. Pensamento analítico através do desenho.
 - 1.2. Criar novas ideias através do processo do desenho.
2. Técnicas de representação em Sketching:
 - 2.1. Tipos de Sketching.
 - 2.2. Técnicas mistas de representação.
3. Sketching em perspectiva linear:
 - 3.1. Perspectiva com 1, 2 e 3 pontos de fuga.
 - 3.2. Formas primitivas auxiliares de construção geométrica.
 - 3.3. Efeitos atmosféricos.
 - 3.4. Intensidade da linha na perspectiva.
4. Sketching e cor:
 - 4.1. Técnicas manuais de coloração em Sketching.
 - 4.2. Técnicas digitais de coloração em Sketching.
 - 4.3. Definição de volumes através de sombras e texturas.
5. Estratégias de comunicação através do Sketching:
 - 5.1. Desenho esquemático em perspectiva explodida.
 - 5.2. Composição e organização de layout.
 - 5.3. Sketching para Portfólio

[Voltar](#)

Projeto III (VIS12196M)

Os conteúdos programáticos da unidade curricular são orientados para o acompanhamento da componente prática da investigação de cada aluno:

1. Projeto:
 - 1.1. Alinhamento dos pressupostos de projeto com o programa de investigação de cada aluno.
 - 1.2. Seleção e exploração aplicada dos métodos de projeto adequados ao universo do problema de cada investigação.
 - 1.3. Definição da hipótese de projeto considerando o seu alinhamento com o problema de Design.
 - 1.4. Análise e definição de metas, especificações e ferramentas para o desenvolvimento da solução de Design.
 - 1.5. Desenvolvimento, testes intermédios e validação intermédia da solução de Design.
 - 1.6. Eventual revisão da solução de Design.
 - 1.7. Aplicação de ferramentas de validação final de resultados.*
 - 1.8. Testes finais de validação de resultados.*
 - 1.9. Eventual revisão da solução de Design.*
- * Os pontos 1.7, 1.8 e 1.9 correspondem a fases do processo de projeto que podem ter continuidade no 4º semestre, mediante acompanhamento tutorial.
2. Redação de relatório síntese sobre o processo e os resultados de projeto.

[Voltar](#)

Seminários de Projeção de Investigação em Design (VIS12197M)

Acompanhamento tutorial e presencial do aluno durante o 3º semestre do curso de Mestrado em Design com o intuito de preparar o aluno para o desenvolvimento, apresentação e defesa da dissertação.

Apresentação e partilha, por parte de convidados externos, de experiências profissionais de vida activa e de temas de interesse para o desenvolvimento em design.