

	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.008.03
---	--	-----------------------------

<i>Curso</i>	Design de Equipamento						
<i>Unidade curricular</i> (UC)	Técnicas de Investigação						
<i>Ano letivo</i>	2023-2024	<i>Ano</i>	1.º	<i>Período</i>	1.º semestre	<i>ECTS</i>	5
<i>Regime</i>	Obrigatório	<i>Tempo de trabalho (horas)</i>		Total: 140	<i>Contacto: 60</i>		
<i>Docente(s)</i>	Rui Filipe Cardoso Carreto						
<input type="checkbox"/> <i>Responsável</i> <input checked="" type="checkbox"/> <i>Coordenador(a)</i> <input type="checkbox"/> <i>Regente</i>	<i>da UC ou</i> <i>Área/Grupo Disciplinar</i>		José Reinas dos Santos André				

GFUC PREVISTO

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O programa da disciplina prevê que o aluno desenvolva as seguintes competências:

- 1 - Reconhecer o design como processo de construção de soluções para problemas surgidos no âmbito do desenvolvimento do produto.
- 2 - Identificar e caracterizar os conceitos teóricos associados à disciplina do design e às suas metodologias.
- 3 - Identificar e aplicar metodologias projectuais associadas ao design no processo de investigação e desenvolvimento de produtos.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

Sendo este a unidade curricular de investigação em design pretende-se utilizar uma linguagem pedagógica que permita uma estruturação individual da metodologia em design, do sentido da formulação de soluções para problemas simples onde o tema central sejam os produtos.

Podemos resumir o programa pelos seguintes tópicos:

1. Conceitos teóricos do Design de produto

- 1.1.1 Definição de Design
- 1.1.2 Conceitos fundamentais
- 1.1.3 O problema:
 - O mundo / o sistema / o contexto
 - A solução
 - O desenvolvimento da solução
 - Identificação do problema
 - Geração de várias hipóteses
 - Testes
 - Implementação

	GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)	MODELO PED.008.03
---	--	-----------------------------

1.1.4 O conceito de “bom design”

1.1.5 Dimensão deontológica do design

2. Metodologias de desenvolvimento de produtos

- Bruno Munari / Design Council

- Gui Bonsiepe

- Ulrich e Eppinger

- Re-Design

- Life cycle Design

- IDEO

- Design Social

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

Podendo-se considerar o objectivo principal da Unidade Curricular desenvolver a capacidade de investigar, conhecer e aplicar diferentes metodologias no desenvolvimento de produtos, os conteúdos programáticos apresentados contemplam este objectivo.

4. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

BENYUS, Janine M. – Biomimicry: Innovation Inspired by Nature. New York: Harper Collins. 1998.

BONSIEPE, Gui -Teoria e Prática do Design Industrial. Lisboa: CPD-Centro Português de Design, 1992.

BURDEK, Bernhard – Design history, theory and practice of product design. Basel: ed Birkhauser, 2005.

LEMONS, Sérgio - Trilhos na Floresta: Imersões criativas no âmbito do Design Social. Aveiro: Universidade de Aveiro. 2014.

MALDONADO, Tomás – Design Industrial. Lisboa: Edições 70, 1991.

MUNARI, Bruno - Das Coisas Nascem as Coisas. Lisboa: Ed. Presença, 1981.

PAPANÉK, Victor – Design for the Real World. Human Ecology and Social Change. London: Thames and Hudson, 1985 (edição original 1971).

VEZZOLI, Carlo; MANZINI, Ezio – Design for Environmental Sustainability. London: Springer, 2008.

WALKER, Stuart – Sustainable by Design. Explorations in Theory and Practice. London: Earthscan, 2006.

MAU, Bruce – Massive Change. London: Phaidon, 2004.

PILLOTON, Emily – Design Revolution: 100 Products That Are Changing People’s Lives. London: Thames & Hudson, 2009.

<p>POLI ESCOLA SUPERIOR TECNOLOGIA GESTÃO</p> <p>TÉCNICO GUARDA</p>	<p>GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR (GFUC)</p>	<p>MODELO PED.008.03</p>
---	--	--------------------------------------

5. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

A UC Técnicas de investigação está organizada em aulas teórico-práticas e práticas. A componente TP assenta na exposição de conceitos e conteúdos que pretendem promover a reflexão e o debate em sala de aula. A metodologia de ensino utilizada na prática pretende consolidar os conhecimentos adquiridos nas aulas teórico-práticas, através da realização de trabalhos práticos, que serão alvo de apresentação final.

Metodologia de avaliação:

Componente Teórica-prática (40%) + componente Prática (60%)

A componente teórico-prática será avaliada através de uma prova escrita a realizar durante o período letivo de aulas. Ela incide na exposição de conceitos e dos conteúdos programáticos, com a aplicação dos conhecimentos adquiridos nas aulas práticas.

A componente prática será avaliada através de trabalhos práticos desenvolvidos autonomamente e em grupo acompanhados em aula. Serão realizados trabalhos que irão auxiliar à consolidação dos conhecimentos das aulas teóricas-práticas, à compreensão dos tópicos em causa e à formação duma atitude crítica.

6. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UC

As aulas consistem essencialmente na exposição de conteúdos e na aplicação de diferentes ferramentas metodológicas típicas da investigação e da prática do design de produto onde se pretende proporcionar o desenvolvimento de todas as competências já indicadas.

7. REGIME DE ASSIDUIDADE

Nesta unidade curricular vigorará a obrigatoriedade de 2/3 de presenças às aulas para os alunos que optarem pelo processo de avaliação contínua.

8. CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

ruicarreto@ipg.pt | Segunda-feira – 16h- 18h

DATA

25 de setembro de 2023