



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

201311020 - DESIGN I

### Tipo

Obrigatória

#### Ano lectivo

2019/20

#### Curso

Lic Design

#### Ciclo de estudos

1º

#### Créditos

12.50 ECTS

#### Idiomas

Português

#### Periodicidade

semestral

#### Pré requisitos

#### Ano Curricular / Semestre

1º / 1º

### Área Disciplinar

Design

### Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	9.00	0.00	0.00	0.00	0.00	9.00

### Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto  
126.00

Horas totais de Trabalho  
350.00

### Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro

### Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Rita Assoreira Almendra	6.00 horas
Pedro Duarte Cortesão Monteiro	6.00 horas
Elisabete de Jesus Rosado Rolo	3.00 horas
Maria Inês Veiga	3.00 horas

### Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

· Abordar o Ambiente Humano, na perspectiva do conceito de Cultura Material

- Experimentar o processo do Design como modo racional de transformação da realidade e controlo do ambiente
- Desenvolver no aluno as capacidades de investigação, de representação e de comunicação
- Reflectir sobre e questionar as múltiplas dimensões da função e da forma dos objectos, uso(s) e utilidade(s)
- Despertar para o papel e responsabilidade do design(er) como agente transformador do ambiente Humano
- Promover um ensino fundamental dos princípios e técnicas elementares do Design
- Cultivar a curiosidade e a interpelação da realidade como competências fundamentais do estudante de design
- Contribuir para a aquisição progressiva de conhecimentos fundamentais sobre cultura do Design
- Contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico
- Desenvolver a capacidade de procurar e seleccionar informação útil

### Conteúdos Programáticos / Programa

A UC Design I, de natureza teórico-prática, introduz os alunos às várias dimensões do design, através duma aprendizagem assente na resolução de problemas práticos de crescente complexidade e abrangência. A UC agrega dois percursos didáticos complementares — paralelos e, pontualmente, convergentes — que visam familiarizar os estudantes com os âmbitos, processos, ferramentas e códigos do design tri e bi-dimensional. Deste modo, a UC constitui-se como **uma introdução ao Design de equipamento e produtos**, por um lado, e **ao Design de comunicação**, por outro.

Assim, **na componente tri-dimensional** visa despertar-se o aluno para noções básicas do Design, através da interpretação teórica e prática de conceitos fundamentais e indissociáveis como função, forma, funcionamento, utilidade, etc. Através de exercícios de design progressivamente mais complexos, procurará promover-se uma aprendizagem assente na prática, questionando noções pré-adquiridas sobre a natureza dos objectos artificiais e as suas funções. Os exercícios incluirão momentos de pesquisa e reflexão teórica em torno das questões da função e da sua materialização, e momentos prospectivos de exploração dos limites e possibilidades de formalização das respostas a essas mesmas funções.

**Na componente bi-dimensional da UC**, pretende-se familiarizar os alunos com os conceitos e as técnicas básicas do Design Gráfico. Para além da aquisição de conhecimentos de natureza científica e da execução de pequenos projetos e exercícios formativos, os alunos serão introduzidos na utilização gradual de um programa de desenho vectorial (Adobe Illustrator) e de um programa de paginação (Adobe Indesign) adequados à resolução dos problemas do semestre.

### Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Na componente tri-dimensional da UC o aluno aprenderá a pensar através da prática, questionando noções pré-adquiridas sobre a natureza dos objectos artificiais e as suas funções. Assim, o programa da componente tri-dimensional assentará em duas unidades temáticas, divididas em vários exercícios:

**1. Forma vs Função: interpretar a forma (leitura dos objectos).** O primeiro exercício, de natureza teórico-prática, que, através da análise de objectos existentes, levará os estudantes a

lidar com as várias dimensões da utilidade (e com conceitos conexos, como inutilidade ou obsolescência) e com a relação entre forma, função e funcionamento. Numa segunda fase explorar-se-ão aspectos fundamentais da linguagem específica de representação em design. Finalmente, numa terceira fase, lidar-se-á com noções de classificação tipológica a partir dos conceitos fundamentais anteriormente explorados.

**2. Função vs Forma: interpretar a função (feitura dos objectos).** um segundo exercício, de natureza eminentemente prática, que questionará a noção de utilidade através do projecto de um objecto tri-dimensional com uma função lúdica e sem forma pré-determinada. Procurar-se-ão na história do Design (e de outras áreas conexas) antecedentes formais para o objecto em causa. Estimular-se-á, mais uma vez, o uso dos códigos próprios do design.

Na componente bi-dimensional da UC, far-se-á um percurso através de conceitos e técnicas básicas do Design Gráfico, adquirindo conhecimentos de natureza científica e competências técnicas específicas, a partir da resolução de um conjunto de exercícios práticos.

1. **Enquadramento introdutório:** O design de comunicação e o design gráfico como disciplinas integrada no processo geral da comunicação humana e respectivas áreas de intervenção.

2. **Literacia visual:** Princípios básicos da linguagem gráfica, de modo a entender o seu funcionamento e potencial.

3. **A letra: morfologia e história.** A evolução da escrita. Quatro momentos de mudança: o aparecimento da escrita, a invenção do alfabeto, a descoberta da imprensa e a revolução digital. > Origem, evolução e estrutura morfológica das principais categorias de tipos de letra. Reconhecimento dos elementos dominantes no desenho de letras. A importância da percepção visual: noções de forma e proporção. As letras como elemento fundamental do design gráfico. As classificações tipográficas e as principais famílias de tipos de letra. Relação entre espaço positivo e negativo.

4. **As letras em funcionamento [o texto]** Palavra: Construção de palavras. Relatividade da noção de igualdade espacial. Noções de legibilidade e impedimentos à leitura. Texto e imagens: Elementos estruturantes do texto e composição. Gestão de imagens e texto: Organização e hierarquia dos elementos gráficos e tipográficos numa página, de forma a criar um conteúdo lógico. Regras, grelhas tipográficas.

5. **Expressão diagramática no espaço bidimensional.** Expressão de informação complexa através de um diagrama gráfico, para que seja interpretado de forma simples e clara.

## Metodologias de ensino (avaliação incluída)

A avaliação será contínua, realizada ao longo do semestre, no apoio ao desenvolvimento dos trabalhos e nos momentos de apresentação (gráfica, escrita e oral) dos resultados obtidos, correspondentes às entregas das diversas fases previstas no lançamento de cada exercício (fornecidas aos alunos em enunciados autónomos para cada exercício, e em que constarão, também, os prazos de desenvolvimento dos exercícios e respectivos critérios de avaliação).

Contemplando a UC dois percursos de didáticos a decorrer em paralelo, através de aulas ministradas de forma alternada, a avaliação reflectirá a proporção das duas componentes — tri e bi-dimensional. Assim:

— a **classificação da componente tri-dimensional (6 horas por semana) corresponderá a 60% da classificação final** da UC;

— a **classificação da componente bi-dimensional (3 horas por semana) corresponderá a 30% da classificação final** da UC.

— Os restantes 10% serão reservados para a assiduidade, trabalho e participação nas aulas (5%)

e para a avaliação de instrumentos complementares de aprendizagem (*passaporte cultural* VISTO e/ou outros) (5%).

Por sua vez, o apuramento das notas de cada componente resultará da ponderação das classificações dos exercícios nelas desenvolvidos, segundo as percentagens discriminadas nos respectivos enunciados.

**Apuramento da nota final da componente tri-dimensional:** as duas unidades temáticas previstas corresponderão, cada uma a 50% da nota final da componente. Podendo o número dos exercícios que as compõem variar, tal como a sua duração e grau de complexidade, o seu peso relativo na avaliação será explicitado oportunamente em cada enunciado.

**Apuramento da nota final da componente bi-dimensional:**

Exercícios literacia visual — 5%

Observação tipográfica — 10%

Paginação — 40%

Projeto Classificação tipográfica (Projeto em grupo) — 35%

Expressão diagramática no espaço bidimensional — 10%

Será publicada uma nota final de Avaliação Semestral (na escala de 0 a 20), no prazo previsto no Calendário Académico.

O Exame Final será constituído por uma prova de apresentação oral, ao júri constituído para o efeito, e nos termos previamente definidos pelos docentes da UC. Prevê-se a possibilidade de melhoria de trabalhos efectuados durante o semestre bem como, caso o júri assim entenda, a realização de um exercício específico durante/para o exame.

Os exames de Melhoria e de Recurso contemplarão, para além da apresentação dos elementos comprovativos obrigatórios respeitantes a cada exercício e da apresentação oral, ao júri constituído para esse efeito, uma prova suplementar realizada presencialmente.

### **Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular**

A UC prevê 126 horas de contacto e um total de 350 horas de trabalho. Significa isto que é expectável que os alunos desenvolvam parte significativa do seu trabalho fora das aulas, entre aulas, autonomamente, de acordo com o espírito do Tratado de Bolonha.

As aulas serão de carácter teórico-prático, com momentos autónomos de exposição (eventualmente com recurso projecções, filmes, etc.) relacionados com os temas dos trabalhos, com acompanhamento individual dos trabalhos (no espaço da sala de aula ou na oficina), com pontos de situação regulares, alargados ao conjunto da turma, com o propósito de esclarecer dúvidas comuns sobre objectivos ou processos. Fomentar-se-á o uso de diversas ferramentas (manuais, eléctricas, electrónicas), por forma a familiarizar os estudantes com um vasto leque instrumentos úteis ao desenvolvimento dos trabalhos.

A possibilidade de uso de computadores, *tablets* e outras ferramentas digitais, será definida caso a caso.

O uso de *smartphones* no contexto do trabalho será, por regra, fortemente desencorajado. Em qualquer caso, dever-se-á evitar o seu uso para actividades alheias ao desenvolvimento dos trabalhos (uso de redes sociais, comunicação por voz ou mensagem, etc.)

Registos video ou áudio das aulas deverão ser previamente autorizados.

Pontualmente, sempre que se entender pertinente, realizar-se-ão visitas de estudo.

Serão particularmente valorizados:

- a assiduidade e a pontualidade;
- o trabalho desenvolvido em aula, com acompanhamento dos docentes;
- a participação em aula, traduzido em exposição de dúvidas e pontos de vista, a entreajuda a colegas:
- a curiosidade, a inquietude, a capacidade de ir além do mínimo e para lá do óbvio;
- o cumprimento de prazos;
- as actividades desenvolvidas fora das aulas que enriqueçam o processo de aprendizagem.

Por regra, os trabalhos serão publicamente apresentados e comentados perante a turma, A apresentação alargada, perante a turma e não apenas perante os docentes, visa desenvolver a capacidade de síntese, refinar a qualidade e eficácia da expressão visual e orial, fomentar a discussão, e estimular e valorizar a capacidade de crítica e auto-crítica.

### **Bibliografia Principal**

- Cardoso, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Ubu, 2016.
- Colomina, Beatriz, e Mark Wigley. *Are we human? notes on an archaeology of design*. Zürich, Switzerland: Lars Müller Publishers, 2016.
- Frutiger, Adrian. *Signs and Symbols: Their Design and Meaning*. New York: Watson-Guptill Publications, 1998.
- Harari, Yuval Noah. *Sapiens - História Breve da Humanidade*. Lisboa: Elsinore, 2018.
- Lupton, Ellen, Jennifer Cole Phillips, e Cristian Borges. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- Munari, Bruno. *Artista e designer*. Traduzido por Gisela Monis. Coleção Dimensões. Lisboa: Editorial Presença, 1979.
- Munari, Bruno. *Design e comunicação visual*. Vol. 1. Arte e comunicação. Lisboa: Edições 70, 1982.
- Munari, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Edições 70, 1993.
- Rawsthorn, Alice. *Hello World: Where Design Meets Life*. London: Hamish Hamilton, 2013.

### **Bibliografia Complementar**

- Antonelli, Paola. *100 Everyday Marvels of Design*. Place of publication not identified: Thames & Hudson, 2006.
- Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual: Psicología Del Ojo Creador*. Alianza Editorial C/ Juan Ignacio Luca Tena, 15, 2002.
- Baines, Phil, e Andrew Haslam. *Type & typography*. 2nd ed. New York: Watson-Guptill Publications, 2005.
- Barbosa, Conceição. *Manual Prático de Produção Gráfica*. Lisboa: Principia, 2012.
- Blackwell, Lewis, ed. *20th Century Type: Remix*. London: Laurence King, 1998.
- Bringhurst, Robert. *Elementos do Estilo Tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- Cabral, Teresa Olazabal. «Tipos de Sucesso. [Tese de Doutoramento]». Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa, 2013., 2013.

Fletcher, Alan. *The art of looking sideways*. London?; New York: Phaidon, 2001.

Friedl, Friedrich, Nicolaus Ott, Bernard Stein, e Philipp Luidl, eds. *Typography, When, Who, How*. Köln: Könemann, 1998.

Fukasawa, Naoto, e Jasper Morrison. *Super Normal: Sensations of the Ordinary*. Baden: Müller, 2007.

Haslam, Andrew. *Book Design*. London: Laurence King, 2006.

Johnson, Michael. *Problem solved: how to recognize the nineteen recurring problems faced in design, branding and communication and how to solve them*. 2nd ed. London?; New York: Phaidon, 2012.

Jury, David. *About Face: Reviving the Rules of Typography*. Mies [etc.: RotoVision, 2004.

Kane, John. *Manual de tipografia*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

Leroi - Gourhan, André. *Evolução e Técnicas: I. O Homem e a Matéria*. Lisboa: Edições 70, 1984.

Lupton, Ellen. *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

Lupton, Ellen., ed. *Type on screen: a guide for designers, developers, writers, and students*. First Edition. Design briefs-essential texts on design. New York: Princeton Architectural Press, 2014.

McCandless, David. *Information Is Beautiful*. London: Collins, 2009.

McCarty, Cara. *Tools: extending our reach*. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2014.

Meggs, Philip B., e Alston W. Purvis. *Meggs' History of Graphic Design*. Sixth edition. Hoboken, New Jersey: Wiley, 2016.

Newark, Quentin. *¿Qué es el diseño gráfico?: manual de diseño*. México: G. Gili, 2002.

Phaidon Press, ed. *Phaidon design classics*. London?; New York: Phaidon Press, 2006.

Pipes, Alan. *Production for Graphic Designers*. London: Laurence King Pub., 2001.

Robinson, Andrew. *The story of writing*. New ed. London: Thames & Hudson, 2007.

Samara, Timothy. *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

Spiekermann, Erik, e E. M. Ginger. *Stop stealing sheep & find out how type works*. 2nd ed. Berkeley, Calif: Adobe Press, 2003.

Twemlow, Alice. *Para que serve o design gráfico?* Barcelona: G. Gili, 2007.

Usborne, David. *Objectivity: a designer's book of curious tools*. New York: Thames & Hudson, 2010.

Wong, Wucius. *Fundamentos Del Diseño*, 2014.

[Oportunamente, no enunciado cada exercício ou no decurso das aulas, será fornecida bibliografia complementar atinente ao trabalho em curso.] Sugere-se aos alunos que o queiram fazer, que sigam o grupo de Facebook FA design I+II ([www.facebook.com/groups/1620778588184111/](http://www.facebook.com/groups/1620778588184111/)). O grupo (fechado — apenas acessível a docentes e discentes, passados e presentes da UC ou de cursos de Design da FA) destina-se a divulgar rapidamente informação de interesse (eventos, notícias, artigos, etc.) para os estudantes, relacionada ou não directamente com os trabalhos em curso. Naturalmente, e por não ser obrigatório que os alunos tenham contas em redes sociais, nenhuma informação fundamental relativa às aulas será divulgada exclusivamente or esta via.]



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

201311020 - Design I

### Type

Obrigatória

#### Academic year

2019/20

#### Degree

Lic Design

#### Cycle of studies

1º

#### Year of study/ Semester

12.50 ECTS

#### Lecture language

Português

#### Periodicity

semestral

#### Prerequisites

#### Unit credits

1º / 1º

### Scientific area

Design

### Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	9.00	0.00	0.00	0.00	0.00	9.00

### Total CU hours (semestrial)

#### Total Contact Hours

126.00

#### Total workload

350.00

### Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Pedro Duarte Cortesão Monteiro

### Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Rita Assoreira Almendra	6.00 horas
Pedro Duarte Cortesão Monteiro	6.00 horas
Elisabete de Jesus Rosado Rolo	3.00 horas
Maria Inês Veiga	3.00 horas

### Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

To address Human Environment within the concept of Material Culture  
To experience Design process as a rational way of transforming reality and controlling the environment

To develop research, representation and communication skills  
To reflect upon, and question, the multiple dimensions of the object's function and form, its use(s) and utility(ies)  
To awake to the designer's role and responsibility as a transforming agent of the Human environment.  
To acquire the basic principles and techniques of Design practice  
To foster curiosity and the questioning of reality as a Design student fundamental competence  
To gradually acquire fundamental knowledge on Design culture  
To develop critical thinking  
To develop the ability to research and select useful information.

## Syllabus

Design I, which is both theoretical and practical in nature, introduces students to the various dimensions of design through a learning process based on solving practical problems of increasing complexity and scope. It aggregates two complementary didactic pathways — parallel and, occasionally, convergent — that aim to familiarize students with the scope, processes, tools and codes of tri- and two-dimensional design. Thus, Design I constitutes an introduction to Product Design, on the one hand, and Communication Design, on the other.

The three-dimensional component aims to awaken the student to the basics of Design, through the theoretical and practical interpretation of fundamental and inseparable concepts such as function, form, functioning, utility, etc. Through progressively more complex design exercises, practical learning will be promoted by questioning pre-acquired notions about the nature of artificial objects and their functions. The exercises will include moments of research and theoretical reflection around the questions of the function and its materialization, and prospective moments of exploration of the limits and possibilities of formalization of the answers to these same functions.

The two-dimensional component of Design I, is intended to familiarize students with the concepts and basic techniques of Graphic Design. In addition to the acquisition of scientific knowledge and the execution of small projects and training exercises, students will be introduced to the gradual use of a vector drawing program (Adobe Illustrator) and a desktop publishing program (Adobe Indesign) suitable for the resolution of semester problems.

## Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

In the three-dimensional component of the course, the student will learn to think through practice, questioning pre-acquired notions about the nature of artificial objects and their functions. Thus, the three-dimensional component program will be based on two thematic units, divided into several exercises:

1. Form vs Function: to interpret the form (reading objects). The first theoretical-practical exercise, which through the analysis of existing objects will lead students to deal with the various dimensions of utility (and related concepts such as uselessness or obsolescence) and the relationship between form, function and operation. In a second phase, fundamental aspects of the specific language of representation in design will be explored. Finally, in a third phase, we will deal with notions of typological classification based on the fundamental concepts previously explored.
2. Function vs Form: to interpret the function (making objects). a second exercise, of an eminently practical nature, that will question the notion of utility by designing a three-dimensional object with a playful function and no predetermined form. The history of Design (and other related areas)



will seek formal antecedents for the object concerned. Once again, the use of design codes will be encouraged.

In the two-dimensional component of the course, we will walk through basic concepts and techniques of Graphic Design, acquiring scientific knowledge and specific technical skills, from the resolution of a set of practical exercises.

1. Introductory framework: Communication design and graphic design as disciplines integrated into the general process of human communication and respective areas of intervention.
2. Visual literacy: Basic principles of graphic language, in order to understand its functioning and potential.
3. The letter: morphology and history. The evolution of writing. Four moments of change: the emergence of writing, the invention of the alphabet, the discovery of the press and the digital revolution. >Origin, evolution and morphological structure of the main font categories. Recognition of dominant elements in letter design. The importance of visual perception: notions of form and proportion. Letters as a fundamental element of graphic design. Typographic classifications and major font families. Relationship between positive and negative space.
4. The letters in operation [the text] Word: Construction of words. Relativity of the notion of spatial equality. Notions of readability and reading impediments. Text and images: Structuring elements of text and composition. Image and text management: Organization and hierarchy of graphic and typographic elements on a page to create logical content. Rules, typographic grids.
5. Diagrammatic expression in two-dimensional space. Expression of complex information through a graphic diagram, so that it can be interpreted simply and clearly.

### **Teaching methodologies (including evaluation)**

The evaluation will be continuous, carried out throughout the semester, based on the work developed and the presentation (graphical, written and oral) of the results, on the deliveries of the various phases foreseen at the launch of each exercise (provided to students in autonomous assignment briefs, which will also include the schedule and deadlines and the evaluation criteria).

As Design I includes two parallel and concurrent courses, the grading will reflect the proportion of the two components - tri and two-dimensional. As such:

- The classification of the three-dimensional component (6 hours per week) will correspond to 60% of the final UC classification;
- The classification of the two-dimensional component (3 hours per week) will correspond to 30% of the final UC classification.
- The remaining 10% will be reserved for attendance, work and class participation (5%) and for the evaluation of complementary learning tools ("VISTO" and/ or other elements) (5%).

In turn, the score of each component will result from the weighting of the grades of the exercises developed, according to the percentages stated in each assignment.

The final grade of the three-dimensional component: the two planned thematic units will each correspond to 50% of the final grade of the component. Since the number of exercises that compose them may vary, as well as their duration and degree of complexity, their relative weight in the evaluation will be explained in each statement in due course.

Clearance of the final grade of the two-dimensional component:

Visual literacy exercises - 5%

Typographic Observation - 10%

Layout - 40%

Project Typographic Classification (Group Project) - 35%

Diagrammatic expression in two-dimensional space - 10%

A final grade will be published at the end of the semester (on a scale from 0 to 20) within the deadline set in the Academic Calendar.

The Final Exam will consist of an oral presentation test, to the jury set up for this purpose, and in the terms previously defined by the UC teachers. It is foreseen the possibility of improvement of work done during the semester and, if the jury so wishes, to perform a specific exercise during / for the exam.

The Improvement and Appeal exams will include, in addition to the presentation of the obligatory evidence for each exercise and the oral presentation, to the jury set up for this purpose, an additional test conducted in person.

### **Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes**

Design I contemplates 126 contact hours and a total of 350 working hours. This means that students are expected to do a significant part of their work between classes, on their own, in accordance with the Bologna Treaty spirit.

Classes will be theoretical and practical, with autonomous moments of theoretical contextualization (possibly using projections, films, etc.) related to the themes of the work, with individual monitoring of the work (in the classroom or workshop), with regular status points. The use of various tools (manual, electric, electronic) will be encouraged to familiarize students with a wide range of useful tools for the development of the work.

The use of computers, tablets and other digital tools will be defined on a case by case basis.

Smartphone use in the work context will, as a rule, be strongly discouraged. In any case, its use should be avoided for activities unrelated to the development of the work (use of social networks, voice or message communication, etc.).

Video or audio recordings of classes must be previously authorized.

From time to time, whenever pertinent, study visits will be carried out.

It will be particularly valued:

- attendance and punctuality;
- the work developed in class, with accompaniment by the teachers;
- Participation in class and mutual help to colleagues;
- Curiosity, restlessness, the ability to go beyond the obvious;
- Compliance with deadlines;
- Activities outside the classroom that enrich the learning process.

As a rule, final works will be publicly presented to the class.

The broad presentation, before the class and not just the teachers, aims to develop the ability to synthesize, refine the quality and effectiveness of visual and oral expression, foster discussion, and stimulate and enhance the capacity for criticism and self-criticism.

### **Main Bibliography**

Cardoso, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Ubu, 2016.

Colomina, Beatriz, e Mark Wigley. *Are we human? notes on an archaeology of design*. Zürich, Switzerland: Lars Müller Publishers, 2016.

Frutiger, Adrian. *Signs and Symbols: Their Design and Meaning*. New York: Watson-Guptill Publications, 1998.

Harari, Yuval Noah. *Sapiens - História Breve da Humanidade*. Lisboa: Einaudi, 2018.

Lupton, Ellen, Jennifer Cole Phillips, e Cristian Borges. *Novos fundamentos do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

Munari, Bruno. *Artista e designer*. Traduzido por Gisela Monis. Coleção Dimensões. Lisboa: Editorial Presença, 1979.

Munari, Bruno. *Design e comunicação visual*. Vol. 1. Arte e comunicação. Lisboa: Edições 70, 1982.

Munari, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. Lisboa: Edições 70, 1993.

Rawsthorn, Alice. *Hello World: Where Design Meets Life*. London: Hamish Hamilton, 2013.

### Additional Bibliography

Antonelli, Paola. *100 Everyday Marvels of Design*. Place of publication not identified: Thames & Hudson, 2006.

Arnheim, Rudolf. *Arte y Percepción Visual: Psicología Del Ojo Creador*. Alianza Editorial C/ Juan Ignacio Luca Tena, 15, 2002.

Baines, Phil, e Andrew Haslam. *Type & typography*. 2nd ed. New York: Watson-Guptill Publications, 2005.

Blackwell, Lewis, ed. *20th Century Type: Remix*. London: Laurence King, 1998.

Fletcher, Alan. *The art of looking sideways*. London?; New York: Phaidon, 2001.

Friedl, Friedrich, Nicolaus Ott, Bernard Stein, e Philipp Luidl, eds. *Typography, When, Who, How*. Köln: Könemann, 1998.

Fukasawa, Naoto, e Jasper Morrison. *Super Normal: Sensations of the Ordinary*. Baden: Müller, 2007.

Haslam, Andrew. *Book Design*. London: Laurence King, 2006.

Johnson, Michael. *Problem solved: how to recognize the nineteen recurring problems faced in design, branding and communication and how to solve them*. 2nd ed. London?; New York: Phaidon, 2012.

Jury, David. *About Face: Reviving the Rules of Typography*. Mies [etc.: RotoVision, 2004.

Lupton, Ellen., ed. *Type on screen: a guide for designers, developers, writers, and students*. First Edition. Design briefs-essential texts on design. New York: Princeton Architectural Press, 2014.

McCandless, David. *Information Is Beautiful*. London: Collins, 2009.

McCarty, Cara. *Tools: extending our reach*. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2014.

Meggs, Philip B., e Alston W. Purvis. *Meggs' History of Graphic Design*. Sixth edition. Hoboken, New Jersey: Wiley, 2016.

Phaidon Press, ed. *Phaidon design classics*. London?; New York: Phaidon Press, 2006.

Pipes, Alan. *Production for Graphic Designers*. London: Laurence King Pub., 2001.

Robinson, Andrew. *The story of writing*. New ed. London: Thames & Hudson, 2007.

Spiekermann, Erik, e E. M. Ginger. *Stop stealing sheep & find out how type works*. 2nd ed. Berkeley, Calif: Adobe Press, 2003.

Usborne, David. *Objectivity: a designer's book of curious tools*. New York: Thames & Hudson, 2010.

[In due course, in each statement or during the course of the lecture, additional bibliography will be provided regarding the work in progress.] Students who wish to do so are encouraged to follow

the FA design I + II Facebook group ([www.facebook.com / groups / 1620778588184111 /](http://www.facebook.com/groups/1620778588184111/)). The group (closed - accessible only to faculty and students, past and present at UC or FA Design courses) is intended to quickly disclose information of interest (events, news, articles, etc.) to students, related or not directly with work in progress. Naturally, and because it is not mandatory for students to have accounts on social networks, no fundamental information regarding classes will be disclosed exclusively via this route.]