



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

201312024 - TÉCNICAS DE ESTIMULAÇÃO DO PENSAMENTO PRODUTIVO

### Tipo

Obrigatória

|                               |                                   |                               |   |
|-------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|---|
| <b>Ano lectivo</b><br>2019/20 | <b>Curso</b><br>Lic Moda          | <b>Ciclo de estudos</b><br>1º | <b>Créditos</b><br>3.50 ECTS                |
| <b>Idiomas</b><br>Português   | <b>Periodicidade</b><br>semestral | <b>Pré requisitos</b>         | <b>Ano Curricular / Semestre</b><br>2º / 1º |

### Área Disciplinar

Design

### Horas de contacto (semanais)

| Teóricas | Práticas | Teórico práticas | Laboratoriais | Seminários | Tutoriais | Outras | Total |
|----------|----------|------------------|---------------|------------|-----------|--------|-------|
| 0.00     | 0.00     | 3.00             | 0.00          | 0.00       | 0.00      | 0.00   | 3.00  |

### Total Horas da UC (Semestrais)

|   |  |
|---|--|
| <b>Total Horas de Contacto</b><br>42.00 | <b>Horas totais de Trabalho</b><br>98.00 |
|---|--|

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

Fernando José Carneiro Moreira da Silva

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

Ana Graziela Cardoso Rodrigues de Sousa 3.00 horas

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

- Compreender o essencial da cognição criativa em design de moda;
- Conhecer diversas TEPPs (Técnicas de Estimulação do Pensamento Produtivo);
- Acionar o pensamento convergente e divergente aplicado ao Projeto;
- Incentivar a pesquisa plástica individual e a elaboração de diários gráficos, tendo como

- horizonte a construção de uma poética distintiva;
- Saber identificar boas práticas criativas no território disciplinar;
  - Atualizar / cultivar o quadro de referências, promovendo uma prática informada e esclarecida.

### **Conteúdos Programáticos / Programa**

1. Conceitos relevantes da psicologia cognitiva (memória, fantasia, imaginação, pensamento produtivo, criatividade comum, alta criatividade...).
2. Modalidades de pensamento em design (dedução, indução e abdução). Quatro operações mentais na cognição criativa (aplicação, analogia, combinação e abstração).
3. Exploração teórica de várias abordagens pragmáticas ao projeto de design.
4. Exercícios de aplicação de algumas abordagens pragmáticas. Avaliação de resultados.

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

Conhecer as diversas TEPPs e aplicá-las no desenvolvimento de projetos de design implica o conhecimento do campo disciplinar, compreender e interiorizar conceitos oriundos da psicologia cognitiva através de exercícios práticos (individuais e em grupo).

### **Metodologias de ensino (avaliação incluída)**

Sendo uma uc teórico-prática, serão aplicadas três estratégias pedagógicas, aulas teóricas clássicas (acompanhadas de visionamento de material iconográfico relevante), transmissão de conteúdos teóricos nas sessões de acompanhamento dos exercícios práticos, o que implica a intervenção ativa do docente no desenvolvimento dos trabalhos; realização dos exercícios pelos alunos (em grupo e individualmente, consoante os enunciados), material que serve de base às sessões de acompanhamento pelo docente, durante as quais se discutem e refinam as escolhas dos estudantes. A avaliação é contínua e inclui a assiduidade e participação (5%), o passaporte cultural (5%), 2 exercícios de aplicação (60%) e uma prova escrita de frequência no final do semestre (30%).

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

Sendo uma uc teórico-prática que exige muito esforço do docente e dos alunos, entende-se como necessária a conjugação de aulas teóricas intercaladas com sessões de acompanhamento do desenvolvimento dos exercícios; a informalidade dessas sessões permite a passagem de informação e de conhecimento relevantes para os alunos, sem que se dêem conta de que esses

conteúdos são lecionados, embora sejam mais facilmente assimilados porque as aprendizagens, mesmo no ensino superior, passam pela relação empática entre docente e aluno(s).

### **Bibliografia Principal**

- Ceia, C. (dir.) 2010-. *E-Dicionário de Termos Literários* [em linha]. Lisboa: [s.n.], <<http://www.edtl.com.pt/>> [acesso 27/04/2012].
- Cross, N. 2007. *Designerly Ways of Knowing*. London: Birkhäuser Verlag.
- Ferrão, L. 2011. "My favourite things: estratégias de estimulação do pensamento produtivo no ensino em Design" [em linha], <<http://www.palermo.edu/dyc/congreso-latino/pdf/Ferrao.pdf>> [acesso 25/07/2017].
- Fletcher, A. 2001. *The Art of looking Sideways*. London: Phaidon.
- Maldonado, P. 2012. "Inovação, Design et cetera" [policopiado]. Tese de Doutoramento em Design, Faculdade de Arquitectura, Universidade Técnica de Lisboa.
- Sousa, A. G. 2011. "Design de moda e pensamento produtivo: estudo exploratório de um processo de I&D" [policopiado]. Dissertação de Mestrado em Design de Moda, Faculdade de Arquitectura, Universidade Técnica de Lisboa.
- Tcheng, F. 2015. *Dior and I* [DVD]. Paris: Dissidenz Films.
- Smith, P. 2003. *You can find inspiration in everything*. London: Thames & Hudson.

### **Bibliografia Complementar**

- Bohm, D. 2004[1996]. *On creativity. with a new preface by Leroy Little Bear*. Edited by Lee Nichol. London: Routledge.
- Csikszentmihalyi, M. 1997. *Creativity: flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Perennial.
- Damásio, A. 2003. *Ao Encontro de Espinosa*. Mem Martins: Europa-América.
- Eco, U. et al. 1993[1992]. *Interpretação e sobre interpretação*. Lisboa: Presença.
- Runco, M.A. & Pritzker, S. R. (eds.) 1999. *Encyclopedia of creativity*. 2nd ed. London: Academic. 2 vols.



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

201312024 - Stimulation Strategies for Productive Thinking in Design

### Type

Obrigatória

#### Academic year

2019/20

#### Degree

Lic Moda

#### Cycle of studies

1º

#### Year of study/ Semester

3.50 ECTS

#### Lecture language

Português

#### Periodicity

semestral

#### Prerequisites

#### Unit credits

2º / 1º

### Scientific area

Design

### Contact hours (weekly)

| Tehoretical | Practical | Theoretical-practicals | Laboratory | Seminars | Tutorial | Other | Total |
|-------------|-----------|------------------------|------------|----------|----------|-------|-------|
| 0.00        | 0.00      | 3.00                   | 0.00       | 0.00     | 0.00     | 0.00  | 3.00  |

### Total CU hours (semestrial)

#### Total Contact Hours

42.00

#### Total workload

98.00

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

Fernando José Carneiro Moreira da Silva

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

Ana Graziela Cardoso Rodrigues de Sousa 3.00 horas

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

- Understand the basics of creative cognition in Fashion Design;
- Know several SSPT (Stimulation Strategies for Productive Thinking in Design);
- Stimulate convergent and divergent thinking applied to the Project;
- Encourage individual research and the production of graphic diaries, aiming to acquire a distinctive poetics as a process of continuous growth;
- Be able to identify good creative practices in the disciplinary field;

- Update / build the framework of references to provide a knowledgeable and enlightened practice.

## Syllabus

1. Relevant concepts of cognitive psychology (memory, fantasy, imagination, productive thinking, common creativity, high creativity ...).
2. Thinking modalities in design processes (deduction, induction and abduction). Four mental operations in creative cognition (application, analogy, combination and abstraction).
3. Theoretical exploration of several pragmatic approaches to the design project.
4. Application exercises of some pragmatic approaches. Evaluation of the results.

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

To learn the different SSPTs and apply them in the development of design projects involves the the recognition of the disciplinary field, understand and acquire key-concepts from cognitive psychology, developing practical exercises (through individual and group work).

## Teaching methodologies (including evaluation)

Being a theoretical and practical course, there are three pedagogical strategies: classical lectures (accompanied by viewing relevant iconographic material); transmission of several theoretical contents during tutorial sessions; the students will develop several applications in group and individually, according to the briefs. This work in progress is the basis for follow-up sessions by the professor to discuss and refine the students' choices. Evaluation is continuous and comprises: class assistance and participation (5%), the cultural passport (5%), 2 practical works (60%), and a written text at the end of the semester (30%).>>

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

Being a theoretical and practical course, i.e. that requires both the efforts of the professor and the students, the combination of lectures interspersed by tutorial sessions for monitoring students learnings; the informality of these tutorial sessions allows the transmission of relevant information and knowledge to the students without they realize that these contents are taught, although they are more easily assimilated because the learning, even in higher education, goes through empathic relationship between teacher and student(s).

## Main Bibliography

- Ceia, C. (dir.) 2010-. *E-Dicionário de Termos Literários* [internet]. Lisbon: [s.n.], <<http://www.edtl.com.pt/>> [accessed 27/04/2012].

- Cross, N. 2007. *Designerly Ways of Knowing*. London: Birkhäuser Verlag.
- Ferrão, L. 2011. "My favourite things: estratégias de estimulação do pensamento produtivo no ensino em Design" [internet], <<http://www.palermo.edu/dyc/congreso-latino/pdf/Ferrao.pdf>> [accessed 25/07/2017].
- Fletcher, A. 2001. *The Art of looking Sideways*. London: Phaidon.
- Maldonado, P. 2012. "Inovação, Design et cetera". PhD thesis in Design, Faculdade de Arquitetura, Universidade Técnica de Lisboa.
- Sousa, A. G. 2011. "Design de moda e pensamento produtivo: estudo exploratório de um processo de I&D". Master Dissertation in Fashion Design, Faculdade de Arquitectura, Universidade Técnica de Lisboa.
- Tcheng, F. 2015. *Dior and I* [DVD]. Paris: Dissidenz Films.
- Smith, P. 2003. *You can find inspiration in everything*. London: Thames & Hudson.

### **Additional Bibliography**

- Bohm, D. 2004[1996]. *On creativity. with a new preface by Leroy Little Bear*. Edited by Lee Nichol. London: Routledge.
- Csikszentmihalyi, M. 1997. *Creativity: flow and the psychology of discovery and invention*. New York: Harper Perennial.
- Damásio, A. 2003. *Looking for Espinoza: joy, sorrow and the feeling brain*. Orlando, FL: Harcourt.
- Eco, U. et al. 1992. *Interpretation and overinterpretation*. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Runco, M.A. & Pritzker, S. R. (eds.) 1999. *Encyclopedia of creativity*. 2nd ed. London: Academic. 2 vols.