



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

201312027 - DESENHO IV

### Tipo

Obrigatória

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

### Área Disciplinar

Desenho, Geometria e Computação

### 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>	<b>Horas totais de Trabalho</b>
42.00	98.00

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

Susana Martins de Oliveira

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

Susana Martins de Oliveira	3.00 horas
Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos	3.00 horas
Armando Jorge Campos dos Santos Caseirão	3.00 horas
António José Canau Espadinha	3.00 horas

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

Desenvolvimento de trabalho e especulação focado na representação visual da complexidade temática do design;

- Consolidação do conhecimento, utilização e exploração das várias técnicas e modos de desenho livre disponíveis para investigar e comunicar observações e ideias, em resposta à resolução de problemas.
- Desenvolvimento e exercício de um nível avançado da prática do desenho como estudo ou uso na experiência profissional.
- Utilização criativa do desenho na prática projectual, e versatilidade e adequação dos seus diferentes modos. Levar o desenho, como processo de pensamento, ao limite do utópico, no universo do design. Levantamento dos fenómenos elementares baseados na importância do desenho projectual para o desenvolvimento e construção de protótipos e projectos.
- Desenvolvimento de metodologias de cultura visual e recolha iconográfica.

### **Conteúdos Programáticos / Programa**

1. Ensaios gráficos de resposta a problemas simulados de ilustração (textos, contextos, objectos, instruções)
  - 1.1. Análise crítica do enunciado proposto e recolha de imagens e exemplos;
  - 1.2. Registos de observação e interpretação de exemplos;
  - 1.3. Realização de estudos e apresentação de propostas gráficas.
  - 1.4. Desenvolvimento da proposta através dos desenhos.
  - 1.5. Estudos de pontos de vista, composição, cor, materiais e técnicas.
  - 1.6. Desenhos de finalização e apresentação.
2. Os objectos e temas do Design em contexto
  - 2.1. Série de registos de observação no exterior, em espaço interior ou urbano.
  - 2.2. Seleção dos desenhos realizados, segundo critérios de unidade, coerência e sequência.
  - 2.3. Processos de transferência e edição directa dos desenhos escolhidos.
  - 2.4. Tratamento gráfico dos desenhos, utilizando por edição analógica e/ou digital e técnicas mistas (colagem, texto-imagem, etc)
  - 2.5. Finalização e apresentação - do original à sua reprodução.

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

Esta unidade curricular tem como objectivo consolidar os conhecimentos em Desenho, alargando o leque de exercícios englobando desenho de observação do real ao desenho da imaginação. Possibilita também o contacto com os vários meios de registo gráfico, inclusive o trabalho em suporte digital, visando dar ao aluno aos conhecimentos necessários para a resolução de todo e qualquer problema gráfico.

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

- Capacidade de escolha e aplicação de técnicas, materiais, suportes e formatos de forma crítica e

justificada.

- Versatilidade e critério na utilização de técnicas e diferentes modos de desenho, do esquisso à apresentação.
- Interpretar enunciados de ilustração e conseguir produzir respostas gráficas pessoais e criativas.
- Dominar as noções de série de desenhos, de unidade temática e de coerência formal.
- Saber realizar pesquisas de imagem orientadas e operar criticamente a partir duma escolha pessoal. A avaliação é contínua e fundamenta-se na apreciação qualitativa do trabalho apresentado na sala de aula no decorrer dos exercícios e traduz-se por um valor quantitativo (0 a 20), atribuído na conclusão do semestre. O/as alunos/as são avaliados segundo diversos factores, dos quais os mais importantes são: entendimento crítico do desenho e dos princípios envolvidos; aperfeiçoamento e evolução; qualidade geral do trabalho apresentado; presença regular e atenta nas sessões de aula e notória disponibilidade e envolvimento na realização dos trabalhos. Os trabalhos serão regularmente expostos em sala de aula para apreciação colectiva e participada. Os elementos a entregar para avaliação final são os originais dos trabalhos realizados, apresentados em portefólio individual, bem como outros elementos produzidos no âmbito da UC (suportes digitais, cadernos de esboços, etc).

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

O acompanhamento constante e individual, a crítica construtiva e a comparação de resultados de trabalho entre pares, e a sua exposição à turma e, no final à sociedade, pede um grande empenhamento dos alunos e surge no último semestre de desenho, onde os alunos ganham a capacidade e a confiança para enfrentar qualquer desafio no campo da representação gráfica do universo do design ou da moda.

### **Bibliografia Principal**

- Cabau, Philip. Design pelo Desenho: exercícios, jogos, problemas e simulações, Lisboa: Lidel Edições, 2011
- Gill, Robert W. Basic Rendering: Effective Drawing for Designers, Artists and Illustrators, Thames & Hudson, London, 1991.
- Hoptman, Laura. Drawing Now: eight propositions. New York: Museum of Modern Art, 2002.
- Koos, Eissen e Roselien Steur. Sketching: Drawing Techniques for Product Designers, Bis Publishers, 2007
- New, Jennifer Drawing from Life, The Journal as Art, Princeton Architectural Press, New York, 2005.
- Maslen, Mick. Drawing Projects: An Exploration of the Language of Drawing, London: Black Dog Publishing, 2011
- Pipes, Alan. Drawing for Designers: Drawing skills, Concept sketches, Computer systems, Illustration, Tools and materials, Presentations, Production techniques, Laurence King, 2007
- Shrigley, Gordon, (ed). Spatula: How Drawing Changed the World, Marmalade, London, 2004

## **Bibliografia Complementar**

- Campanario, Gabi. *The Art of Urban Sketching: Drawing on Location Around the World*, Quarry Books, 2012
- Costa, Daciano da. *Croquis de Viagem*, Livros Horizonte, 1994.
- Heller, Steven. *Graphic: Inside the Sketchbooks of the World's Great Graphic Designers*, Thames & Hudson, 2010
- Ingledew, John. *The A - Z of Visual Ideas: How to Solve any Creative Brief*, Laurence King, 2011
- Petroski, Henry. *The Pencil: A History of Design and Circumstance*. New York: Knopf, 1993
- Press, Ghinko, *Illustration Play: Craving for the Extraordinary*, Viction Design Workshop, 2007
- Rees, Darrel. *How to be an Illustrator*, Laurence King, 2008



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

201312027 - Drawing IV

### Type

Obrigatória

#### Academic year

2019/20

#### Degree

Lic Design  
Lic Moda

#### Cycle of studies

1º

#### Year of study/ Semester

3.50 ECTS

#### Lecture language

Português

#### Periodicity

semestral

#### Prerequisites

#### Unit credits

2º / 2º

### Scientific area

Desenho, Geometria e Computação

### Contact hours (weekly)

Theoretical	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)

Susana Martins de Oliveira

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

Susana Martins de Oliveira	3.00 horas
Susana Margarida Álvares de Carvalho de Andrade Campos	3.00 horas
Armando Jorge Campos dos Santos Caseirão	3.00 horas
António José Canau Espadinha	3.00 horas

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

- To create a work environment for speculation focused on the visual representation of the design thematics;

- Consolidation of knowledge, use and experimentation of the various techniques and drawing modes to investigate and communicate observations and ideas in response to problem solving.
- Development of an advanced level of drawing practice as enquiry and/or mean in professional experience.
- Creative use of drawing for design practice, and versatile and adequate use of its different modes. Creative use of drawing in project practice, and versatility and suitability of their different modes. Lead the design as thinking process, to limit the utopian, in the design world. Survey of elementary phenomena based on the importance of design for the project-development and construction of prototypes and projects
- Promotion of visual culture methodologies and iconographic research.

## Syllabus

1. Graphic experiments in response to simulated illustration problems (texts, contexts, objects, instructions)
  - 1.1. Critical analysis of the proposal (text, recipe or theme) and collection of images and related examples;
  - 1.2. Observation's record and interpretation of examples;
  - 1.3. Studies and graphic proposals.
  - 1.4. Development proposal by means of sketches.
  - 1.5. Studies of different points of view, mediums, colours, materials and techniques.
  - 1.6. Presentation drawings.
2. Design objects and themes in context
  - 2.1. Series of observation records in urban and/or indoor spaces.
  - 2.2. Sketches' selection according to criteria of unity, formal coherence and sequence.
  - 2.3. Transfer processes and direct editing of the chosen drawings.
  - 2.4. Graphic treatment of drawings, using traditional and/or digital editing and mixed media (collage, text, image, etc).
  - 2.5. Finishing and presentation - original vs. reproduction.

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

This course aims to consolidate the drawing knowledge, extending the range of exercises covering actual observation drawing, the draws from the imagination. Also enables contact with the various means of graphic record, including work in digital format, in order to give the student the knowledge needed to solve any problem graph.

## Teaching methodologies (including evaluation)

- To critically select and apply techniques, materials, media and formats.
- To make versatile and insightful use of techniques and diverse drawing modes, from sketch to visual presentation.
- To interpret illustration briefings and to be able to produce graphic personal and creative

solutions.

- To master and apply the concepts of drawing series, of thematic unity and of formal coherence.
  - Know how to conduct image-based research and operate from a personal collection.
- Assessment is continuous and based on the qualitative evaluation of the work presented in the classroom along the semester and it is expressed by a quantitative value (0 to 20) at the conclusion of the semester. The students are evaluated on several aspects, of which the most important are: the design and critical understanding of the principles involved; improvement and evolution; overall quality of the submitted work; attendance to class sessions and evident involvement in the work. The work will be regularly displayed in the classroom for collective assessment and participation. The elements to be submitted for final assessment are the original drawings, in an individual portfolio, as well as other elements produced within the UC (digital media, sketchbooks, etc)
- >

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

The constant monitoring and individual, constructive criticism and comparison of results of work among peers and its exposure to the class and ultimately to society, calls for a strong commitment of alnos and comes in the last drawing semester where students gain the ability and the confidence to face any challenge in the field of graphical representation of the design or fashion world.

### **Main Bibliography**

- Cabau, Philip. Design pelo Desenho: exercícios, jogos, problemas e simulações, Lisboa: Lidel Edições, 2011
- Gill, Robert W. Basic Rendering: Effective Drawing for Designers, Artists and Illustrators, Thames & Hudson, London, 1991.
- Hoptman, Laura. Drawing Now: eight propositions. New York: Museum of Modern Art, 2002.
- Koos, Eissen e Roselien Steur. Sketching: Drawing Techniques for Product Designers, Bis Publishers, 2007
- New, Jennifer Drawing from Life, The Journal as Art, Princeton Architectural Press, New York, 2005.
- Maslen, Mick. Drawing Projects: An Exploration of the Language of Drawing, London: Black Dog Publishing, 2011
- Pipes, Alan. Drawing for Designers: Drawing skills, Concept sketches, Computer systems, Illustration, Tools and materials, Presentations, Production techniques, Laurence King, 2007
- Shrigley, Gordon, (ed). Spatula: How Drawing Changed the World, Marmalade, London, 2004

### **Additional Bibliography**

- Campanario, Gabi. The Art of Urban Sketching: Drawing on Location Around the World, Quarry Books, 2012
- Costa, Daciano da. Croquis de Viagem, Livros Horizonte, 1994.
- Heller, Steven. Graphic: Inside the Sketchbooks of the World's Great Graphic Designers,

Thames & Hudson, 2010

- Ingledew, John. The A - Z of Visual Ideas: How to Solve any Creative Brief, Laurence King, 2011
  - Petroski, Henry. The Pencil: A History of Design and Circumstance. New York: Knopf, 1993
  - Press, Ghinko, Illustration Play: Craving for the Extraordinary, Viction Design Workshop, 2007
- Rees, Darrel. How to be an Illustrator, Laurence King, 2008