



## FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

### Unidade Curricular

201322021 - TECNOLOGIA DE MODA III

### Tipo

Obrigatória

<b>Ano lectivo</b> 2019/20	<b>Curso</b> Mestrado Design Moda	<b>Ciclo de estudos</b> 1º	<b>Créditos</b> 7.00 ECTS
<b>Idiomas</b> Português	<b>Periodicidade</b> semestral	<b>Pré requisitos</b>	<b>Ano Curricular / Semestre</b> 2º / 1º

### Área Disciplinar

Tecnologias da Arquitetura, Urbanismo e 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> 42.00	<b>Horas totais de Trabalho</b> 196.00
---	---

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

Carla Cristina Costa Pereira Morais

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

Carla Cristina Costa Pereira Morais 3.00 horas

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

De forma a apoiar a U.C. de Projecto, a disciplina de Tecnologias de Moda III pretende, com ênfase na investigação e entendimento de moda, desafiar suposições e ampliar a reflexão e a consciência, incentivando por outro lado ao desenvolvimento de um maior conhecimento relativo ao tema/tópico de projeto final. São cruciais a pesquisa, a contextualização e a produção de um corpo de trabalho substancial, aquando da transição de estudante para designer e comunicador de moda profissional. Design inovador e,

verdadeiramente relevante, não é apenas uma atividade criativa envolvendo designers no processo artístico – este reconhece também a capacidade de analisar os diferentes mercados e de responder às mudanças dentro da indústria e da sociedade. As tecnologias são, inevitavelmente, parte integral deste processo. A disciplina enfatizará a capacidade de comunicação e apresentação; os alunos não criarão apenas um trabalho inovador e relevante mas também deverão ser bons comunicadores, capazes de convencer os colegas de que as suas ideias são apoiadas num entendimento maduro do contexto de mercado. Para isso deverão considerar o papel social, político e económico da moda nos seus diversos contextos (globais e locais), explorando questões críticas em torno da visualidade e materialidade de moda na sociedade contemporânea e dos avanços das diferentes tecnologias (com base nas tecnologias inovadoras e disruptivas emergentes, mas não só).

## **Conteúdos Programáticos / Programa**

- 1 O impacto da tecnologia no design e na sociedade
  - 1.1 Como pode a moda, e a tecnologia, influenciar e promover o bem-estar?
  - 1.2 A relevância dos ritmos de moda e materiais |
  - 1.3 Quais os impactos de tecnologias tradicionais e das inovadoras de vanguarda?
- 2 Tecnologias Disruptivas Emergentes (Ciência+Design)
  - 2.1 Laser cut
  - 2.2 Wearables/Smart/Functional
  - 2.2 Impressão 3D | 3D Printing
  - 2.3 Criar como a Natureza (Cradle-to-Cradle, Biomimética)
  - 2.4 Criar com a Natureza (Sistemas, processos e materiais biotecnológicos)
- 3 Projecto prático | Practica
  - 3.1 Pesquisa
  - 3.2 Estudo de 10 técnicas diferentes
  - 3.3 Desenvolvimento de 1 projecto aplicando tecnologias emergentes
- 4 Apresentação
  - 4.1 Apresentações
  - 4.2 Considerações finais

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

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

Avaliação contínua do aluno, a participação no decorrer das aulas, assiduidade, empenho e trabalhos práticos\*. \*Trabalho individual - trabalho de investigação; conteúdo e criatividade; estudo de diferentes técnicas, desenvolvimento do projecto e apresentação.

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

## **Bibliografia Principal**

- Bolton, A., & Cope, N. A. (2016). *Manus X Machina - Fashion in an Age of Technology*. Metropolitan Museum of Art, New York.
- Genova, A., & Moriwaki, K. (2016). *Fashion and Technology - A Guide to Materials and Applications*. Fairchild Books, Bloomsbury Publishing Inc.
- Kapsali, V. (2016) *Biomimetics for Designers*: Thames&Hudson Ltd, UK
- Watkins, S. M. & Dune, Lucy, E. (2015). *Functional Clothing Design -From Sportswear to Spacesuits*: Fairchild Books, Bloomsbury Publishing Pic.

## **Bibliografia Complementar**

- Black, S. (2008). *Eco-Chic - The Fashion Paradox*. London: Black Dog Publishing Limited.
- Brown, S. (2013). *Refashioned - Cutting-edge clothing from upcycled materials*: Laurence King Publishing.
- Lupton, J. (2006). *Do it yourself*. New York: Princeton Architectural Press.



## CURRICULAR UNIT FORM

### Curricular Unit Name

201322021 - Technologies in Fashion Design III

### Type

Obrigatória

#### Academic year

2019/20

#### Degree

Mestrado Design Moda

#### Cycle of studies

1º

#### Year of study/ Semester

7.00 ECTS

#### Lecture language

Português

#### Periodicity

semestral

#### Prerequisites

#### Unit credits

2º / 1º

### Scientific area

Tecnologias da Arquitetura, Urbanismo e Design

### 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

196.00

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

Carla Cristina Costa Pereira Morais

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

Carla Cristina Costa Pereira Morais 3.00 horas

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

With an emphasis on research, and fashion awareness the 'Fashion Technologies III' subject aims to challenge general assumptions and broaden creative thinking and consciousness, encouraging, simultaneously, the development of a deeper knowledge on the students' final project's topic. Therefore, it is critical the study, contextualisation and production of a substantial body of new work as pupils transition from students to professional fashion designers and communicators. Truly relevant, innovative design is not purely a creative activity involving designers in the artistic process - it also recognises the ability to analyse markets and respond to the changes within industry and society. Technologies are, inevitably, part of this

process. The subject will emphasise presentation and communication skills: students will not only create relevant and innovative work but also be good communicators capable of convincing colleagues that their ideas are based on a mature understanding of market context. For this they should consider the social, political and economic role of fashion in its various local and global contexts, exploring critical questions around the visibility and materiality of fashion in contemporary society, as well as the several advances on technology (disruptive and innovative emergent technologies)

## Syllabus

- 1 Technology's impact on design and society
  - 1.1 | How can fashion and technology influence and promote wellbeing?
  - 1.2 The relevance of fashion and materials' rhythms?
  - 1.3 The varied impacts of classic and innovative sophisticated technologies?
- 2 Emergent disruptive technologies (Science + Design)
  - 2.1 Lasercut and welding possibilities
  - 2.2 Wearables/Smart/Functional | Wearables/Smart/Functional Textiles
- 2.2 3D Printing
- 2.3 Creating as Nature does (Cradle-to-Cradle, Biomimicry)
- 2.4 Creating with Nature (biotechnological systems, processes and materials)
- 3 Projecto práctico | Practical Project
  - 3.1 Research
  - 3.2 Exploring 10 different techniques to apply in projects
  - 3.3 Projects development
- 4 Presentation
  - 4.1 Presentations
  - 4.2 Final considerations

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

## Teaching methodologies (including evaluation)

Continuous assessment of student's participation, attendance, commitment and practical work\*.  
\*Individual project-research, content, and creativity on both the execution and presentation of body of work (samples and final projects)

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

## Main Bibliography

- Bolton, A., & Cope, N. A. (2016). *Manus X Machina - Fashion in an Age of Technology*.

Metropolitan Museum of Art, New York.

- Genova, A., & Moriwaki, K. (2016). *Fashion and Technology - A Guide to Materials and Applications*. Fairchild Books, Bloomsbury Publishing Inc.
- Kapsali, V. (2016) *Biomimetics for Designers*: Thames&Hudson Ltd, UK
- Watkins, S. M. & Dune, Lucy, E. (2015). *Functional Clothing Design -From Sportswear to Spacesuits*: Fairchild Books, Bloomsbury Publishing Pic.

### **Additional Bibliography**

- Black, S. (2008). *Eco-Chic - The Fashion Paradox*. London: Black Dog Publishing Limited.
- Brown, S. (2013). *Refashioned - Cutting-edge clothing from upcycled materials*: Laurence King Publishing.
- Lupton, J. (2006). *Do it yourself*. New York: Princeton Architectural Press.