



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

201311020 - DESIGN I

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2020/21

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
Maria Inês Costa da Veiga	3.00 horas

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

Objectivos gerais

- Cultivar a curiosidade e a interpelação da realidade como competências fundamentais do estudante de

design

- Contribuir para o desenvolvimento do pensamento crítico
- Contribuir para a aquisição progressiva de conhecimentos fundamentais sobre cultura do Design
- Despertar para o papel e responsabilidade do design(er) como agente transformador do ambiente Humano
- Desenvolver a capacidade de procurar e seleccionar informação útil

Objectivos específicos (componente tridimensional)

- Experimentar o processo do Design como modo racional de transformação da realidade e controlo do ambiente
- Reflectir sobre (e questionar) as múltiplas dimensões da função e da forma dos objectos, uso(s) e utilidade(s)
- Promover a aprendizagem fundamental dos princípios e técnicas elementares do Design
- Desenvolver capacidades de investigação, de representação e de comunicação

Objectivos específicos (componente bidimensional)

- Ler e interpretar imagens: reconhecer elementos básicos, compreender significados visuais na disposição e das relações entre eles, explorar a energia e os valores que provocam no observador.
- Gerar mensagens visuais: capacidade para dar forma a ideias com diferentes meios e transformar informação com diferentes propósitos.
- Articular o que é o design de comunicação: trabalhar o sentido crítico, saber falar sobre design, saber ver e interpretar design.

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, procurar-se-á promover 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 abordar-se o design de comunicação introduzindo os estudantes a questões fundamentais da cultura e da comunicação visual. Os conteúdos teórico-práticos dividem-se em três áreas temáticas fundamentais: tipografia, imagem e composição. Concretamente, 1) em tipografia pretende-se despertar o estudante para a diversidade de tipos de letra existentes, abordar a dimensões de legibilidade, expressividade, hierarquia e contraste na composição tipográfica; 2) na imagem são abordados elementos chave da percepção e comunicação visual, tipologias de imagem, e diferentes meios e modos de expressão/visualização; 3) na composição pretende-se compreender a anatomia da mensagem visual e despertar para a experiência visual do observador.

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. Estas, por sua vez, serão constituídos por várias exercícios, autónomas, mas relacionados. Assim, as duas unidades temáticas serão:

1. Forma vs Função: interpretar a forma (leitura dos objectos).

Esta unidade temática, natureza teórico-prática, levará os estudantes, numa primeira fase, 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, através da análise de objectos existentes; numa segunda fase explorar-se-ão aspectos fundamentais da linguagem específica de representação em design: e 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).

Esta unidade temática, de natureza eminentemente prática, questionará a noção de utilidade através do projecto de um objecto tri-dimensional com uma função sem forma pré-determinada. Explorar-se-á a manualidade, as qualidades físicas e plásticas dos materiais, os processos de construção pouco complexos. Estimular-se-á a capacidade de resolver exercícios / desafios progressivamente mais complexos, num processo de tentativa-erro e aprendizagem sedimentar.

Os conteúdos programáticos de 2D promovem um primeiro contacto com noções fundamentais do design de comunicação através de três áreas temáticas: tipografia, imagem e composição. Em cada uma delas visa explorar-se diferentes suportes, meios e tecnologias de descoberta, pesquisa e concretização (digitais e manuais), trabalhar aspetos basilares de concepção gráfica e despertar os estudantes para a importância do contexto e do público na leitura, interpretação e criação de mensagens visuais. Esta divisão permite desenvolver competências e ferramentas mais específicas de literacia, visualização e criação de experiências visuais. Na lógica de progressão de complexidade, “tipografia” e “imagem” constituem-se como duas unidades independentes de descoberta e exploração que se encontram na última etapa de “composição” que se constitui como fase de consolidação de conhecimentos e transição para Design II.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

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 circunstâncias decorrentes da pandemia Covid-19 e do sistema de lecionação alternado presencial e à distância, reforçam a importância desse procedimento.

Por regra, em ambas as componentes, há 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 e promover a aprendizagem de pares. Fomenta-se o uso de diversas ferramentas (manuais, digitais e de oficina), por forma a familiarizar os estudantes com um vasto leque de possibilidades técnicas úteis e adequadas caso a caso ao desenvolvimento dos trabalhos.

Prevê-se a possibilidade de se realizarem visitas de estudo relacionadas com os temas dos trabalhos em curso, bem como a realização de palestras por convidados / especialistas.

Estimular-se-á a autonomia dos estudantes, bem como a participação em eventos internos ou externos à FA (nomeadamente através do incentivo gerado pelo *VISTO, passaporte cultural do estudante de Design da FA.*)

Avaliação

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 respetivos critérios de avaliação).

Para além dos critérios de avaliação específicos de cada exercício (constantes dos respetivos enunciados) serão critérios de avaliação permanentes, e constantemente avaliados, os seguintes aspetos:

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

A classificação tomará em consideração tanto o percurso metodológico como o resultado final. Contemplando a UC dois percursos de didáticos a decorrer em paralelo, através de aulas ministradas de forma independente, a avaliação refletirá a proporção horária das duas componentes — tri e bidimensional. Assim:

- **a classificação da componente tridimensional (6 horas por semana) corresponderá a 60% da classificação final da UC;**
- **a classificação da componente bidimensional (3 horas por semana) corresponderá a 30% da classificação final da UC.**
- **Os 10% remanescentes serão reservados para a assiduidade, trabalho e participação nas aulas (5%) e para a avaliação de instrumentos complementares de aprendizagem (passaporte cultural VISTO, Caderno de Projeto e 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 respetivos enunciados. Será publicada uma nota final de Avaliação Semestral (na escala de 0 a 20), no prazo previsto no Calendário Académico.

O Exame Final tem carácter obrigatório, de acordo com o Regulamento de Avaliação do Aproveitamento dos Estudantes (RAAE) em vigor, e será constituído pela apresentação oral, ao júri nomeado para o efeito, do trabalho realizado ao longo do semestre, e nos termos previamente definidos pelos docentes da UC. De acordo com o RAAR terão acesso a exame final os alunos com classificação igual ou superior a 7 (sete) valores na Avaliação Contínua.

Os exames de Melhoria e de Recurso serão constituídos pela apresentação oral, ao júri nomeado para esse efeito, do trabalho realizado ao longo do semestre, pressupondo-se a sua melhoria desde o anterior momento de avaliação; admite-se a existência de uma prova complementar realizada presencialmente durante o exame.

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

A metodologia utilizada nesta unidade curricular ajusta-se à sua natureza projetual, procurando-se uma amplitude de abordagens aos problemas em estudo, de modo a cobrir as atividades de pesquisa, análise, seleção de informação, síntese, avaliação, iteração e comunicação, que traduzem a essência e o corpo de um processo de projeto.

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 oral, fomentar a discussão, e

estimular e valorizar a capacidade de crítica e autocrítica.

Fomentar-se-á o uso de diversas ferramentas (manuais, elétricas ou eletrónicas, dependendo da natureza dos trabalhos), 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 atividades alheias ao desenvolvimento dos trabalhos (uso de redes sociais, comunicação por voz ou mensagem, etc.)

Registos vídeo ou áudio das aulas deverão ser previamente autorizados.

Bibliografia Principal

DONDIS, Donis A., *La sintaxis de la Imagen: introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 2017.

[Ed. original: Dondis, Donis A., *A primer of visual literacy*. Cambridge: MIT Press, 1973]

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

HESKETT, John. *Design*. São Paulo: Editora Ática, 2008

[Ed. original: HESKETT, John. *Design, a very short introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2002]

LUPTON, Ellen, *Pensar com tipos: 2ª edição revista e ampliada*. São Paulo: CosacNaify, 2013

[Ed.Original: LUPTON, Ellen, *Thinking with type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*. New York: Princeton Architectural Press, 2004].

MCLUHAN, Marshall e FIORE, Quentin, *The Medium is the message*, Penguin Books, 2008 [1967]

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

(a **negrito os títulos de** aquisição aconselhada / **leitura obrigatória**)

Bibliografia Complementar

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

BRINGHURST, Robert, *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: CosacNaify, 2005.

[Ed. Original: BRINGHURST, Robert, *Elements of Typographic Style*, Hartley & Marks, 1992]

CROW, David, *Left to Right / The Cultural shift from words to pictures*. Lausanne: AVA Academia Publishing, 2006.

FUKASAWA, Naoto, MORRISON, Jasper. *Super Normal: Sensations of the Ordinary*. Baden: Müller, 2007.

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

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

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

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

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

FLETCHER, Alan, *The art of looking sideways*. Londres: Phaidon, 2001

JARDÍ, Enric, *Pensar con imágenes*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2012.

KANE, John, *Manual dos tipos*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2012 [Ed. Original: KANE, John, *A type primer*. London: Laurence King Publishing, 2002].

LUPTON, Ellen. *Graphic Design: The new basics*. New York, Princeton Architectural Press, 2008.

MASSIRONI, Manfredo. *Ver pelo desenho*. Lisboa: Edições 70, 1989.

MEGGS, Philip B. e PURVIS, Alston W. *History of Graphic Design*. 4th edition. New Jersey, Hoboken: John Wiley & Sons, 2006.

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

MUNARI, Bruno. *Design e Comunicação Visual*. Coleção Arte e Comunicação, Lisboa, Edições 70, 1968.

TWEMLOW, Alice, *Para que serve o Design Gráfico?* Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006.



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

201311020 - Design I

Type

Obrigatória

Academic year

2020/21

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
Maria Inês Costa da Veiga	3.00 horas

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

General objectives

- To foster curiosity and challenge reality as fundamental skills of the design student
- To contribute to the development of critical thinking
- To contribute to the progressive acquisition of fundamental knowledge about Design culture

- To raise awareness to the role and responsibility of design (er) as a transforming agent of the Human environment
- To develop the ability to research for and select useful information

Specific objectives (three-dimensional component)

- To experiment with the Design process as a rational way of transforming reality
- To reflect on (and question) the multiple dimensions of the function and shape of objects, use (s) and utility (s)
- To deal with the basic principles and techniques of Design
- To develop research, representation and communication skills

Specific objectives (two-dimensional component)

To read and interpret images: to recognize basic elements and understand visual meanings through the relationships between them, explore the energy and values these might provoke in the observer.

To generate visual messages: develop the ability to shape ideas with different means and transform information with different purposes.

To articulate what graphic design is: to work the critical sense, to know how to talk about design, to know how to see and interpret design.

Syllabus

Being a course of both theoretical and practical nature, Design I introduces students to some of the various dimensions of design, through learning based on the resolution of practical problems of increasing complexity and scope.

The UC aggregates two complementary didactic paths - parallel and, occasionally, convergent - that aim to familiarize students with the processes, tools and codes of tri and two-dimensional design, bringing them closer to the codes and scopes of Product Design, on the one hand, and Communication Design, on the other.

As such, the UC is an introduction to the Design of equipment and products, on the one hand, and Communication Design, on the other.

Thus, the three-dimensional component aims to awaken the student to basic notions of Design, through theoretical and practical interpretation of fundamental and inseparable concepts such as function, form, operation, utility, etc. Through progressively more complex design assignments, we will seek to promote learning based on practice, questioning pre-acquired notions about the nature of artificial objects and their functions. The assignments will include moments of research and theoretical reflection around the questions of the function and its materialization, and prospective moments of exploring the limits and possibilities of giving form to those same functions.

In the 2D component, the aim is to introduce students to the culture and practice of visual communication. The contents are divided into three fundamental topics: typography, image and composition. Specifically, 1) "typography" is one of the key areas and tools of graphic design, therefore intends to introduce the class to the diversity of existing typefaces and address the fundamental notions of readability, expressiveness, hierarchy and contrast in typographic composition; 2) image provides essential knowledge of key elements of visual perception and communication, and exercises different ways and modes of expression / visualisation through form and pictures; 3) "composition" provides the basics to understand the anatomy of visual messages and the development of visual narratives.

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 contents of the 2D component provide a first contact with fundamental notions of graphic design through three main topics: typography, image and composition. In each topic, the aim is to work with different kinds of media and techniques (digital and manual) and exercise the importance of the context and the audience in order to develop specific skills in visual literacy, visualisation and the creation of visual experiences. Following a progression rationale, "typography" and "image" constitute two independent units of discovery and exploration of visual messages and narratives. Then, these two areas meet through more complex challenges in the last stage of "composition" which aims the consolidation of knowledge and facilitate the transition to the next semester, Design II.

Teaching methodologies (including evaluation)

The UC provides 126 contact hours and a total of 350 hours of work. This means that students are expected to develop a significant part of their work outside of classes, between classes, autonomously, in accordance with the spirit of the Bologna Treaty. The circumstances arising from the Covid-19 pandemic and the alternate classroom and distance teaching system, reinforce the importance of such practice.

The classes will be of a theoretical and practical nature, with autonomous moments of exposition (possibly using projections, films, etc.) related to the themes of the assignments, as well as individual tutoring of work development (in the classroom, the workshop or via zoom), with regular assessments, extended to the group as a whole, with the purpose of clarifying common doubts about goals or processes.

It is foreseen the possibility — whenever deemed pertinent — of carrying out field trips related to the themes of the work in progress, as well as lectures by guests / specialists.

Students' autonomy will be encouraged, as well as participation in internal or external events to the FA (namely through the incentive generated by VISTO, the design student's 'cultural passport'.)

Evaluation

The evaluation will be continuous, carried out throughout the semester, following work development, and in final presentation moments (graphic, written and oral) of the various phases (as stated in each assignment, which will also contain deadlines and evaluation criteria).

In addition to the specific evaluation criteria for each phase (as stated in the design briefs), the following aspects will be permanent evaluation criteria:

- attendance and punctuality
- the work developed in class, accompanied by teachers
- participation in class, assistance to fellow students, the ability to work in groups
- curiosity and the ability to go beyond the minimum and beyond the obvious
- meeting deadlines
- activities developed outside of classes that enrich the learning process

The evaluation will take into account both the methodological path and the final result.

As the UC includes two parallel and concurrent paths, 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 classification;
 - The classification of the two-dimensional component (3 hours per week) will correspond to 30% of the final classification.
 - The remaining 10% will be allocated to attendance, work and class participation (5%) and for the evaluation of complementary learning tools (VISTO, Design Notebook 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.

In turn, the calculation of the scores for each component will result from the weighting of the classifications of the exercises developed therein, according to the percentages detailed in the respective statements.

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

The Final Exam is mandatory, in accordance with the Student Performance Assessment Regulation (RAAE) in force, and will consist of an oral presentation, to the jury appointed for the purpose, of the work carried out throughout the semester, and in terms previously defined by UC professors.

According to the *Regulamento de Avaliação do Aproveitamento dos Estudantes* (RAAE — Students Evaluation Regulation), students with a grade equal to or higher than 7 (seven) in the end of the semester assessment will have access to the final exam.

The Improvement and Resource exams will consist of an oral presentation, to the jury appointed for that purpose, of the work carried out throughout the semester, assuming its improvement from the previous evaluation moment; it is admitted that there is a complementary test performed in person during the exam.

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

The methodology used in this course adjusts to its nature, looking for a wide range of approaches to the problems under study, in order to cover the activities of research, analysis, information selection, synthesis, evaluation, iteration and communication, which they reflect the essence and the body of a design process.

As a rule, the works will be publicly presented and commented before the whole class.

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

The use of various tools (manual, electrical or electronic, depending on the nature of the work) will be encouraged, in order to familiarize students with a wide range of useful tools (both for drawing and making things) for the work development.

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

The use of smartphones in the context of work will be strongly discouraged, as a rule. In any case, its use should be avoided for other activities than those work-related (use of social networks, voice or message communication, etc.)

Video or audio records of classes must be previously authorized.

Main Bibliography

Dondis, Donis A., A primer of visual literacy. Cambridge: MIT Press, 1973]

HARARI, Yuval Noah. Sapiens: a brief history of mankind. London: Vintage, 2018.

HESKETT, John. Design, a very short introduction. Oxford: Oxford University Press, 2002

LUPTON, Ellen, Thinking with type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students. New York: Princeton Architectural Press, 2004
MCLUHAN, Marshall e FIORE, Quentin, The Medium is the message, Penguin Books, 2008 [1967]
RAWSTHORN, Alice. Hello World: Where Design Meets Life. London: Hamish Hamilton, 2013.

(in **bold** — mandatory readings)

Additional Bibliography

ANTONELLI, Paola. 100 Everyday Marvels of Design. Place of publication not identified: Thames & Hudson, 2006.
BRINGHURST, Robert, Elements of Typographic Style, Hartley & Marks, 1992
CROW, David, Left to Right / The Cultural shift from words to pictures. Lausanne: AVA Academia Publishing, 2006.
FUKASAWA, Naoto, MORRISON, Jasper. Super Normal: Sensations of the Ordinary. Baden: Müller, 2007.
LEROI-GOURHAN, André. Evolução e Técnicas: I. O Homem e a Matéria. Lisboa: Edições 70, 1984.
McCANDLESS, David. Information Is Beautiful. London: Collins, 2009.
McCARTY, Cara. Tools: extending our reach. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2014.
PHAIDON PRESS, ed. Phaidon design classics. London; New York: Phaidon Press, 2006.
USBORNE, David. Objectivity: a designer's book of curious tools. New York: Thames & Hudson, 2010.
FLETCHER, Alan, The art of looking sideways. Londres: Phaidon, 2001
JARDÍ, Enric, Pensar con imágenes. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2012.
KANE, John, Manual dos tipos. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2012 [Ed. Original: KANE, John, A type primer. London: Laurence King Publishing, 2002].
LUPTON, Ellen. Graphic Design: The new basics. New York, Princeton Architectural Press, 2008.
MASSIRONI, Manfredo. Ver pelo desenho. Lisboa: Edições 70, 1989.
MEGGS, Philip B. e PURVIS, Alston W. History of Graphic Design. 4th edition. New Jersey, Hoboken: John Wiley & Sons, 2006.
MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. Lisboa: Edições 70, 1993.
MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. Coleção Arte e Comunicação, Lisboa, Edições 70, 1968.
TWEMLow, Alice, Para que serve o Design Gráfico? Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006.