



Código: 201340000	<b>DESENHO IV</b>	Tipo de Unidade Curricular <b>Obrigatória</b>	
Ano Lectivo 2013-2014	Curso: Licenciatura em Design	Ciclo Estudos: 1° <input checked="" type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/>	
Créditos: 3,5 ECTS	Idioma leccionado <input checked="" type="checkbox"/> Português <input checked="" type="checkbox"/> Inglês <input type="checkbox"/> Outro idioma	Ano Curricular: 1° <input type="checkbox"/> 2° <input checked="" type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/> 4° <input type="checkbox"/> 5° <input type="checkbox"/>	
Área Científica: <input type="checkbox"/> Arq. <sup>a</sup> <input type="checkbox"/> Urb. <sup>o</sup> <input checked="" type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> DCV <input type="checkbox"/> CST <input type="checkbox"/> TAUD <input type="checkbox"/> HTAUD		Anual: <input type="checkbox"/>	Semestral: 1° <input type="checkbox"/> 2° <input checked="" type="checkbox"/>
Pré-requisitos: Sim <input type="checkbox"/> Não <input checked="" type="checkbox"/>	Não existem pré-requisitos para esta unidade curricular		Trimestral: 1° <input type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/>

**Docente(s) Responsável(eis) pela U.C.**

Susana Oliveira		
Professor Auxiliar	Email: smo@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Categoria: Email: URL:		

**Docente(s) da U.C.**

Susana Oliveira		
Professor Auxiliar	Email: smo@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Susana Campos		
Professor Auxiliar	Email: susanaacampos@gmail.com	URL: www.fa.utl.pt
António Canau Espadinha		
Categoria:	Email: ajespadinha@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Categoria: Email: URL:		

**Horas de Contacto:**

Teóricas:	Práticas:	Teórico-Práticas:	Laboratoriais:	Seminários:	Tutoriais:	Outras:	Total Horas de Contacto:
0,0 H	0,0 H	42,0 H	0,0 H	0,0 H	0,0 H	0,0 H	42,0 Horas

**Estimativa de Horas Totais de Trabalho:**

Inclui o total de horas de contacto mais as horas extra dedicadas à unidade curricular.	Horas Totais de Trabalho: 98,0 Horas
---	--------------------------------------

**Objectivos (tópicos)** limite 900 caracteres

- Criação de um ambiente de trabalho para especulação focada na representação visual da complexidade temática das disciplinas de 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;
- Promoção 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;
- Desenvolvimento de metodologias de cultura visual e recolha iconográfica.

**Conteúdos Programáticos / Programa** limite 1500 caracteres

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 de uma proposta através de 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 edição analógica e/ou digital e técnicas mistas (colagem, texto-imagem, etc)
  - 2.5. Finalização e apresentação – do original à sua reprodução.

**Competências a adquirir pelo discente (tópicos)** limite 3000 caracteres

- 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 esboço 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.

**Bibliografia Principal** limite 3000 caracteres

- 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** limite 3000 caracteres

- 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

**Avaliação (elementos e critérios)** limite 900 caracteres

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).

**Data de actualização**

Última actualização em: Quinta-feira, 24 de Outubro de 2013



Code: 201340000	<b>DRAWING IV</b>	Curricular Unit Type Compulsory
Academic Year 2013-2014	Degree: Degree in Design	Cycle of Studies: 1° <input checked="" type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/>
Unit Credits: 3,5 ECTS	Lecture Language <input checked="" type="checkbox"/> Portuguese <input checked="" type="checkbox"/> English <input type="checkbox"/> Specify Other language	Curricular Year: 1° <input type="checkbox"/> 2° <input checked="" type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/> 4° <input type="checkbox"/> 5° <input type="checkbox"/>
Scientific Area: <input type="checkbox"/> Archit. <input type="checkbox"/> Urban. Pl <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> DCV <input type="checkbox"/> CST <input type="checkbox"/> TAUD <input type="checkbox"/> HTAUD		Annual: <input type="checkbox"/> Semester: 1° <input type="checkbox"/> 2° <input checked="" type="checkbox"/>
Prerequisites: Yes <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/>	There are no prerequisites for this curricular unit	Trimester: 1° <input type="checkbox"/> 2° <input type="checkbox"/> 3° <input type="checkbox"/>

**Responsible Professor(s)**

Susana Oliveira		
Assistant Professor	Email: smo@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Rank:	Email:	URL:

**Lecture(s)**

Susana Oliveira		
Assistant Professor	Email: smo@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Susana Campos		
Assistant Professor	Email: susanaacampos@gmail.com	URL: www.fa.utl.pt
António Canau Espadinha		
Assistant Professor	Email: ajespadinha@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Rank:	Email:	URL:

**Contact Hours:**

Lectures:	Practical:	Lectures-Practical:	Laboratory:	Seminary:	Tutorials:	Others:	Total Contact Hours:
0,0 H	0,0 H	42,0 H	0,0 H	0,0H	0,0 H	0,0 H	42,0 Hours

**Estimated Workload**

Includes the total contact hours plus overtime devoted to the course unit

Total Workload: 98,0 Hours

**Goals (topics) limit 900 characters**

- Creation of a work environment for speculation focused on the visual representation of the thematic complexity of the Design subjects;
- Consolidation of knowledge, use and exploration of the various available techniques and drawing modes to research and communicate observations and ideas, in response to problem solving;
- Development of an advanced level of drawing practice both as means for inquiry and professional skill.
- Creative use of drawing for design practice, and versatile and adequate use of its different modes.
- Promotion of visual culture methodologies and iconographic research.

**Programmatic contents / Programme limit 1500 characters**

1. Graphic experiments in response to simulated illustration problems (texts, contexts, objects, instructions).
  - 1.1. Critical analysis of the briefing (text, recipe or theme) and collection of images and related examples;
  - 1.2. Drawings from observation and sample interpretation;
  - 1.3. Study drawings and presentation of graphic proposals;
  - 1.4. Development of a proposal through sketching;
  - 1.5. Studies in different viewpoints, mediums, colours, materials and techniques;
  - 1.6. Finalization and presentation of drawings.
2. Design's objects and themes in context
  - 2.1. Series of observation records in urban and/or indoor spaces;
  - 2.2. Sketches' selection according to cohesion, formal coherence and sequence criteria;
  - 2.3. Transfer processes and direct editing of selected drawings.
  - 2.4. Graphic treatment of drawings, using traditional and/or digital editing and mixed media (collage, image-text, etc).
  - 2.5. Finalization and presentation – from original to reproduction.

**Competencies to be acquired by students (topics) limit 3000 characters**

- Ability to critically select and apply techniques, materials, media and formats.
- Versatility and insightfulness in use of techniques and diverse drawing modes, from sketch to visual presentation.
- Interpretation of illustration briefings and ability to produce graphic personal and creative solutions.
- Proficiency in concepts such as drawing series, thematic cohesion and formal coherence.



- Knowing how to conduct image-based research and how to act critically from personal choices.

**Main Bibliography** limit 3000 characters

- 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** limit 3000 characters

- 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

**Assessment** limit 900 characters

Assessment is continuous and based on the qualitative evaluation of the work presented in the classroom through the semester and it is expressed by a quantitative value (0 to 20) at the conclusion of the semester. The students are assessed according to several criteria, of which the most important are: critical understanding of drawing and of the principles involved by respective practice; improvement and evolution; overall quality of submitted work; attendance to class sessions and unequivocal involvement in the work environment. The work will be regularly displayed in the classroom for collective appreciation and participated critique. 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).

**Last updated**

Last updated on: Thursday, 24 October 2013