



Código: 201340000	DESENHO IV	Tipo de Unidade Curricular Obrigatória	
Ano Lectivo 2013-2014	Curso: Licenciatura em Moda	Ciclo Estudos: 1º <input checked="" type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <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: 1º <input type="checkbox"/> 2º <input checked="" type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/> 4º <input type="checkbox"/> 5º <input type="checkbox"/>	
Área Científica: <input type="checkbox"/> Arq. ^a <input type="checkbox"/> Urb. ^o <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: 1º <input type="checkbox"/> 2º <input checked="" type="checkbox"/>
Pré-requisitos: Sim <input type="checkbox"/> Não <input checked="" type="checkbox"/>	Não existem pré-requisitos para esta unidade curricular	Trimestral: 1º <input type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/>	

Docente(s) Responsável(eis) pela U.C.

Armando Caseirão Professor Auxiliar	Email: ajcaseirao@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Categoria:	Email:	URL:

Docente(s) da U.C.

Armando Caseirão Professor Auxiliar	Email: ajcaseirao@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Professor Auxiliar	Email:	URL: www.fa.utl.pt
Categoria:	Email:	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: 63,0 Horas
---	---

Objectivos (tópicos) limite 900 caracteres

<ul style="list-style-type: none"> Desenvolvimento de trabalho e especulação focado na representação visual da complexidade temática do design de moda; 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 da moda. 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 limite 1500 caracteres

<ol style="list-style-type: none"> Ensaio gráfico de resposta a problemas simulados de ilustração (textos, contextos, objectos, instruções) <ol style="list-style-type: none"> Análise crítica do enunciado proposto e recolha de imagens e exemplos; Registos de observação e interpretação de exemplos; Realização de estudos e apresentação de propostas gráficas. Desenvolvimento da proposta através dos desenhos. Estudos de pontos de vista, composição, cor, materiais e técnicas. Desenhos de finalização e apresentação. Os objectos e temas do Design em contexto <ol style="list-style-type: none"> Série de registos de observação no exterior, em espaço interior ou urbano. Seleção dos desenhos realizados, segundo critérios de unidade, coerência e sequência. Processos de transferência e edição directa dos desenhos escolhidos. Tratamento gráfico dos desenhos, utilizando por edição analógica e/ou digital e técnicas mistas (colagem, texto-imagem, etc) Finalização e apresentação - do original à sua reprodução.
--

Competências a adquirir pelo discente (tópicos) limite 3000 caracteres

<ul style="list-style-type: none"> Capacidade de escolha e aplicação de técnicas, materiais, suportes e formatos de forma crítica e justificada.



- 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: terça-feira, 30 de Julho de 2013



FORM

Code: 201340000		DESENHO IV		Curricular Unit Type Compulsory	
Academic Year 2013-2014		Degree: Degree in Fashion Design		Cycle of Studies: 1º <input checked="" type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <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: 1º <input type="checkbox"/> 2º <input checked="" type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/> 4º <input type="checkbox"/> 5º <input type="checkbox"/>	
Scientific Area: <input type="checkbox"/> Archit. <input type="checkbox"/> Urban. Pl <input type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> DCV <input type="checkbox"/> CST <input type="checkbox"/> TAUD <input type="checkbox"/> HTAUD		Prerequisites: Yes <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/> There are no prerequisites for this curricular unit		Annual: <input type="checkbox"/>	
				Semester: 1º <input type="checkbox"/> 2º <input checked="" type="checkbox"/>	
				Trimester: 1º <input type="checkbox"/> 2º <input type="checkbox"/> 3º <input type="checkbox"/>	

Responsible Professor(s)

Armando Caseirão		
Assistant Professor	Email: ajcaseirao@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Rank:	Email:	URL:

Lecture(s)

Armando Caseirão		
Assistant Professor	Email: ajcaseirao@fa.utl.pt	URL: www.fa.utl.pt
Assistant Professor	Email:	URL: www.fa.utl.pt
Assistant Professor	Email:	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: 63,0 Hours

Goals (topics) limit 900 characters

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

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 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.



FORM

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

- 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.

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 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)

Last updated

Last updated on: Tuesday, 30 July 2013