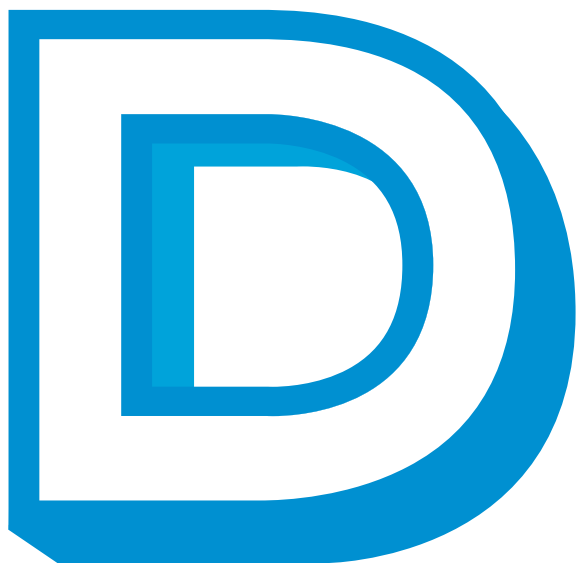


Licenciatura em Design • Licenciatura em Design de Moda •  
Mestrados em Design • Doutoramento em Design

A large, stylized letter 'D' composed of concentric, rounded rectangular frames in various shades of blue. The word 'DESIGN' is written in white, bold, sans-serif capital letters across the center of the 'D'.

DESIGN



# DESIGN

## O QUE É O DESIGN?

Design é a ideação, criação e desenvolvimento de objetos bi e tridimensionais, produzidos industrialmente. É uma atividade de projeto, à escala da mão e do gesto, orientada para a resolução de problemas humanos que envolvem objetos, sistemas de objetos, sistemas de objetos e serviços, quer estes sejam equipamentos, objetos de comunicação, vestuário, ambientes etc.

## OBJETIVOS DA FORMAÇÃO EM DESIGN

Os cursos de Design formam profissionais com a capacidade de resolver problemas que envolvem a cultura material e o mundo dos produtos-serviços. Esta formação reconhece e estimula a relação com outras áreas de conhecimento sem as quais não é possível encontrar respostas adequadas à complexidade e especificidade de grande parte dos problemas das sociedades atuais. É também objetivo desta formação a consciencialização para uma prática profissional eticamente responsável e comprometida com o bem-estar do ser humano.

## A QUEM SE DESTINA

Estas Licenciaturas destinam-se a jovens que se sintam motivados e a postos a pensar, criar e projetar produtos e serviços bi e tridimensionais visando o bem-estar humano e a sustentabilidade do



© JOÃO PIRES

## A ESCOLA

A Faculdade de Arquitetura (FA) oferece cursos conducentes a grau ao nível da Licenciatura, Mestrado e Doutoramento nas áreas da Arquitetura, Urbanismo e Design. Oferece ainda cursos não conducentes a grau que facultam uma formação complementar a profissionais que pretendem adquirir conhecimentos mais aprofundados. Esta ampla oferta de formação faz da FA a maior e mais diversificada escola do país nas suas áreas, com cerca de 3 mil alunos. É também a escola com maior número de alunos estrangeiros provenientes da Europa, mas também de países de outros continentes com os quais a FA possui acordos de intercâmbio. É ainda a escola mais antiga, com raízes que remontam ao século XVI. A sua principal característica é a formação através do Projeto no 1º e no 2º ciclo, onde os conhecimentos adquiridos em todas as disciplinas são aplicados na conceção de objetos que podem ir desde a escala da mão à escala do território. Apesar deste enquadramento, é objetivo da FA formar um leque mais alargado de profissionais, como consultores, investigadores e quadros públicos, em áreas ligadas ao ambiente construído, à cultura e à indústria. Será certamente pela articulação destes objetivos

que mais de 95% dos seus graduados obtêm colocação um ano após terminarem o curso. Atualmente, a FA está apostada em formar profissionais capazes de trabalhar com a sociedade portuguesa, contribuindo para aumentar o seu potencial de inovação, competitividade e exportação. Por este motivo, favorece-se o desenvolvimento de projetos finais e de dissertações científicas em colaboração com entidades públicas e privadas, fomentando o empreendedorismo e criando oportunidades futuras para os alunos. A formação no 3º ciclo é dirigida à investigação avançada nas três áreas disciplinares da FA, sendo enquadrada pelo CIAUD, o centro de investigação classificado de Excelente pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia. Neste quadro, foi recentemente criado um centro de prestação de serviços, um gabinete de transferência de tecnologia e uma incubadora de empresas. Como escola moderna, que tenta combinar tradição e inovação, a FA é uma instituição de referência na formação profissional de arquitetos, urbanistas e designers, assim como na produção de investigação especializada e interdisciplinar socialmente reconhecida. – JPD

## DESIGN NA FA

O ensino do Design surge na Faculdade de Arquitetura em 1992 com licenciaturas na área do Design de Produto e do Design de Moda com a duração de seis anos (cinco anos letivos + estágio). Até hoje foram realizadas três reestruturações curriculares, numa adaptação constante às mudanças dos mercados e dos estilos de vida, tendo sido afinados alguns aspetos relativos a conteúdos. As alterações produzidas enquadraram-se nos princípios do processo de Bolonha que prevê um ensino mais participado e flexível, facilitador da mobilidade entre escolas e promotor de intercâmbio de saberes e práticas. Na atualidade, a estrutura curricular das licenciaturas na área do Design articula-se com a dos mestrados e foi pensada para uma formação encadeada de dois ciclos complementares, com níveis de especialização e de aprofundamento crescentes. Em todas as licenciaturas, o Projeto é entendido como a disciplina de síntese, para a qual concor-

rem os conhecimentos de outras áreas disciplinares como as Tecnologias, a Teoria e a História, a Gestão e a Sociologia, que são essenciais para o correto enquadramento e desenvolvimento do processo de projeto. A Licenciatura em Design confere competências tanto em projeto de produto quanto em projeto gráfico, permitindo a prática profissional ou o prosseguimento de estudos em qualquer destas duas áreas disciplinares.

## OFERTA FORMATIVA EM DESIGN

Licenciatura em Design (3 anos)  
Licenciatura em Design de Moda (3 anos)  
↓  
Mestrado em Design de Produto (2 anos)  
Mestrado em Design de Comunicação (2 anos)  
Mestrado em Design de Moda (2 anos)  
↓  
Doutoramento em Design (3-5 anos)

## CONDIÇÕES DE ACESSO

### 1 • Alunos que concorrem ao Concurso Nacional de Acesso ao Ensino Superior

Código Curso Design: 0802/9069

Código Curso Design de Moda: 0802/9071

Consultar o site da DGES para conhecer os procedimentos e número de vagas:

[www.dges.mctes.pt](http://www.dges.mctes.pt)

DGES > Estudantes > Acesso > Concurso Nacional Público

Provas de acesso para ambas as Licenciaturas.

Um dos seguintes conjuntos:

03 Desenho + 10 Geometria Descritiva

ou

10 Geometria Descritiva + 16 Matemática

ou

10 Geometria Descritiva + 12 História da Cultura e das Artes

### 2 • Alunos a frequentar o Ensino Superior em Portugal ou no Estrangeiro

Consultar site da FA – ver concursos de reingressos, transferência e mudanças de curso  
[www.fa.ulisboa.pt](http://www.fa.ulisboa.pt) FA > Estudar > Candidaturas

### 3 • Alunos com Licenciatura Nacional ou Estrangeira

Consultar site da FA – ver concursos de 2º ciclo, Concursos Especiais (titulares de curso médio ou superior)  
[www.fa.ulisboa.pt](http://www.fa.ulisboa.pt) FA > Estudar > Candidaturas

### 4 • Maiores de 23 anos

Consultar site da FA – ver candidaturas maiores de 23  
[www.fa.ulisboa.pt](http://www.fa.ulisboa.pt) FA > Estudar > Candidaturas

## CANDIDATURA E INSCRIÇÕES

Os prazos e a forma de inscrição deverão ser consultados no site da FA logo após publicação pela DGES das listas de resultados das candidaturas.  
[www.fa.ulisboa.pt](http://www.fa.ulisboa.pt) FA > Estudar > Candidaturas

## PROPINAS

O valor das propinas de Licenciatura, Mestrado e Doutoramento é atualizado anualmente devendo o valor e forma de pagamento ser consultado no site da FA.  
[www.fa.ulisboa.pt](http://www.fa.ulisboa.pt) FA > Estudar > Propinas



© ANA BEATRIZ FERNANDES



© ANA BEATRIZ FERNANDES

## RECURSOS MATERIAIS

A FA disponibiliza aos seus alunos um conjunto amplo de espaços de suporte à vida académica nas suas diversas etapas e que incluem: a Biblioteca, o Centro de Audiovisuais, Reprografia, o atelier 24 horas (espaço para os alunos desenvolverem os seus trabalhos), o Centro Editorial, o Centro Multimédia, o Centro de Cartografia, o Centro de Informática, o Atelier de Moda, as oficinas, o Centro de Prototipagem Rápida, o Laboratório da Cor, o Laboratório de Fotografia e Imagem de Síntese, o Laboratório de Digitalização 3D, o Gabinete da Propriedade Intelectual e Transferência de Conhecimento e a Incubadora da FA.

## INICIATIVAS ACADÉMICAS

São várias as iniciativas académicas levadas a cabo no âmbito dos cursos de Design. De entre elas destacam-se as visitas de estudo a empresas, museus, exposições; congressos e workshops com a participação de profissionais e professores de renome, nacionais e estrangeiros; as exposições dos trabalhos dos alunos e a sua divulgação em diferentes fóruns e a mobilidade de alunos para cursos de escolas europeias no âmbito do programa Erasmus e de escolas brasileiras e sul americanas ao abrigo de protocolos estabelecidos entre as partes.

## PROTOCOLOS DE MOBILIDADE

- 99 acordos no âmbito do Programa Erasmus
- 22 acordos com Universidades da América Latina
- 1 acordo com uma Universidade do Canadá
- 2 acordos com Universidades em Israel
- Participação da FA numa rede de intercâmbio com a Europa de Leste.

Através de vários programas de mobilidade, a FA faculta aos seus alunos a possibilidade de estudarem um ou dois semestres no estrangeiro. Estes estudos podem ser feitos na Europa ao abrigo do programa Erasmus ou em outros destinos como o Brasil, a Argentina, a Colômbia ou o Canadá, por exemplo, através dos protocolos elaborados diretamente com variadas Universidades internacionais.

A Faculdade de Arquitetura, através dos serviços centrais da Universidade, faz parte do Protocolo com o Banco Santander Totta que concede bolsas de apoio às mobilidades realizadas na América Latina, designadamente através dos programas

Santander de Bolsas Luso-Brasileiras e de Bolsas Ibero-Americanas. Os alunos podem ainda recorrer aos programas Erasmus Placement e IAESTE para a realização de estágios profissionais em empresas e centros de investigação.

## PRÉMIOS

### 1º ciclo

**Licenciatura em Design**

**Licenciatura em Design de Moda**

Melhor Média Geral de Curso:

Prémio Professor Daciano da Costa (300€)

### 2º ciclo

**Mestrado em Design de Comunicação**

**Mestrado em Design de Produto**

**Mestrado em Design de Moda**

Melhor Média Geral de Curso:

Prémio Professor Daciano da Costa (300€)

### 3º ciclo

**Doutoramento em Design (CDD)**

Atribuição anual, para um mínimo de 10 dissertações concluídas e elegíveis num ano letivo, ou, na ausência dessa condição, atribuição bienal ao conjunto de dissertações concluídas e elegíveis no período de dois anos letivos consequentes.

Melhor Dissertação (melhor classificação):

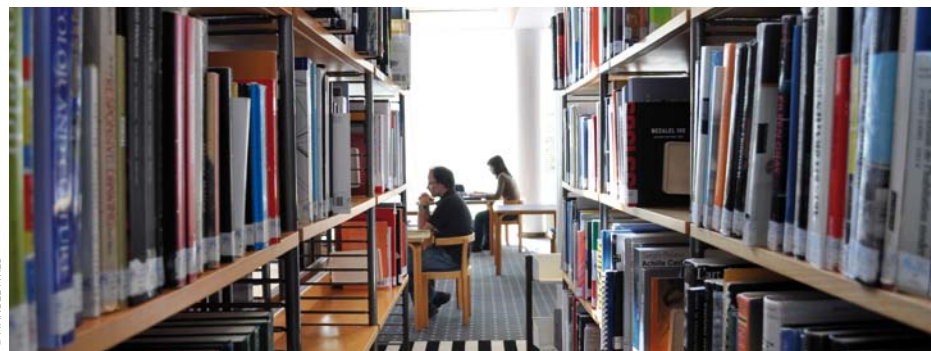
Prémio Professor Daciano da Costa (500€)

Para mais informações consultar o portal da FA.

[www.fa.ulisboa.pt](http://www.fa.ulisboa.pt)

FA > Estudar > Bolsas de estudo

# Licenciatura em Design



O curso de Licenciatura em Design visa a formação estruturada e consistente de licenciados em Design, assente num plano de estudos centrado no Projeto que comporta um conjunto integrado de unidades curriculares, coordenadas pelos grupos das áreas disciplinares existentes na FA e que incluem as Tecnologias, as Ciências Sociais, o Desenho e a Comunicação Visual, e a História e Teoria.

O ciclo de estudos está estruturado em seis semestres, ao longo dos quais se promove a complementaridade de áreas disciplinares, unidades curriculares e respectivos conteúdos programáticos e exercícios. São objetivos do curso proporcionar uma abrangência de conhecimentos fundamentais na área do Design e uma “cultura do fazer” adequadas quer ao prosseguimento de estudos de especialização nas áreas do Design de Produtos e Serviços e do Design de Comunicação, quer a uma prática profissional eficaz e de qualidade.

O Designer licenciado pela Faculdade de Arquitetura será um profissional do projeto que domina os métodos da investigação, representação e comunicação, e que coloca os seus conhecimentos e a sua imaginação criativa ao serviço da identificação e da resolução de problemas de controlo do ambiente humano.

## SAÍDAS PROFISSIONAIS

Designers juniores a integrar equipas de desenvolvimento de produtos e serviços na indústria, em empresas de comunicação e publicidade, em empresas de serviços em organismos centrais e regionais.

## CORPO DOCENTE

O corpo docente afeto à Licenciatura em Design inclui profissionais com uma vasta experiência de projeto, bem como professores das outras áreas disciplinares presentes nesta formação que lecionam os conteúdos específicos a cada unidade curricular numa perspetiva integradora e articulada por uma visão global do curso e das competências a serem adquiridas.

## PLANO DE ESTUDOS →

1º ANO		
1º semestre	HCS	ECTS
Design I	9	12,5
Desenho I	6	7
Geometria Descritiva e Conceptual	3	3,5
História da Arte Contemporânea	3	3,5
Materiais do Design	3	3,5
2º semestre		
Design II	9	12,5
Desenho II	6	7
Sistemas de Representação Digital em Design	3	3,5
Antropologia e Design	3	3,5
História do Design	3	3,5
2º ANO		
3º semestre		
Design III	9	12,5
Design Gráfico I	6	7
Desenho III	3	3,5
Ergonomia	3	3,5
Tecnologias do Design I	3	3,5
4º semestre		
Design IV	9	12,5
Design Gráfico II	6	7
Desenho IV	3	3,5
Teoria do Design	3	3,5
Sociologia da Comunicação e do Consumo	3	3,5
3º ANO		
5º semestre		
Design V	9	12,5
Design Gráfico III	6	7
Tecnologias do Design II	3	3,5
Modelação Paramétrica e Prototipagem Digital em Design	3	3,5
História do Design em Portugal	3	3,5
6º semestre		
Design VI	9	12,5
Design Gráfico IV	6	7
Tecnologias do Design III	3	3,5
Gestão do Design e Inovação	3	3,5
Design de Serviços	3	3,5

HCS Horas de Contacto Semanal  
ECTS Unidades de Crédito ECTS



# Unidades Curriculares



## 1º ANO • 1º SEMESTRE

### Design I

Unidade curricular de índole projetual que pretende proporcionar uma aprendizagem ativa através da simulação de problemas que representam a realidade e a utopia, do simples ao complexo, do fragmento ao conjunto organizado, sem se fazer a reprodução de casos reais. O aluno aprende a pensar através da prática, tem um projeto de vida que percorre em etapas de complexidade crescente, de modo a realizar a sua aprendizagem do processo do Design.

### Desenho I

Reconhecer e utilizar o desenho de observação como método rigoroso de análise e representação de objetos à escala da mão. Entender o Desenho, a sua linguagem, meios e técnicas, como processos seletivos e intencionais de comunicação visual.

### Geometria Descritiva e Conceptual

Tornar consciente nos alunos a explicitação dos eixos da relação Geometria/Design, nomeadamente os parâmetros geométricos da representação e da estruturação volumétrico-formal; dotar os alunos dos conhecimentos necessários à execução e controlo da perspetiva – referenciais, direção, dimensão e posição; Criar nos alunos uma capacidade de raciocínio estruturado, potenciando o valor da perspetiva no contexto do processo conceptual e assu-

mando a inerente flexibilidade dos graus de rigor; elencar, analisar, sistematizar e aplicar os princípios morfo-genéticos da geometria plana/padrões.

### História da Arte Contemporânea

Aplicar a Metodologia específica nos domínios da propedêutica da História das Artes; caracterizar percursos artísticos nos contextos da Modernidade e da Contemporaneidade; compreender continuidades e ruturas e identificar ciclos artísticos de curta e de longa duração; relacionar o Design com as Artes visuais.

### Materiais do Design

Pretende-se que o aluno adquira as bases do conhecimento sobre os materiais, com especial incidência nas madeiras e nos metais, para vir a desenvolver um conhecimento atualizado sobre os materiais disponíveis, cada vez mais numerosos, bem como sobre o papel dos materiais e da fabricação no design de produtos. Os exercícios serão práticos, executados nas oficinas, proporcionando aos alunos o contacto direto com os materiais através de exemplos que lhes permitam experimentar as diferentes ferramentas, máquinas e operações de conformação.

## 1º ANO • 2º SEMESTRE

### Design II

Esta unidade curricular dá sequência ao Design I. O aluno deve desenvolver as suas capacidades criativas pela exploração dos processos racionais do projeto e pelo uso de regras geométricas; deve experimentar a sintaxe da forma pela prática do desenho de matrizes e de malhas regradadas a duas e a três dimensões; deve adquirir o conceito de dimensão sintática do signo, da superfície e do objeto, bem como os conceitos de tipo e modelo. Adota-se um eixo pedagógico estabelecido a partir da interação entre ambiente humano e processo do design.

### Desenho II

Desenvolver as capacidades de observação, análise crítica e imaginação criativa. Exercitar a representação gráfica a partir da observação como método de análise, e das técnicas plásticas de registo e expressão da Figura Humana e de objetos à escala do corpo.

### Sistemas de Representação Digital em Design

Apresentar a Internet como rede indiferenciada, composição de URL; dominar a representação em projeto a partir do desenho vetorial: produção e impressão da representação a partir da lógica de diferenciação gráfica; trabalhar a edição de imagem digital por mapa de pontos (bitmap), assim como a proficiência na publicação de imagens on-line.

### Antropologia e Design

Dar a conhecer, numa perspetiva antropológica, as principais propostas teórico metodológicas de análise dos fenómenos sócio culturais e a sua articulação com o processo e a prática do Design. Estimular a capacidade de problematização, discussão e debate de algumas temáticas particularmente relevantes no contexto das sociedades pluri e multiculturais, de modo a que os alunos possam melhorar e ajustar as suas soluções. Permitir aceder de forma crítica e criativa à cultura dos objetos e que os alunos incorporem esses conhecimentos no processo de design.

### História do Design

Conhecer a História do Design – Reconhecer a sua importância para uma prática esclarecida; conhecer percursos e temas referenciais; contextualizar o Design em Portugal.

## 2º ANO • 3º SEMESTRE

### Design III

Através da atividade projetual, abordam-se tematicamente casos concretos de necessidades humanas em diferentes ambientes habitáveis, acentuando significativamente a condição material das disciplinas do Projeto. O semestre está centrado no atual contexto social e económico pelo setor dos bens de equipamento para habitação, identificando e fazendo prevalecer os fatores técnico-produtivos das indústrias tradicionais.

### Design Gráfico I

Esta unidade curricular pretende familiarizar os alunos com os conceitos e as técnicas básicas do Design Gráfico. Para além da execução de projetos e exercícios formativos, os alunos serão introduzidos na utilização gradual de um programa de desenho vetorial adequado à resolução dos problemas.

### Desenho III

Explorar as potencialidades gráficas e expressivas dos diferentes materiais e técnicas específicos, aplicados a exercícios de interpretação e transformação pelo Desenho – simulação, ilustração, visualização e *sketching* – procurando desenvolver um vocabulário gráfico individual.

### Ergonomia

Esta unidade curricular é básica na formação do designer, colocando os alunos em contacto com a área disciplinar da ergonomia e a sua importância no projetar em Design. Pretende-se desenvolver uma consciência ergonómica nos alunos, através da aquisição de conhecimentos fundamentais para a atividade projetual, levando-os a experienciar diversas situações em que o papel da Ergonomia é central, procurando uma melhoria acentuada dos objetos e dos ambientes.

### Tecnologias do Design I

Esta unidade curricular desenvolverá o conhecimento dos alunos sobre os materiais, o papel dos materiais e da fabricação no Design de produtos, dando particular ênfase ao modo como a materialidade de um objeto (do que ele é feito e como é feito) pode ser manipulada para criar um produto. Serão dadas algumas noções de estática aplicada, relacionada com os esforços nos objetos de uso quotidiano.

## 2º ANO • 4º SEMESTRE

### Design IV

Durante esta unidade curricular pretende-se que os alunos adquiram, tratem e apliquem informação de complexidade crescente, num esforço permanente para atingir, em cada nível, a síntese disciplinar do processo do Projeto em Design, tendo em vista uma perspetiva crítica, e uma formação global que lhes possibilite, num futuro próximo, a atuação profissional em diferentes escalas.

### Design Gráfico II

Esta unidade curricular pretende desenvolver projetos de cariz profissionalizante, exigindo resultados quer ao nível da conceção, quer ao nível da execução de nível superior. São exigidas especificações técnicas e execução de maquetas rigorosas. Através da execução de projetos e exercícios formativos, os alunos continuarão a aprendizagem de programas informáticos adequados à resolução de problemas de design gráfico.

### Desenho IV

Realizar trabalho de campo – em espaço urbano e ambiente construído, interior e exterior, equipamentos, exposições e eventos – utilizando o desenho como ferramenta de recolha visual e análise orientada para as escolhas e temas de estudo formal, cultural, objetual e outros definidos pelo/a aluno/a. Desenvolvimento gráfico em estúdio a partir do trabalho executado *in loco*.

### Teoria do Design

Reconhecer a importância e aplicabilidade da Teoria para uma prática refletida; aplicar conceitos fundamentais; desenvolver competências de comunicação verbal e escrita; saber construir a abordagem teórica ao projeto.

### Sociologia da Comunicação e do Consumo

Pretende-se, por um lado, colocar os alunos em contacto com uma abordagem sociológica face às principais mudanças socioeconómicas na esfera do consumo e dos estilos de vida, por outro, debater a comunicação enquanto fenómeno sócio cultural, sendo de evidenciar as articulações entre processos de comunicação e espaço público e os efeitos da comunicação na prática do Design. Um dos principais objetivos será: fornecer instrumentos teóricos e metodológicos para

que os alunos sejam capazes de interpretar uma diversidade de situações socioculturais e aplicar esses conhecimentos na resolução de problemas de pesquisa e na prática projetual.

## 3º ANO • 5º SEMESTRE

### Design V

Pretende-se implementar uma exigência crescente no exercício do projeto, através do aprofundamento da matriz teórica do Design e da formação em metodologias e em técnicas da projeção, viabilizadas pelas bases materiais e intelectuais adquiridas nos anos anteriores. Esta unidade curricular tem caráter profissionalizante, visando a formação sócio-cultural de designers ajustando-se às características de um mercado de trabalho em constante evolução, nomeadamente dentro do universo dos produtos e dos sistemas de equipamentos para a Arquitetura.

### Design Gráfico III

O principal objetivo desta unidade curricular é associar os conceitos e os conhecimentos adquiridos em Design Gráfico I e II a projetos integrados, de preferência e sempre que possível, em articulação com a unidade curricular Design V. Para além do apoio teórico e da execução de projetos e exercícios formativos, os alunos continuarão a ser apoiados na utilização de programas informáticos adequados.

### Tecnologias do Design III

Os alunos desenvolverão conhecimento sobre os materiais, incidindo o estudo sobre as propriedades dos polímeros, borrachas, elastómeros e compostos de diversos tipos. Texturas de formação e moldadas, texturas conformadas; modelos de metal de chapas conformadas; pinturas e envernizamentos. Serão abordados o design sustentável e o ecodesign: materiais de baixo impacto ambiental, não tóxicos, de produção sustentável ou reciclados, ou que requerem menos energia na fabricação

### Modelação Paramétrica e Prototipagem Digital em Design

Especificar, sistematizar e exemplificar a aplicação dos paradigmas geométricos na morfogénese espaço-formal associada ao Design; dotar os alunos de uma teoria analítico-compreensiva, organizada sob o ponto de vista geométrico-conceitual, que potencie e otimize a intervenção conceptual a nível da parametrização e da fabricação digital; desenvolver a capacidade de raciocínio geométrico-visual aplicado ao design, consubstanciando um conceito abrangente de traçado regulador qualificado; introduzir, promover e potenciar o recurso à parametrização e à prototipagem de modelos digitais aplicados à realidade do Design.

### História do Design em Portugal

Abordagem sincrónica e diacrónica do Design em Portugal, agenciando cumplicidades entre arte, artesanato, manufaturas, artes decorativas, arquitetura e design: da pré-estandardização das indústrias naval e da construção, ao cosmopolitismo pós-moderno: autores, indústrias, realizações e públicos.

## 3º ANO • 6º SEMESTRE

### Design VI

Pretende-se que os alunos se foquem na resolução de sistemas de equipamentos para a cidade. Será exercitada a abordagem crítica à cidade, ao ambiente urbano e à paisagem urbana e à relação estabelecida entre estes e os equipamentos e elementos do espaço vivencial. Em todos os projetos serão explorados objetivos técnico-projetuais concretos, sem perda de uma atitude crítica perante os problemas propostos, fertilizada pelo contributo das disciplinas teóricas.

### Design Gráfico IV

Dá-se continuidade ao desenvolvimento dos pressupostos programáticos estabelecidos em Design Gráfico III. Constitui uma preocupação associar o conteúdo dos programas, de preferência e sempre que possível, com a unidade curricular Design VI. Para além do apoio teórico e do acompanhamento na execução de projetos e de exercícios formativos, os alunos continuarão a ser apoiados na utilização de programas informáticos adequados.

### Tecnologias do Design III

Pretende-se sensibilizar o aluno para os problemas que poderá enfrentar ao projetar um objeto tridimensional, à escala de um abrigo ou uma pequena sala de exposições. Abordam-se as noções de resistência dos materiais aplicadas ao Design. Conceito de tensão e deformação; propriedades mecânicas dos materiais; solicitação axial de barras: tração e compressão; solicitação por corte puro; torção de eixos; flexão de vigas; linha elástica; flambagem; estado de tensão e deformação num ponto; aplicações na modelagem de objetos tecnológicos. As estruturas ligeiras.

### Gestão do Design e Inovação

Discutir as funções da gestão do design numa estrutura organizacional a três níveis de atividade de: i) nível estratégico; ii) nível tático; iii) nível operacional; entender o papel da inovação na gestão empresarial mais ativa; discutir o conceito de inovação ao nível do produto, do processo e do modelo de negócios; estas problemáticas serão abordadas através da utilização de ferramentas da gestão estratégica das empresas.

### Design de Serviços

Esta é uma unidade curricular estruturante da formação do designer, na qual se pretende colocar os alunos perante as melhores práticas, fornecendo os princípios fundamentais para a implementação de serviços nas empresas, numa nova perspetiva de Design. Os modelos de serviços de negócios, os ecossistemas em rede, sistemas de *software* e inovações sustentáveis TIC estão a conduzir a novas economias pós-industriais, existindo cada vez mais a necessidade de agregar valor através das soluções de rede baseadas em modelos de negócios inovadores e em plataformas. ●

## PROJETOS DE ALUNOS

- 1 Desenho • Joana Jesus, 2º ano
- 2 Aula de Desenho I • Isabel Alves, 1º ano
- 3 Modelo Digital • Damien Gaspar, 3º ano
- 4-5 Maquete de livro • João Casaca, 3º ano
- 6 Protótipo de equipamento urbano • Andriy Yasynetsky, Damien Gaspar, 3º ano
- 7 Protótipos • Rui Tomás, 2º ano
- 8 Capa de Livro • Joana Jesus, 3º ano



1



2



3

4



5



6



8

7





## TESTEMUNHOS

*Embora nunca tenha trabalhado profissionalmente como designer de produto devido a um crescente interesse pelo design digital interativo e multimídia, a licenciatura na Faculdade de Arquitetura da UTL foi fundamental no desenvolvimento das minhas competências. O programa de estudo de cinco anos forneceu-me um sem-número de conhecimentos, experiências e ferramentas que ainda hoje sustentam o meu modo de pensar, idealizar, e executar soluções.*

### Manuel Lima

Licenciatura em *Arquitetura do Design* pela FA, 1996-2002

Senior UX Design Lead na Microsoft e fundador do site

[VisualComplexity.com](http://VisualComplexity.com): *A visual exploration on mapping complex networks.*

•  
*Olhar para trás e para o que foi a minha formação no Curso de Design da FA é reconhecer um ensino de excelência, em que claramente se abrem horizontes e não se fecham dogmas. Um foco importante na formação técnica, aliado a uma visão abrangente dos designios da atividade projetual, que tem produzido grandes profissionais, desde a sua criação.*

### Henrique Ralheta [www.henriqueralheta.com](http://www.henriqueralheta.com)

Licenciatura em *Arquitetura do Design* pela FA, 1993-1999

Diretor criativo de equipamento e ambientes na Brandia Central

•  
*No final o importante é usufruir do percurso... aprender com os erros e com as pessoas que nos preenchem a vida... de forma a chegarmos mais longe! Hoje posso afirmar de alma cheia que a minha experiência e curso(s) na Faculdade de Arquitetura foram dos pontos mais decisivos na minha vida profissional e pessoal que, pela sua multidisciplinaridade, fizeram de mim uma melhor pessoa e designer. (...) Orgulho-me de olhar para trás e guardar referências tão fortes que me ajudaram a alcançar o que hoje tenho.*

### Pedro Gomes [www.pedrogomesdesign.com](http://www.pedrogomesdesign.com)

Licenciado em *Design* pela FA, 2005-2010

Fundou o Pedro Gomes Design Studio

•  
*Acredito que a principal mais-valia da faculdade se encontra nos seus docentes, que servem de modelo profissional e constituem pilares estruturantes de uma contínua formação e carreira profissional. Neste ambiente estimulante e desafiante desenvolvi competências que foram reconhecidas pela integração num estágio internacional.*

### Manuel Damião Ferreira [mdamiao.designmanagement@gmail.com](mailto:mdamiao.designmanagement@gmail.com)

Licenciado em *Design* pela FA, 2004-2009

Mestre em *Design de Produto* pela FA, 2009-2010

Colaborador da Almadesign

## MERCHANDISING E LIVRO, EXPOSIÇÃO NO MUSEU DE ETNOGRAFIA

*Com os índios do alto do Xingu,*

*Personagens e Objetos da Amazônia*

Mestrado em *Design de Comunicação*, 2013

Mariana Gonçalves, pormenor de livro





# Licenciatura em Design de Moda



O primeiro ciclo de estudos em Design de Moda caracteriza-se por uma abordagem pragmática de um espectro alargado de conteúdos teórico-práticos que procuram responder aos desafios e às necessidades atuais dos diversos territórios profissionais relacionados com a indústria de moda.

Ao longo de três anos curriculares, a interdisciplinaridade dos conteúdos programáticos apoia-se em “chapéus de chuva” conceptuais – nomeadamente, identidade, função e materialização – que convergem para o desenvolvimento das seguintes competências:

- Entendimento dos contextos histórico, cultural e económico da moda e dos seus possíveis cruzamentos;
- Estabelecimento de conexões entre a teoria e a prática do design de moda;
- Aplicação de metodologias/estratégias pragmáticas projetuais;
- Consolidação da visão pessoal do universo da moda através da criação de conceitos e da sua materialização em vestuário, acessórios, figurinos e *styling*;
- Capacidades de inter-relação individual/equipa e de organização de trabalho;
- Capacidade de criação e comunicação de estratégias de marketing.

## SAÍDAS PROFISSIONAIS

Designers de Moda juniores a integrar equipas de desenvolvimento de produtos de moda e de vestuário na indústria, em empresas do setor e da comunicação de moda.

## CORPO DOCENTE

O corpo docente afeto à Licenciatura de Design de Moda inclui profissionais com uma vasta experiência de projeto, bem como professores das outras áreas disciplinares presentes nesta formação, que lecionam os conteúdos específicos a cada unidade curricular numa perspetiva integradora e articulada por uma visão global do curso e das competências a adquirir.

## PLANO DO CURSO

A formação estruturada e consistente de licenciados em Design de Moda assenta num Plano de Estudos que comporta um conjunto coerente e integrado de unidades curriculares, coordenadas pelos grupos das áreas disciplinares existentes na Faculdade de Arquitetura, que proporciona uma abrangência de conhecimentos na área específica do Design de Moda e uma “cultura do fazer” adequadas a uma prática profissional eficaz e de qualidade.

## 1º ANO

1º semestre	HCS	ECTS
Design de Moda I	9	12,5
Desenho I	6	7
Sistemas de Representação Digital em DM	3	3,5
História da Arte Contemporânea	3	3,5
História da Moda	3	3,5
2º semestre		
Design de Moda II	9	12,5
Desenho II	6	7
Teoria da Moda	3	3,5
Ilustração de Moda	3	3,5
Materiais de Moda I	3	3,5

## 2º ANO

3º semestre		
Design de Moda III	9	12,5
Desenho III	3	3,5
Ergonomia	3	3,5
Atelier de Moda I	3	3,5
Técnicas de Estimulação do Pensamento Produtivo	3	3,5
Materiais de Moda II	3	3,5
4º semestre		
Design de Moda IV	9	12,5
Desenho IV	3	3,5
Antropologia dos Mundos Contemporâneos	3	3,5
Design de Acessórios	3	3,5
Design de Moldes 2D I	3	3,5
Atelier de Moda II	3	3,5

## 3º ANO

5º semestre		
Design de Moda V	9	12,5
Modelação Paramétrica e Prototipagem Digital em Design de Moda	3	3,5
Moda e Sociedade	3	3,5
Design de Moldes 2D II	3	3,5
Sistemas de Produção de Moda	3	3,5
Atelier de Moda III	3	3,5
6º semestre		
Design de Moda VI	9	12,5
Design de Figurinos	3	3,5
Marketing de Moda	3	3,5
Design Editorial de Moda	3	3,5
Design de Moldes 3D	3	3,5
Atelier de Moda IV	3	3,5

HCS Horas de Contacto Semanal  
ECTS Unidades de Crédito ECTS

# Unidades Curriculares



## 1º ANO • 1º SEMESTRE

### Design de Moda I

Introduzir a prática de projeto em moda. Adquirir uma cultura visual abrangente e um vasto léxico de moda através da identificação das capitais da moda, ciclos da moda, caracterização de setores da indústria (*Haute Couture, Ready-to-Wear, High Street*, etc.).

### Desenho I

Reconhecer e utilizar o desenho de observação como método rigoroso de análise e representação de objetos à escala da mão. Entender o Desenho, a sua linguagem, meios e técnicas, como processos seletivos e intencionais de comunicação visual.

### Representação Digital em Design de Moda

Pretende-se apresentar a Internet como rede indiferenciada, composição de URL. Dominar a representação em projeto a partir do desenho vetorial; produção e impressão da representação a partir da lógica de diferenciação gráfica; Trabalhar a edição de imagem digital por mapa de pontos (bitmap), assim como a proficiência na publicação de imagens on-line.

### História da Arte Contemporânea

Aplicar a Metodologia específica nos domínios da propedêutica da História das Artes; caracterizar percursos artísticos nos contextos da Modernidade e da Contemporaneidade; compreender continuidades e ruturas e identificar ciclos artísticos de

curta e de longa duração; relacionar o Design com as Artes visuais.

### História da Moda

Conhecer a História do Vestuário e da Moda; conhecer percursos e temas referenciais; abordar criticamente as tendências contemporâneas.

## 1º ANO • 2º SEMESTRE

### Design de Moda II

Identificar os mercados alvo e as condições que os determinam. Estimular a absorção de informação que permita perceber intuitivamente as grandes oscilações do gosto e exigências do mercado futuras e experimentar traduzi-las em projetos de moda.

### Desenho II

Desenvolver as capacidades de observação, análise crítica e imaginação criativa. Exercitar a representação gráfica a partir da observação como método de análise, e das técnicas plásticas de registo e expressão da Figura Humana e de objetos à escala do corpo.

### Teoria da Moda

Compreender o fenómeno da moda e do vestir; adquirir competências no domínio da investigação pura e aplicada.

### Ilustração de Moda

Explorar técnicas gráficas e meios de comunicação de ideias e propostas através da ilustração de moda, tanto através do desenho e processos tradicionais como da manipulação digital, atuando criticamente por observação, pesquisa e expressão de modo a desenvolver um vocabulário visual individual no domínio da ilustração de moda.

### Materiais de Moda I

Esta disciplina serve para apoiar e fundamentar teoricamente os conceitos ligados aos materiais que acompanham os projetos práticos dos alunos no curso de Design de Moda. Pretende estudar os conceitos básicos têxteis, classificar os diferentes tipos de fibras de acordo com as suas características e propriedades, dar a noção das estruturas têxteis fundamentais (tafetá, sarja e cetim), as estruturas variantes e os seus nomes comerciais, bem como a tecnologia de tecelagem aliada à produção desses debuxos.

## 2º ANO • 3º SEMESTRE

### Design de Moda III

Agilizar a prática projetual através de diferentes processos criativos (colagens, *mind maps* e *mood boards*). Desenvolver projetos conceptuais a partir do cruzamento de referências. Organizar cápsulas e coleções a partir da exploração do conceito de usabilidade: forma/função.

### Desenho III

Explorar as potencialidades gráficas e expressivas dos diferentes materiais e técnicas específicos, aplicados a exercícios de interpretação e transformação pelo Desenho – simulação, ilustração, visualização e *sketching* – procurando desenvolver um vocabulário gráfico individual.

### Ergonomia

Desenvolver uma consciência ergonómica nos alunos através da aquisição de conhecimentos fundamentais para a atividade projetual, levando-os a experienciar diversas situações em que o papel da ergonomia é central para a otimização dos projetos de moda.

### Atelier de Moda I

Desenvolver conhecimentos que permitam aos alunos planejar e costurar as peças de vestuário consideradas mais básicas. Inicialmente remete para a aprendizagem do funcionamento das máquinas de

costura prosseguindo para a execução de costuras e confecção de componentes que serão posteriormente aplicados na elaboração de uma peça de vestuário.

### Técnicas de Estimulação do Pensamento Produtivo

Conhecer e experimentar diversas abordagens pragmáticas para potenciar a colaboração entre várias modalidades de pensamento em projeto.

### Materiais de Moda II

Esta unidade curricular deve aprofundar o estudo dos materiais têxteis e das tecnologias a eles associados. Estudo da cor, principais sistemas colorimétricos aplicados nos têxteis. Tecnologia de Tingimento, noções e processos aplicados. Tecnologia de Estampagem, princípios e processos aplicados. Introdução ao estudo dos acabamentos ou últimação têxteis. Aplicações. Estudo das superfícies têxteis não convencionais.

## 2º ANO • 4º SEMESTRE

### Design de Moda IV

Conhecer e experimentar os elementos e princípios fundamentais do design. Organizar cápsulas e coleções a partir da exploração das dimensões da linha, silhueta, textura, cor e combinações cromáticas. Explorar o desenho plano de peças de vestuário de diversos estilos e tipologias.

### Desenho IV

Realizar trabalho de campo – em espaço urbano e ambiente construído, interior e exterior, equipamentos, exposições e eventos – utilizando o desenho como ferramenta de recolha visual e análise orientada para as escolhas e temas de estudo formal, cultural, objetual e outros definidos pelo/a aluno/a. Desenvolvimento gráfico em estúdio a partir do trabalho executado *in loco*.

### Antropologia dos Mundos Contemporâneos

Contextualização do aparecimento da antropologia no âmbito das ciências sociais e breve abordagem à história da disciplina. Encontros e desencontros entre a antropologia e as outras ciências sociais, e o trabalho no terreno como a principal ferramenta do antropólogo. Análise de três conceitos-chave: Cultura, Alteridade e Identidade. O “olhar” da antropologia sobre alguns traços que caracterizam o nosso tempo: os media, o ritual político, o corpo, o espetáculo, etc.

### Design de Acessórios

Introduzir o design de linhas de sapatos, malas, lenços, chapéus, joias, óculos, etc., tendo em conta as suas especificidades assim como as tendências atuais e os diferentes tipos de mercado e respetivos *targets*. Explorar este universo através da prototipagem rápida dos acessórios ideados.

### Design de Moldes 2D I

Explorar o sistema bidimensional para a execução de moldes para vestuário em tecido e malha com enfoque na parte inferior do corpo feminino. Desenvolver moldes de saias e calças através da manipulação dos moldes base construídos para estas duas tipologias. Observar o caimento, volume, proporção e estilo dos protótipos em manequins estáticos e vivos.

### Atelier de Moda II

Continuar a aprendizagem do corte e da costura das peças de vestuário básicas, neste período, com a montagem e a confeção de uma peça de vestuário inteira. Pretende-se que os alunos desenvolvam capacidade técnica suficiente que lhes permita planejar e confeccionar as diferentes fases de construção bem como os diferentes tipos de acabamentos.

## 2º ANO • 5º SEMESTRE

### Design de Moda V

Consolidar metodologias criativas que viabilizam a materialização de projetos de design de diversas naturezas segundo uma lógica conceptual de cruzamento dos atos de Questionar + Desenhar + Prototipar (*Think It + Draw It + Do It*). Os projetos realizados individualmente e em grupo são avaliados interna e externamente.

### Modelação Paramétrica e Prototipagem Digital em Design de Moda

Visa habilitar os alunos de competências, com o auxílio de aplicações e de conhecimentos algorítmicos, a obter simulações fotoreais dos seus coordenados – quer por manipulação de imagem, quer por modelação tridimensional. O aluno obterá ainda competências na parametrização e prototipagem de modelos vetoriais e *raster* 2D e 3D, que lhe vão permitir executar impressões em tecidos em tamanho natural dos seus padrões criados ou desenhá-los no tecido a *laser* no próprio tecido, com

relevo. Saberá ainda obter pequenas maquetas 3D diretamente a partir dos seus modelos digitais 3D. Destacam-se ainda competências de customização de um projeto de um coordenado ao corpo do modelo que o irá envolver, pela digitalização 3D do modelo.

### Moda e Sociedade

Pretende-se dar a conhecer em traços gerais alguns aspetos que caracterizam a sociedade contemporânea e a sociedade portuguesa em particular. Analisar-se-á a relação entre a moda e a sociedade tendo em conta os dois movimentos a partir dos quais a moda se move: herança e variabilidade (Georges Simmel). Partindo da vida quotidiana procura-se mostrar a importância da moda na sociedade contemporânea a partir dos “papéis sociais” que cada um representa, da classe social de que faz parte e do jogo entre “aparência” e “realidade” que compõe a vida social.

### Design de Moldes 2D II

Aprofundar o sistema bidimensional para a execução de moldes de vestuário em tecido e malha com enfoque na parte superior do corpo feminino. Desenvolver moldes de *tops* e vestidos através da manipulação dos moldes base torso e manga. Observar o caimento, volume, proporção e estilo dos protótipos em manequins estáticos e vivos.

### Sistemas de Produção de Moda

Articular o planeamento, a organização e a produção de um sistema produtivo em série. Aprender a classificar cada tipo de sistema produtivo. Compreender e saber definir as tarefas a desempenhar por cada um dos departamentos que constituem o sistema produtivo. Elaborar o projeto de um sistema produtivo em série como por exemplo uma confeção.

### Atelier de Moda III

Aprender a montagem e as operações de costura de uma blusa de senhora básica. Executar a experimentação de acabamentos, componentes ou mesmo protótipos a efetuar nos seus trabalhos para a disciplina de Projeto. Portanto, os conhecimentos previamente adquiridos deverão ser aplicados e consolidados para o desenvolvimento dos seus futuros modelos.

## 3º ANO • 6º SEMESTRE

### Design de Moda VI

Encerrando o projeto na área de Design do 1º ciclo de estudos, o principal objetivo desta unidade curricular é estimular a criatividade individual no sentido de potenciar o desenvolvimento de um projeto de fundo com caráter único e autoral, no qual sejam explorados todos os conhecimentos adquiridos ao longo da Licenciatura, projeto esse que será concretizado fisicamente e apresentado interna e publicamente.

### Design de Figurinos

Conhecer e experimentar um território de saída profissional alternativo. Desenvolver competências criativas, práticas e produtivas na área do design de figurinos e aplicar os conhecimentos adquiridos a vários géneros performativos e tipos de encenações.

### Marketing de Moda

O programa de marketing de moda tem como objetivo mergulhar os estudantes no “negócio da moda”, combinando o aspeto de design e de negócio e um sólido entendimento da palavra moda. Este objetivo é alcançado dando a conhecer o ciclo da indústria da moda, desde o desenvolvimento de produto até ao consumidor, explorando as relações entre o design, consumidores e tendências de mercado, e os instrumentos de criação duma estratégia de mercado. A aproximação é focada em casos de estudo e em exercícios de recriação de estratégias de excelência.

### Design Editorial de Moda

Consolidar as capacidades de organização de portefólios que permitem aos alunos expressarem de modo profissional todos os conhecimentos adquiridos respeitantes ao design de vestuário e acessórios, desde a criação de *mood boards*, alinhamento da coleção, ilustrações dos coordenados, desenhos planos das peças, paleta cromática e paleta de materiais, ao *styling*.

### Design de Moldes 3D

Introduzir os princípios fundamentais do *draping* de peças de vestuário. Aprofundar competências técnicas através da manipulação da *toile* diretamente sobre o manequim estático. Desenvolver peças com silhuetas básicas e observar o caimento, volume e proporção obtidos.

### Atelier de Moda IV

Fundamentar, em termos práticos, os projetos finais desenhados pelos alunos no curso de Design de Moda. Inicialmente remete para a aprendizagem da confeção de um Casaco de Senhora onde os alunos terão a noção da existência dos diferentes tipos de acabamentos e materiais utilizados em casacos, como as entretelas, crinas, retorcidos, fitas de nastro, etc. Depois prosseguem com o desenvolvimento dos seus trabalhos, utilizando as técnicas e as metodologias mais adequadas a cada estrutura e tipologia de peça a produzir. ●



## PROJETOS DE ALUNOS

1-2 *Rothko* • João Caldas, 2º ano

3-4 *Do it yourself* • Carlota Ferrão, 1º ano

5 *Malha* • Teresa Carvalheira, 3º ano

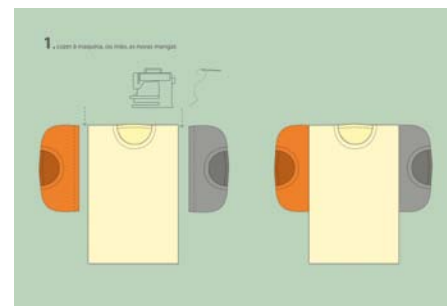
6 *Puzzle* • Maria Firmino, 3º ano

1



2

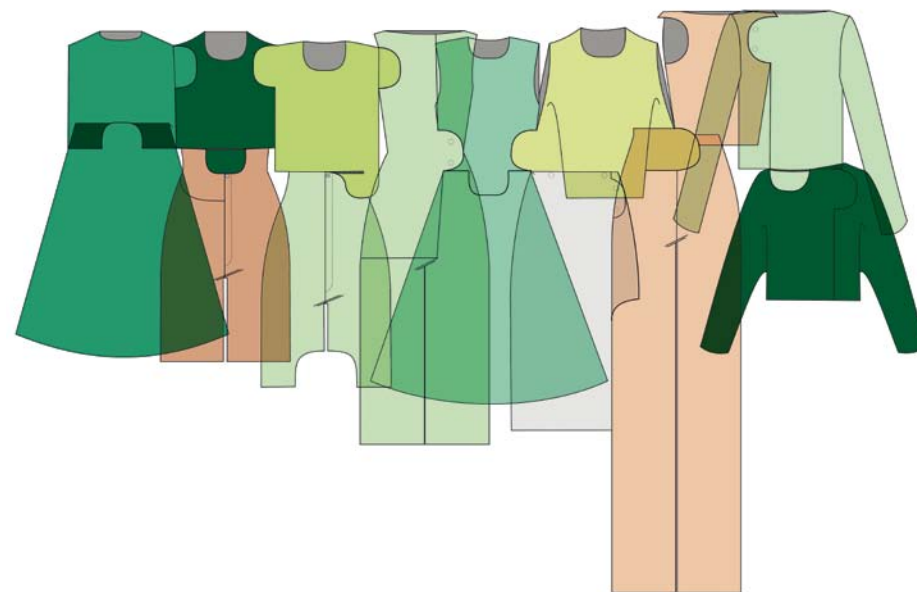
3



4



5



6

## TESTEMUNHOS

*A Licenciatura em Design de Moda deu-me diversas ferramentas a nível curricular e a oportunidade de experimentar algumas abordagens distintas a nível criativo nos projetos que tive oportunidade de fazer. Posso dizer que alguns dos docentes da Licenciatura foram particularmente relevantes no meu percurso e continuam a ser os meus mentores e as pessoas cuja opinião é muito importante e útil em todos os projetos em que me envolvo.*

**Ana G. Sousa**

Licenciatura em Design de Moda pela FA, 2008

*A formação na FA deu-nos os conhecimentos necessários para a criação e desenvolvimento de Travellers, para além de nos ter ajudado a saber quais as várias fases de uma coleção. Somos nós que projetamos e executamos cada peça, gerindo também economicamente a marca. O facto de sermos designers diferentes, dá-nos uma visão mais completa do que o mercado procura atualmente.*

**Ana Lebasi, Badjinca Carvalho e Catarina Soares**

[facebook.com/travellers.design](https://facebook.com/travellers.design)

Licenciatura em Design de Moda pela FA, 2012

*A faculdade não só me ensinou as bases e o rigor necessários nesta Indústria como me confrontou com muitas das adversidades inerentes àquilo que é a prática do Design. Mais: apoiou e orientou na pluralidade de percursos existentes.*

**Fernando Domingues (O Simone)**

[facebook.com/osimone.contact](https://facebook.com/osimone.contact)

Licenciatura em Design de Moda pela FA, 2012

## DEMO 2013

### MUDE-MUSEU DO DESIGN E DA MODA

Apresentação das colecções dos alunos  
do Mestrado em Design de Moda da FA

Renata Bernardo, Knitwear Baboon





© RITA LOPES

## Mestrados em Design

Os cursos de mestrado da FA, na área do Design, dão sequência às formações variadas de 1º ciclo. As saídas profissionais apontam para a prática do projeto, a investigação e a docência, numa estreita relação com as instituições e o tecido económico.



Veículo Orion: projeto integrado de mobilidade • Ana Luísa Silva, Ariana Rupp, Sofia Malato, 2013

### MESTRADO EM DESIGN DE PRODUTO

O curso de Mestrado em Design de Produto visa a aquisição de conhecimentos e de capacidades analíticas, reflexivas, de problematização e crítica aprofundadas “de banda larga”, num quadro de amplitude e de polivalência capaz de atender às necessidades atuais e expectáveis nos territórios profissionais desta área do conhecimento. Pretende desenvolver e aprofundar a formação de profissionais para o desempenho de tarefas na área de Design de Produto, em diversos domínios – Projeto, Ensino, Investigação pura e Ação Cultural.

Na senda da inovação e da excelência, convocam-se os conceitos de design global e de design estratégico e reconhece-se a importância do *branding* que caracteriza, distingue e comunica produtos e serviços bem sucedidos. Na era pós-industrial, o horizonte do Projeto (tomado aqui na aceção mais ampla do termo e assumindo a globalização como um dado) é o da humanização do quadro de vida das sociedades, sem comprometer a biodiversidade e o bem-estar das gerações futuras. Mais do que saber *O que projetar?* ou *Como projetar?*, os designers devem procurar responder às questões *Para quem?*, *Com quem?*, *Para quê?* e/ou *Porquê?*

**Horário Letivo** Diurno ☀

**Duração oficial:**

**Anos** 2

**Semestres** 4

**Semanas de estudo p/ano** 34

**Créditos** 120 ECTS

Consultar informação atualizada no site da FA.

[www.fa.ulisboa.pt](http://www.fa.ulisboa.pt)

FA > Estudar > Cursos > Mestrados





Produtos de merchandising para exposição • Mariana Gonçalves, 2013

## MESTRADO EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO

O curso de Mestrado em Design de Comunicação visa desenvolver e aprofundar a formação de profissionais aptos a desempenhar tarefas na área especializada do Design de Comunicação, nos domínios do projeto, do ensino, da investigação e da ação cultural, capaz de atender às necessidades profissionais atuais. Na constante procura de qualidade e de excelência, incentiva-se o Design de Interação numa visão de Design Global, Inclusivo e Socialmente Responsável.

Competências a adquirir:

- Competências avançadas em Projeto nas diversas escalas e dimensões (conceptual, cultural, social, tecnológica, produtiva, organizacional);
- Competências tecnológicas na área da pré-impressão e arte finalização digital.
- Competências de investigação orientadas para o desenvolvimento de uma dissertação de mestrado (teórica, teórico-prática ou prática);
- Competências de coordenação de equipas disciplinares e pluridisciplinares.

**Horário Letivo Diurno** ☀

**Duração oficial:**

**Anos 2**

**Semestres 4**

**Semanas de estudo p/ano 34**

**Créditos 120 ECTS**

Consultar informação atualizada no site da FA.

[www.fa.ulisboa.pt](http://www.fa.ulisboa.pt)

FA > Estudar > Cursos > Mestrados



Two, Menswear collection (Portugal Fashion, Espaço Bloom) • Iuri Coelho, 2011

## MESTRADO EM DESIGN DE MODA

O curso de Mestrado em Design de Moda visa o desenvolvimento de uma visão pessoal do mundo da moda por intermédio da consolidação de conhecimentos e de capacidades projetuais, atendendo às necessidades emergentes no campo disciplinar do Design de Moda. Pretende-se desenvolver e aprofundar, na continuação dos objetivos do 1º ciclo de Design de Moda, a formação de profissionais para o desempenho de tarefas em diversos domínios – projeto de design, criação de conceitos, *forecasting*, *draping*, estratégias de comunicação, etc.

As temáticas importantes da Moda e do Design a considerar no âmbito deste Mestrado são: conceitos e tendências; design; *draping*; estudos de têxteis; desenho de superfície e texturas; desenvolvimento de coleções; atualização de produtos, desenhos e visualizações. Os produtos profissionais a explorar ao longo do curso podem ser *separates*, coordenados, cápsulas e coleções, desenho de acessórios, portefólios de pesquisa e fontes de inspiração, ilustrações, sessões fotográficas e apresentação de conceitos.

**Horário Letivo Diurno** ☀

**Duração oficial:**

**Anos 2 anos**

**Semestres 4**

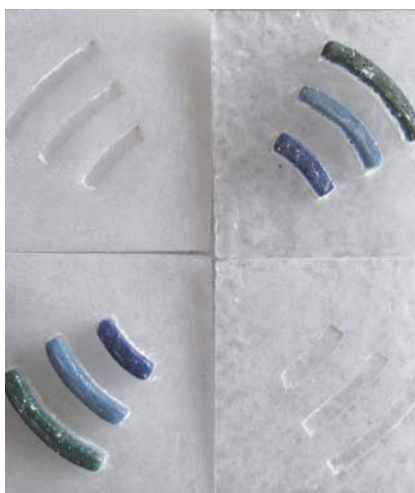
**Semanas de estudo p/ano 34**

**Créditos 120 ECTS**

Consultar informação atualizada no site da FA.

[www.fa.ulisboa.pt](http://www.fa.ulisboa.pt)

FA > Estudar > Cursos > Mestrados



© FERNANDO MIGUEL MARQUES

# Doutoramento em Design

## CURSO DE DOUTORAMENTO EM DESIGN (CDD)

O ciclo de estudos conducente ao grau de Doutor integra:

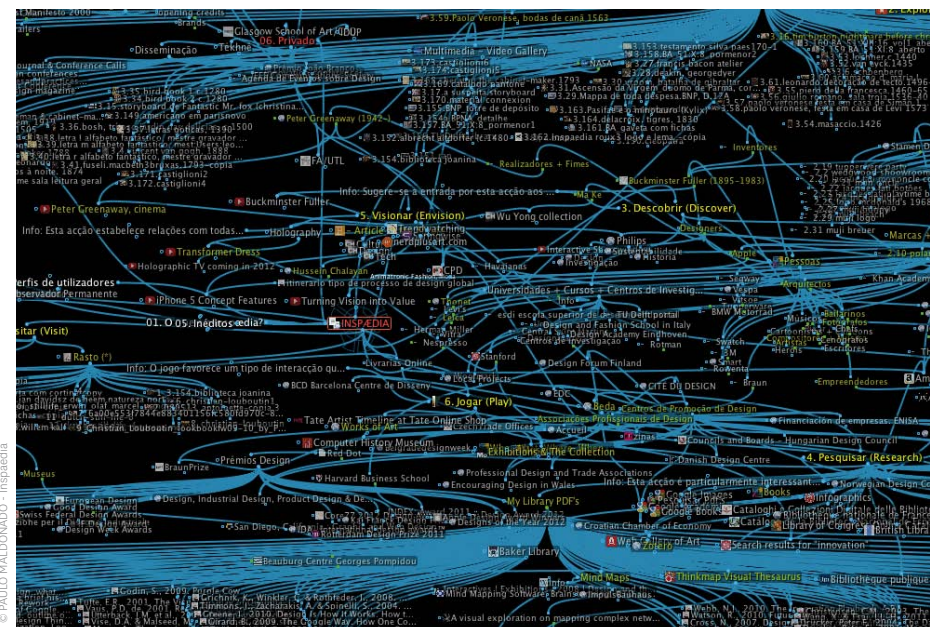
- A realização de um curso de doutoramento, composto por diversas unidades curriculares, conforme o plano de estudos do curso;
- A preparação de uma tese original e especialmente elaborada para este fim, adequada à natureza do ramo de conhecimento ou da especialidade e que contribua para o alargamento das fronteiras do conhecimento.

Procura-se promover uma relação de multidisciplinaridade entre os três cursos, quer em termos de unidades curriculares obrigatórias comuns, quer de unidades curriculares optativas. A componente curricular inclui duas unidades curriculares obrigatórias e unidades eletivas. Após completar a componente curricular, os alunos podem pedir um diploma de estudos avançados na área de especialidade em que se inscreveram. Podem também submeter-se à Prova de Aferição Científica, apresentando um projeto de tese, o qual sendo aprovado lhes dá acesso à componente de investigação.

## OBJETIVOS DO CURSO

Numa constante procura de Excelência, o curso de Doutoramento em Design visa desenvolver nos doutorandos competências avançadas na área do Design, nomeadamente na conceção, implementação, realização, gestão e avaliação de políticas e projetos nesta área, para além de preparar investigadores com capacidade para a realização da atividade de investigação autónoma na área disciplinar do Design. Promove-se a cultura da investigação pelo projeto de Design, dentro das grandes Linhas de Investigação do Curso: Design de Produto, Design de Comunicação e Design de Moda.

Os Doutores em Design podem desempenhar cargos de professores no ensino superior, orientar Mestrados e Doutoramentos, coordenar ou integrar equipas de investigação, ou ainda trabalhar na área empresarial, na indústria e em serviços em posições de coordenação e de especialização temática.



© PAULO MALDONADO - Inspaedia

## CANDIDATURA

A candidatura é feita com base em formulário próprio (descarregar em [www.fa.ulisboa.pt](http://www.fa.ulisboa.pt)), onde estão indicados os documentos obrigatórios e optativos para efetuar a inscrição. Os documentos são entregues na Secretaria de Pós-Graduação após pagamento da taxa de inscrição na Tesouraria da FAUD.

## TUTOR / ORIENTADOR

Os candidatos podem indicar um tutor quando se candidatam ao programa ou podem optar por ter um indicado pela Comissão Científica do Curso durante o primeiro ano. No fim deste período e para se submeterem à Prova de Aferição Científica – PAC, os alunos terão que indicar o Orientador Científico/ e Co-Orientador (se aplicável).

Secretaria de 3º ciclo  
Cláudia Barros, Marta Marques, Cláudio Ribeiro  
Tel: +351 21 361 5818 / 21 361 5082  
[sec\\_prograduacao@fa.ulisboa.pt](mailto:sec_prograduacao@fa.ulisboa.pt)  
[cd\\_design@fa.ulisboa.pt](mailto:cd_design@fa.ulisboa.pt)

## DURAÇÃO OFICIAL

**Anos 3**  
**Semestres 6**  
**Semanas de aulas p/ano 14**  
**Créditos ECTS 180**

## HORÁRIO LETIVO

As aulas decorrerão às sextas-feiras, nos períodos entre 9h-13h e 14h-20h.



## FACULDADE DE ARQUITETURA

Rua Sá Nogueira  
Pólo Universitário, Alto da Ajuda  
1349-055 Lisboa  
Tel. +351 213 615 000  
Fax +351 213 625 138  
geral@fa.ulisboa.pt  
www.fa.ulisboa.pt

### Coordenadas GPS

38 42.778N

9 11.688W

### Transportes

Autocarros Carris

723 • 729 • 742 • 760

### Secretaria de Graduação (1º e 2º Ciclo)

Edifício 2 / Horário de Atendimento

2ª, 4ª, 6ª • 9h30 - 12h30

3ª • 13h30 - 16h30

5ª • 13h30 - 16h30 / 17h - 19h

sec\_graduacao@fa.ulisboa.pt

graduacao.fa.ulisboa.pt

Tel. geral +351 213 615 027

### Secretaria de Pós-Graduação (3º Ciclo)

Edifício 5 / Horário de Atendimento

2ª, 4ª • 9h30 - 12h30

3ª e 5ª • 13h30 - 16h30

6ª • 9h30 - 12h30 / 13h30 - 16h30

Períodos de inscrição

2ª - 6ª • 9h30 - 12h30 / 13h30 - 16h30

sec\_posgraduacao@fa.ulisboa.pt

Tel. geral +351 213 615 818 / 082

### Licenciatura em Design

coord\_lic\_des@fa.ulisboa.pt

### Licenciatura em Design de Moda

coord\_lic\_mod@fa.ulisboa.pt

Tel. +351 213 615 116 / 031

### Doutoramento em Design

cd\_design@fa.ulisboa.pt

Coordenação 1º ciclo coord\_ciclo1@fa.ulisboa.pt

Coordenação 2º Ciclo coord\_ciclo2@fa.ulisboa.pt

## ESTUDOS EM DESIGN

1º CICLO • Licenciatura em Design •

Licenciatura em Design de Moda

2º CICLO • Mestrado em Design de Produto •

Mestrado em Design de Comunicação •

Mestrado em Design de Moda

3º CICLO • Doutoramento em Design

## FORMAÇÃO CONTÍNUA

Cursos Breves, de Especialização  
e de Estudos Avançados

