

IDENTIFICAÇÃO / IDENTIFICATION:

Ano Letivo Academic Year	2022-23	Ano Curricular Curricular Year	1	Período Term	S1	ECTS: 5
Obrigatória Compulsory	S	Área Científica Scientific Area	N/D			
Unidade Curricular Curricular Unit	[9006505]	Gestão de Design				
Curso Course	[197]	Design de Produtos Interativos para Educação				
Docente responsável Teacher Responsible	[50016]	Nuno Monge				

CARGA LETIVA / LECTURING LOAD:

(T) Teóricas:	0000:00	(TC) Trabalho de Campo:	0000:00
(TP) Teórico-Práticas:	0030:00	(OT) Orientação Tutorial:	0000:00
(P) Práticas:	0000:00	(E) Estágio:	0000:00
(PL) Práticas Laboratoriais:	0000:00	(O) Outras:	0000:00
(S) Seminário:	0000:00		
Horas Dedicadas:			0110:00
Total Horas de Trabalho (Horas de Contacto + Horas Dedicadas:)			0140:00

DOCENTES E RESPETIVAS CARGAS LETIVAS NA UNIDADE CURRICULAR / ACADEMIC STAFF AND LECTURING LOAD IN THE CURRICULAR UNIT:

- [14492] Bernardo Nuno Leitão Gaeiras | Horas Previstas: 6h
- [14494] Fátima Silva São Simão | Horas Previstas: 12h
- [50016] Nuno Guerreiro Monge da Silva | Horas Previstas: 12h

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM (CONHECIMENTOS, APTIDÕES E COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER PELOS ESTUDANTES):

São objetivos da Unidade Curricular (UC):

- Mobilizar competências técnicas e práticas de gestão de design;
- Compreender a importância e diversidade de áreas de gestão em design;
- Capacitar para execução de planeamento e acompanhamento de projeto de design.

LEARNING OUTCOMES OF THE CURRICULAR UNIT:

The objectives of the Curricular Unit (CU) are:

- Mobilize technical skills and design management practices;
- Understand the importance and diversity of management areas in design;
- Enable the execution of planning and monitoring of the design project.

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS:

1. Coordenação de equipas.
2. Planeamento, orçamentação e acompanhamento/monitorização de processos.
3. Conceção e planeamento de processos criativos.
4. Definição de estratégias de desenvolvimento para projectos criativos.
5. Acompanhamento e auditoria a processos de implementação e avaliação de resultados.

SYLLABUS:

1. Team coordination.
2. Planning, budgeting and follow-up/processes monitoring.
3. Design and planning of creative processes.
4. Definition of development strategies for creative projects.
5. Monitoring and auditing implementation processes and results evaluation.

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UNIDADE CURRICULAR:

A UC pretende mobilizar um universo de competências que englobam tanto a mais elementar gestão da prática projetual em equipas multidisciplinares até às questões mais relacionadas com a implementação e implicações desses mesmos processos de design e seus resultados.

DEMONSTRATION OF THE SYLLABUS COHERENCE WITH THE CURRICULAR UNIT'S OBJECTIVES:

The CU intends to mobilize a universe of skills that encompass both the most elementary management of design practice in multidisciplinary teams to issues more related to the implementation and implications of these same design processes and their results.

METODOLOGIAS DE ENSINO (AVALIAÇÃO INCLUÍDA):

- Investigação e exploração de diferentes metodologias e ferramentas para gestão de design e a sua aplicação e teste em ambiente real, tanto por simulação, como pela aplicação aos projetos apresentados pelos(as) alunos(as);
- A análise de casos de estudo implicará análise e posterior discussão em ambiente de aula;
- Os(as) aluno(as) deverão desenvolver o planeamento de um projeto, preferencialmente a aplicar no segundo semestre;
- A avaliação, de carácter contínuo, terá em conta os exercícios de aula e o planeamento do projeto a apresentar no final da UC.

Avaliação:

Modalidade A

- Exercícios em aula e participação (25%)
- Projecto final (75%)

Modalidade B

Avaliação por exame - 100%

TEACHING METHODOLOGIES (INCLUDING EVALUATION):

- Research and exploration of different methodologies and tools for design management and their application and testing in a real environment, both by simulation and by application to projects presented by the students;
- The analysis of case studies will imply analysis and subsequent discussion in the classroom environment;
- Students should develop a project plan, preferably to be applied in the second semester;
- Continuous assessment will consider the class exercises and project planning to be presented at the end of the UC.

Evaluation:

Mode A

- Classroom exercises and participation (25%)
- Final project (75%)

Mode B

- Assessment by exam - 100%

DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM DA UNIDADE CURRICULAR:

A gestão de design na área do desenvolvimento de produtos de design interativos é uma competência essencial principalmente se incluída transversalmente no processo.

Trata-se de uma competência fundamentalmente prática mas também de um convite à reflexão sobre as aplicações e implicações da gestão a montante, a jusante e durante o processo de design.

Assim, a Gestão de Design implica a gestão global de todas as fases de criação e validação bem como a antecipação da gestão da sua existência, comercialização e/ou disseminação.

Para tal, a aplicação prática visando o modo como esta disciplina pode moldar ou revalidar opções projetuais anteriormente assumidas, revela-se como a melhor forma de a tornar mais compreensível e valorizada.

DEMONSTRATION OF THE COHERENCE BETWEEN THE TEACHING METHODOLOGIES AND THE LEARNING OUTCOMES:

Design management in the development of interactive design products is an essential competence, especially if included transversally in the process.

It is a fundamentally practical competence but also an invitation to reflect on the applications and implications of upstream, downstream and during the design process.

Thus, Design Management implies the global management of all stages of creation and validation as well as the anticipation of the management of its existence, commercialization and/or dissemination.

To this end, the practical application aimed at how this discipline can shape or revalidate design options previously assumed, reveals itself as the best way to make it more understandable and valued.

BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL / MAIN BIBLIOGRAPHY:

Best, K. (2006). Design management managing design strategy, process and implementation. AVA Academia.

Gershenfeld, N., Gershenfeld, A., & Cutcher-Gershenfeld, J. (2017). Designing Reality: How to Survive and Thrive in the Third Digital Revolution. Basic Books.

Laurel, B. (2003). Design research: Methods and perspectives. MIT Press.

Lawson, B., & Dorst, K. (2009). Design Expertise. Architectural Press.

Menger, P. M. (2014 [2009]), The Economics of Creativity ? Art and Achievement under Uncertainty, Boston, Harvard University Press.

Mozota, B. B. (2003), *Design Management: using design to build brand value and corporate innovation*, New York: Allworth Press.

Throsby, D. (2001), Economics and Culture, Cambridge, Cambridge University Press.

Towse, R. & Handke, C. (Eds. 2013), Handbook on the Digital Creative Economy, Cheltenham (UK), Massachusetts (USA), Edward Elgar Publishing.