

**FORMAÇÃO EM CONTEXTO DE TRABALHO**  
**CURSO DE DESIGN DE PRODUTO**

<b>Tipo</b>	Simulação de um conjunto de actividades profissionais similares às do contexto real de trabalho, integradas na disciplina de Projecto e Tecnologias e que são relevantes para o perfil de formação do curso.
<b>Duração</b>	2º e 3º períodos.
<b>Realização</b>	Entre 3 de Janeiro e 25 de Maio.
<b>Designação</b>	Design de produto
<b>Caracterização</b>	<p>Cada aluno desenvolve um projecto temático aplicando metodologias do design, processos técnicos de representação, métodos de planificação e de concretização da obra característicos do projecto na área do design.</p> <p>Esta formação consubstancia-se num percurso demonstrativo de saberes, atitudes e competências em torno de um projecto e das suas tecnologias, colocados em simulação do contexto de trabalho na área do design de produto.</p> <p>Apresenta-se por proposta da equipa de professores da disciplina de Projecto e Tecnologias que acompanha e avalia todo o processo de concepção, planificação e produção. Sobre esta formação o aluno apresenta um relatório descritivo e justificativo.</p>
<b>Objectivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer contextos produtivos no âmbito da simulação de actividades profissionais.</li><li>• Seleccionar metodologias projectuais, métodos de representação/ planificação e tecnologias adequadas, à produção da obra e orientados em função das práticas de profissionais e do contexto de trabalho.</li><li>• Responder com criatividade e autonomia às actividades propostas.</li><li>• Saber gerir as várias fases de desenvolvimento do projecto de acordo com os prazos estabelecidos.</li><li>• Desenvolver um projecto que visa uma proposta trabalho concreta a partir de uma necessidade / realidade do mercado de trabalho, sendo o seu percurso orientado para concretização da obra que deverá ser colocada ao serviço da comunidade.</li><li>• Realizar um relatório justificativo do projecto.</li></ul>
<b>Conteúdos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Projecto</u> – Metodologia projectual; processos de pesquisa e análise de informação; processos criativos de concepção de soluções; métodos e técnicas de representação e planificação da obra; relatório justificativo do projecto; apresentação do projecto.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Tecnologias</u> – de representação digital: do projecto 2D e 3D; oficinais: materiais e tecnologias; técnicas e materiais de execução de modelos; planeamento da produção.</li> <li>• <u>Relatório</u> – sua construção e justificação das opções do projecto e da sua concretização.</li> </ul>
<b>Estratégias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Execução de um projecto cujo desenvolvimento e concretização seja vocacionado para uma aproximação à realidade dos seus contextos de trabalho.</li> <li>• Criação de condições que permitam a concretização da obra do projecto em curso e a sua colocação ao serviço da comunidade.</li> <li>• Programação de visitas de estudo a contextos de trabalho e de produção de empresas e instituições relacionadas com o projecto seleccionado.</li> </ul>
<b>Programação</b>	O plano de desenvolvimento do projecto é apresentado aos alunos num enunciado onde constam definição do problema, os objectivos, e todas as fases programáticas e os critérios de avaliação.
<b>Crítérios de avaliação</b>	<p>São objecto de avaliação e de ponderação geral:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Aquisição de conceitos e competências</u> – aquisição de uma cultura básica do design; consciencialização social e ambiental; capacidade projectual (no tocante à pesquisa de soluções alternativas) – 35%</li> <li>• <u>Realização dos trabalhos propostos</u> – capacidade de síntese e de comunicação pelos meios de representação; Capacidade de simulação e de desenvolvimento do projecto pelos meios de modelação; Aplicação e articulação dos conhecimentos; Capacidade de resolução de problemas; Domínio de materiais e tecnologias (tradicionais) e informáticas; Elaboração do relatório final – 40%</li> <li>• <u>Comportamentos e atitudes</u> – iniciativa e autonomia; motivação e participação; integração em trabalho de equipa; assiduidade e pontualidade – 25%</li> </ul> <p>A assiduidade dos alunos é registada em mapa próprio. O apuramento da classificação obtém-se a partir do somatório das parcelas dos critérios supra mencionados.</p>