

## Mapa III - Design de Moldes 3D

### 4.2.1. Designação da unidade curricular (PT):

*Design de Moldes 3D*

### 4.2.1. Designação da unidade curricular (EN):

*3D Pattern Design*

### 4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (PT):

*D*

### 4.2.2. Sigla da área científica em que se insere (EN):

*D*

### 4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (PT):

*Semestral 1ºS*

### 4.2.3. Duração (anual, semestral ou trimestral) (EN):

*Semiannual 1st S*

### 4.2.4. Horas de trabalho (número total de horas de trabalho):

*150.0*

### 4.2.5. Horas de contacto:

*Presencial (P) - TP-56.0*

### 4.2.6. % Horas de contacto a distância:

*0.00%*

### 4.2.7. Créditos ECTS:

*6.0*

### 4.2.8. Docente responsável e respetiva carga letiva na Unidade Curricular:

*• Inês Simões - 112.0h*

### 4.2.9. Outros docentes e respetivas cargas letivas na unidade curricular:

*[sem resposta]*

### 4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (PT):

*Os objectivos de aprendizagem de Design de Moldes 3D são:*

*Combinar (sincronicamente) as acções de 'idear' e 'materializar.'*

*'Pensar' no todo em vez de nos detalhes, um a um.*

*Valer-se da experiência e vivência como corpo vestido.*

*Identificar os elementos caracterizadores dos objectos vestíveis icónicos seleccionados.*

*Experimentar várias soluções para os problemas propostos e seleccionar a(s) mais adequada(s).*

*Criar relações entre os conceitos implícitos (abordagens não convencionais de design de moldes) e os requisitos explícitos dos projectos (objectos vestíveis icónicos).*

*Desenvolver um 'corpo' de trabalho que evidencie uma 'linguagem individual' consistente.*

*Avaliar criticamente as experimentações desenvolvidas e defendê-las visual/oralmente eficazmente.*

### 4.2.10. Objetivos de aprendizagem e a sua compatibilidade com o método de ensino (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes). (EN):

*The learning objectives of 3D Pattern Design are:*

*To combine (synchronously) the actions of 'ideating' and 'materializing.'*

*To think about the whole rather than the details, one by one.*

*Draw on the experience of being a dressed body.*

*Identify the characterizing elements of the selected iconic garments.*

*Experiment with various solutions to the proposed problems and select the most appropriate one(s).*

*Create relationships between the implicit concepts (unconventional pattern design approaches) and the explicit requirements of the projects (iconic garments).*

*Develop a 'body' of work that evidences a consistent 'individual language.'*

*Critically evaluate the developed experimentations and defend them visually/orally effectively.*

#### **4.2.11. Conteúdos programáticos (PT):**

*Os conteúdos programáticos de Design de Moldes 3D assentam na apropriação do conceito de designer-maker que pressupõe um processo que combina ideação e materialização num mesmo momento.*

*São desenvolvidos dois projectos práticos – Zero-Waste Fashion e One-Piece Pattern Design – que apresentam duas abordagens de 'ideação por moldes 2D' (novas para os estudantes), diferentes entre si em termos dos conceitos subjacentes e da lógica dos processos. Apesar das suas diferenças, o elemento agregador das duas abordagens referidas é o conjunto de objectos vestíveis icónicos – e.g., duffle coat, trench coat, caban, t-shirt, anorak, coveralls –, um termo que qualifica as peças que sobreviveram décadas, tendo sobrevivido ao ritmo acelerado da moda.*

#### **4.2.11. Conteúdos programáticos (EN):**

*The syllabus of 3D Pattern Design is based on the appropriation of the designer-maker concept that proposes a process that combines ideation and materialization in a single moment.*

*The CU involves developing two practical projects - Zero-Waste Fashion and One-Piece Pattern Design - that present two (new to the students) 2D pattern design approaches, different from each other in terms of the underlying concepts and process logic.*

*Despite their differences, the aggregating element of the two approaches mentioned is the set of iconic garments - e.g., duffle coat, trench coat, pea coat, t-shirt, anorak, coveralls - a term that qualifies pieces of clothing that have survived decades, and therefore the fast pace of fashion.*

#### **4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):**

*Expor os estudantes ao conceito de slow fashion, propondo o seu cruzamento com as abordagens Zero-Waste Fashion e One-Piece Pattern Design, por esta ordem, possibilita*

*Expandir, pela prática de Projecto, o sentido de história e de memória (estética/material) colectiva e a memória afectiva individual, Priorizar o processo sincrónico de ideação/materialização na (re)interpretação de objectos vestíveis icónicos, resultante da identificação dos seus elementos-chave,*

*Reforçar a consciência sustentável e reconhecer o papel que o designer-maker pode ter na (urgente) mudança do paradigma de produção e consumo de objectos vestíveis.*

#### **4.2.12. Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):**

*Confronting the students with the concept of slow fashion, and proposing its crossing with Zero-Waste Fashion and One-Piece Pattern Design approaches, in that order, makes it possible*

*To expand, through the practice of Project, the sense of history and collective memory (aesthetic/material) and individual affective memory, Prioritize the synchronous process of ideation/materialization in the (re)interpretation of iconic garments, resulting from the identification of their key elements,*

*Strengthen the sustainable awareness and recognize the role that the designer-maker can have in the (urgent) change of the paradigm of production and consumption of clothing.*

#### **4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (PT):**

*O desenvolvimento dos projectos é precedido pela exposição teórica dos conceitos e abordagens propostos e sucedido pela apresentação/discussão dos/sobre os projectos desenvolvidos individualmente. A combinação de estratégias formais e informais tem como objectivo exponenciar a prática esclarecida, as experiências e aptidões dos estudantes, bem como o diálogo e a partilha dos mesmos. O desenvolvimento de projectos envolve o contacto regular um-a-um entre estudantes e professora, a fim de estimular a análise sobre o desenvolvimento dos projectos relativamente aos desafios que apresentam. Através destas interações, a professora familiariza-se com e contribui para as perspectivas dos estudantes sobre os conceitos implicados e as abordagens propostas, bem como a sua aplicação nos projectos.*

*As exposições teóricas destinam-se a fornecer informação fundamental sobre os conceitos e as abordagens subjacentes a cada projecto. As exposições orais dos conteúdos são complementadas por slideshows (elaborados pela professora), porque a apresentação de imagens e textos incentiva a compreensão dos conceitos implicados, a assimilação das abordagens propostas, além de estimular a curiosidade e participação dos estudantes. Todos os slideshows (que incluem os briefings dos projectos e as leituras recomendadas) são fornecidos aos estudantes após cada sessão.*

*As apresentações e discussões proporcionam aos estudantes a possibilidade de partilhar as suas experiências e percepções em diálogos constructivos, com colegas e professora. A oportunidade de exibir e discutir os projectos permite aos estudantes identificar – e ajudar os colegas a identificar – os aspectos positivos e negativos dos projectos desenvolvidos individualmente, podendo ainda levar à identificação de outras (possíveis) ligações entre os conceitos implicados e as abordagens utilizadas e (potencialmente) à descoberta dos interesses individuais dos estudantes no contexto do design de moda e à consolidação das suas capacidades de expressão pessoal.*

#### **4.2.13. Metodologias de ensino e de aprendizagem específicas da unidade curricular articuladas com o modelo pedagógico. (EN):**

The development of the projects is preceded by the lectures about the proposed concepts and approaches, and succeeded by presentation/discussion of/about the individually developed projects. The combination of formal and informal strategies is aimed at enhancing an enlightened practice, the students' experiences and skills, as well as their dialogue and sharing. The project development involves regular one-to-one contact between students and professor in order to stimulate the analysis about the projects development in relation to the challenges they present. Through these interactions, the professor becomes familiar with and contributes to the students' perspectives on the concepts and the approaches involved, as well as their application in the projects. The lectures are intended to provide fundamental information about the concepts and approaches underlying each project. The oral presentations are complemented by slideshows (designed by the professor), because the presentation of images and texts encourages the understanding of the concepts involved, the assimilation of the proposed approaches, and stimulates the students' curiosity and participation. All slideshows (which include the project briefings and recommended readings) are provided to students after each session. The presentations and discussions provide the students with the opportunity to share their experiences and insights in constructive dialogues, with peers and professor. The chance to exhibit and discuss the projects allows the students to identify - and help their peers identify - the positive and negative aspects of their projects, and may lead to the identification of other (possible) connections between the implicated concepts and the used approaches, and (potentially) to the discovery of the students' individual interests in the context of fashion design, besides the consolidation of their skills of self-expression.

#### 4.2.14. Avaliação (PT):

De acordo com os regulamentos FA.U LISboa, a avaliação do desempenho dos estudantes em Design de Moldes 3D é contínua e centra-se no desenvolvimento/apresentação de projectos e nos contributos para as discussões inter pares sobre os projectos desenvolvidos individualmente. A avaliação global resulta da ponderação de diversos critérios, designadamente:

O processo [35%] que considera 1. a quantidade e variedade das experiências realizadas, 2. a capacidade de análise das ideias exploradas e o seu contributo no desenvolvimento e refinamento dos projectos, 3. a conexão entre as ideias exploradas e o os objectos finais.

O trabalho [35%] que considera 1. a compreensão dos conceitos-chave implicados e dos requisitos dos briefings, 2. a apropriação das abordagens propostas e a sua adequação para o desenvolvimento dos projectos, 3. a consistência da 'linguagem individual,' 4. a capacidade de materializar e a qualidade das materializações.

A participação [15%] que considera 1. o formato das apresentações, 2. a capacidade de comunicar/descrever os projectos desenvolvidos, 3. a capacidade crítica e o contributo para as discussões entre pares.

A atitude [15%] que considera 1. a motivação para desenvolver os projectos e o interesse pelas temáticas, 2. o cumprimento dos prazos estabelecidos, 3. a assiduidade e a pontualidade.

À semelhança do que é feito em Design de Moldes 2D I, II e III os estudantes de Design de Moldes 3D autoavaliam-se e avaliam os seus pares com base nos critérios listados nas Rubricas de Avaliação entregues no início do semestre que incluem descrições dos níveis de desempenho. A implementação desta prática tem como objectivo tornar (mais) transparente a tradução da avaliação (manifesta/assumidamente) subjectiva dos projectos em notas qualitativas e numéricas.

#### 4.2.14. Avaliação (EN):

According to FA.U LISboa regulations, the assessment of student performance in 3D Pattern Design is continuous and focuses on the development/presentation of projects and contributions to peer discussions on the projects developed individually. The overall assessment results from the weighting of several criteria, namely:

The Process [35%] which considers 1. the amount and variety of experiments carried out, 2. the ability to analyze the ideas explored and their contribution to the development and refinement of the projects, 3. the connection between the ideas explored and the final objects.

The work [35%] that considers 1. the understanding of the key concepts involved and the requirements of the briefings, 2. the appropriateness of the proposed approaches and their suitability for the development of the projects, 3. the consistency of the 'individual language,' 4. the ability to materialize and the quality of the materializations.

The participation [15%] that considers 1. the format of the presentations, 2. the ability to communicate/describe the developed projects, 3. the critical ability and the contribution to peer discussions.

The attitude [15%] which considers 1. the motivation to develop the projects and interest in the issues, 2. the compliance with deadlines, 3. the attendance and punctuality.

Similar to what is done in 2D Pattern Design I, II and III, 3D Pattern Design students self-evaluate themselves and their peers based on the criteria listed in the Assessment Rubrics delivered at the beginning of the semester that include descriptions of performance levels. The implementation of this practice aims to make (more) transparent the translation of the (manifestly-/assumably) subjective evaluation of projects into qualitative and numerical grades.

#### 4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (PT):

Sendo uma UC teórico-prática que exige muito esforço por parte dos alunos, entende-se como necessário promover um ambiente de aprendizagem informal. O objectivo de dedicar tempo em sala de aula dedicado ao desenvolvimento de projetos e discussões inclui: ajudar os estudantes a desenvolver autoestima e responsabilidade, capacidades analíticas e de comunicação oral, bem como prepará-los para situações reais de vida social e profissional.

#### 4.2.15. Demonstração da coerência das metodologias de ensino e avaliação com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular. (EN):

Given that this theoretical and practical curricular unit requires the students to do a considerable amount of work, it is crucial for the students' learning outcomes to promote a relaxed learning environment. The purpose of granting in-class time devoted to projects and

discussions comprises: helping students develop self-esteem, higher-level thinking, responsibility and oral communication skills, as well as to prepare them for real social life and employment situations.

**4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (PT):**

Ban, Lavinia (2014) *What is the True Meaning of Timeless Fashion? Not Just A Label.*

Machado, Gabriela (2018) "Slow Fashion is not a movement; it's a market." *An Interview with Kate Fletcher. Traduzido por Carol Bardi. Modifica Global.*

Rissanen, Timo (2013) *Zero-Waste Fashion Design: A study at the intersection of cloth, fashion design and pattern cutting. Unpublished thesis (PhD). University of Technology Sidney.*

Lindqvist, Rickard (2013) *On the Logic of Pattern Cutting: Foundational Cuts and Approximations of the Body. Unpublished thesis (Licentiate). The Swedish School of Textiles, University of Borås.*

Duburg, Annette & Van der Tol, Rixt (2008) *Draping: Art and Craftsmanship in Fashion Design. The Netherlands: ArtEZ Press and d'junge Hond Publishers.*

Patronen/Patterns. [Catálogo da exposição patente no Mode Museum Antwerpen, 24 Abril - 10 Agosto 2003]. Amsterdam: Ludion, pp. 9-19 e 41-53.

**4.2.16. Bibliografia de consulta/existência obrigatória (EN):**

Ban, Lavinia (2014) *What is the True Meaning of Timeless Fashion? Not Just A Label.*

Machado, Gabriela (2018) "Slow Fashion is not a movement; it's a market." *An Interview with Kate Fletcher. Traduzido por Carol Bardi. Modifica Global.*

Rissanen, Timo (2013) *Zero-Waste Fashion Design: A study at the intersection of cloth, fashion design and pattern cutting. Unpublished thesis (PhD). University of Technology Sidney.*

Lindqvist, Rickard (2013) *On the Logic of Pattern Cutting: Foundational Cuts and Approximations of the Body. Unpublished thesis (Licentiate). The Swedish School of Textiles, University of Borås.*

Duburg, Annette & Van der Tol, Rixt (2008) *Draping: Art and Craftsmanship in Fashion Design. The Netherlands: ArtEZ Press and d'junge Hond Publishers.*

Patronen/Patterns. [Catálogo da exposição patente no Mode Museum Antwerpen, 24 Abril - 10 Agosto 2003]. Amsterdam: Ludion, pp. 9-19 e 41-53.

**4.2.17. Observações (PT):**

[sem resposta]

**4.2.17. Observações (EN):**

[sem resposta]