



ANOS

Livro de Faculdade

IADE: Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia

Ficha Técnica

Reitoria

Professor Doutor Pedro Barbas Homem | Reitor
Professora Doutora Diana Dias | Vice-Reitora
Professor Doutor Carlos Duarte | Pró-Reitor
Professor Doutor Adelino Cunha | Pró-Reitor

Título

Livro de Faculdade: IADE - Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação

Ano de Publicação

2018/2019

Coleção

Livros e Guias de Curso da Universidade Europeia

Direção Editorial

Adelino Cunha

Design Gráfico

Alexandre Cunha
Diogo Mendonça

Vídeos

Mário Brás

Edição

Carina Morais

ISBN

978-989-54100-7-1

Índice

<u>Mensagem do Diretor do IADE</u>	<u>06</u>
<u>Media Lab</u>	<u>12</u>
<u>3D Lab</u>	<u>16</u>
<u>Game Studio</u>	<u>20</u>
<u>Fábrica</u>	<u>24</u>
<u>Print Lab</u>	<u>28</u>
<u>Biblioteca António Quadros</u>	<u>32</u>

DESIGN: Campo da Fabricação, da Transgressão e da Simbiose.

Muito se escreve e mais ainda se escreveu sobre esta profissão: designer.

Há quem diga que os primeiros são do início do Séc. XX, mas outros, mais perspicazes, dizem, e bem, que a profissão remonta aos primórdios da história quando o homem tomou consciência que tinha capacidade e habilidades para resolver os seus problemas mundanos presentes no seu quotidiano.

Se o designer é então um solucionador de problemas, deve ter como ponto de partida a exploração do conhecimento sobre o mundo adquirido e experimentar, testar, antever. Essa experimentação leva-nos certamente a algo de novo, mas pode também significar que gastamos tempo, considerando possibilidades loucas que talvez nunca funcionarão. E é muitas vezes esta falsa noção de tempo perdido que nos leva, enquanto indivíduos, a explorar pouco. A questionar quase nada. E pior ainda, a arriscar ainda menos. Enquanto designers, devemos perpetuar exactamente o contrário!

O designer, antes de ser designer, precisa de errar, precisa de saber reunir os objectos aos seus significados. Precisa de saber construir a relação entre "realidades velhas" e "suposições futuras". E para isso, necessita de tempo. De erro. E com tempo, erramos mais, mas erramos melhor.

Só depois de usar todo este tempo, o designer, tem a capacidade de re-inventar o tempo, projectando o

futuro, criando cenários, antevendo, solucionando um futuro inexistente.

A importância que damos ao tempo torna-se extremamente relevante. Ao tempo que podemos gastar em ambiente letivo, quando aprendemos a ser designers, ao tempo que perdemos para alcançar uma solução, em contexto profissional, e ao tempo que reinventamos enquanto designers.

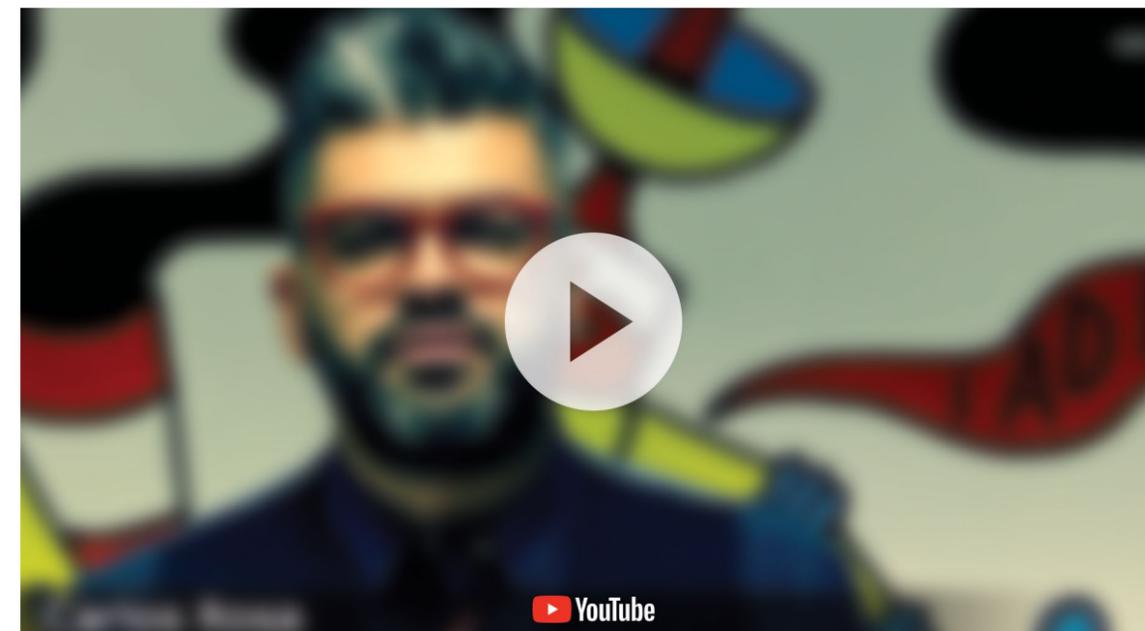
Um designer deve caminhar para o que, na biologia, é referido como "mutagénico" - um agente que produz mutações no mundo artificial, em que a interação entre disciplinas e pessoas é crucial. Esta "mutagénese" é a característica basilar de alguém que prepara o futuro, de alguém que reconhece os padrões da história e inova criando novas estórias, propondo alternativas.

"Se o designer é então um solucionador de problemas, deve ter como ponto de partida a exploração do conhecimento sobre o mundo adquirido e experimentar, testar, antever."

É a característica de alguém que reconhece para depois avançar, de alguém que trabalha com a memória, mas não fica preso, antes pelo contrário. A característica de alguém que olha para as memórias e vê o futuro de forma crítica. E esta atitude crítica do designer tem como ponto de partida questionar e problematizar, para depois resolver.

Estas resoluções podem ser encaradas como os agentes activos na modificação dos contextos socio-culturais, em que o designer através das suas

video disponível em versão digital



escolhas, das suas mensagens, dos seus artefactos, imprime intencionalidade e rigor, imprime dimensão pública, imprime valores, molda mentalidades e constrói experiências.

Sir Henry Walton chamou "design ao desenho das coisas que estão a acontecer". Ao que eu acrescento, "a acontecer no mundo natural, numa simbiose entre mundo nascido e mundo criado."

O design é assim a interface entre nós e o mundo natural. O design é o pai do mundo fabricado, daquilo que reina no mundo natural, que define o nosso quotidiano, as nossas acções. O ser-humano é forrado de coisas! Tudo o que usamos, queremos, operamos, mexemos é uma consequência da criação do inexistente, e os designers estão na linha da frente para o fazer. Para o conseguir.

No séc. XVIII, no primeiro dicionário onde se encontra a entrada para a definição de design, esta tinha dois sentidos. O design para as Artes e Ciências, muito próxima da ideia de desenho projectual e numa segunda dimensão, o design enquanto vontade ou designio. Com o desenvolvimento industrial a ideia de "objecto" melhorou, dando origem aquilo que se chamou na altura da "esthétique industrielle". O que veio introduzir a ideia de que a estética, ou a estesia, contrário de anestesia, era uma das características do bom design, aumentando a variável emocional que os objectos imprimem nos seus utilizadores.

Com o afastamento da dimensão artística da dimensão técnica é o designer que assume a responsabilidade de as ligar de certa forma, com artefactos funcionais e ao mesmo tempo, belos.

No ímpeto dos ideais originários das revoluções estéticas e modernistas, mas com um sentido ético muito forte, nasce a Bauhaus nos anos de 1920. É por esta altura, e com a Bauhaus como pilar, que se cria a ideia de designer global.

Em Portugal, a ideia de uma profissão em design, começa a assumir-se pela mão do arquitecto Frederico George, que visita Walter Gropius e Mies van der Rohe nos EUA, logo após a II Guerra Mundial.

"Eu diria até, que esta relação de cumplicidade é um dos grandes legados do IADE. Mas... o papel do designer está a mudar, outra vez."

É então que autores como Frederico George e outros como Daciano da Costa e Sena da Silva se auto-intitulam designers, alguém que domina a arte e a arquitectura e se posiciona entre elas, o designer. Esta nova profissão que desponta em Portugal nos anos de 1960, acaba por estar fortemente ligada ao IADE - Faculdade de Design Tecnologia e Comunicação.

O IADE - Faculdade de Design Tecnologia e Comunicação foi a primeira escola de design para os verdadeiros interessados em fazer da sua profissão a resolução dos problemas do quotidiano através da criação de artefactos, se assim se pode dizer.

António Quadros, pensador, crítico e professor, também poeta e ficcionista, intransigente na defesa e valorização dos elementos essenciais da cultura portuguesa, um dos principais impulsionadores de uma geração da cultura portuguesa, em 1969, funda o IADE, sigla que rapidamente representou um

projeto de renovação no âmbito do ensino artístico em Portugal. Que ainda hoje se mantém!

Para o seu corpo docente inicial, convidou professores italianos, franceses e ingleses que trouxeram os fundamentos desta nova disciplina que era o design. Estes professores internacionais juntamente com o grupo de fundadores, Manuel Lapa, Costa Martins, Lima de Freitas e claro, António Quadros, veicularam e contagiaram as primeiras gerações de profissionais com formação em design em Portugal.

No IADE os alunos tinham, e têm ainda, uma relação muito directa com os professores. A história conta-nos que António Quadros aquando do desenho das salas de aula, diz a Manuel Lapa "aqui ficam os estrados", ao que o Mestre Lapa lhe responde "Não. Vai para o meio deles!" Esta relação de proximidade, cumplicidade e partilha ainda hoje se sente no quotidiano da Escola, sente-se nas paredes, sente-se nas pessoas. Eu diria até, que esta relação de cumplicidade é um dos grandes legados do IADE.

"Com o afastamento da dimensão artística da dimensão técnica, é o designer que assume a responsabilidade de as ligar de certa forma, com artefactos funcionais e ao mesmo tempo, belos."

Mas... o papel do designer está a mudar, outra vez. E em muito devido ao espaço que ocupa no mundo tecnológico e claro, ao espaço que o mundo tecnológico ganhou ao mundo do artefacto.

Os objectos têm cada vez mais uma dimensão tecnológica. E é esta dimensão que marca a diferença entre o objecto finito e o objecto ilimitado.

"Um designer deve caminhar para o que, na biologia, é referido como "mutagénico" - um agente que produz mutações no mundo artificial, em que a interação entre disciplinas e pessoas é crucial."

O objecto finito esgota-se em si próprio. Tem um fim definido à nascença. Uma cadeira, uma bicicleta, um esquentador. Um objecto ilimitado permite um sem fim de utilizações e adaptações tecnológicas. Os objectos são agora definidos por uma nova estirpe de criadores, os designers computacionais. Seres híbridos que dominam a arte e a técnica, mas a técnica agora é outra. É digital, é informática.

O design tem a capacidade de afectar a vida de milhões de pessoas, em que o mesmo objecto poderá ter impactos diferentes em pessoas diferentes, pois os objectos ganham agora uma nova dimensão: podem ser personalizáveis.

Podem ter uma dimensão pessoal, subjectiva, mutável e até emocional ou afectiva, mas que é ajustada por cada um de nós. Mas este novo design não pode ser só o que se vê. Não pode ser só e apenas a dimensão personalizável do aspecto.

O design tem que se afirmar como uma forma de pensar, é um instrumento para melhorar a condição humana. É na sua mais pura das essências enquadrar a vida. É enquadrar as nossas vidas!

Fazer design é ter interesse pelo comportamento, pela vivência, pelo quotidiano, pelas coisas simples do dia-a-dia. É conseguir que os objectos conversem com o utilizador. É conseguir encorajar comportamentos.

É conseguir retirar de um objecto a sua função, e ao mesmo tempo fruir e usufruir. É caso para afirmar que no design dá-se prioridade aos valores. Dá-se prioridade às pessoas.

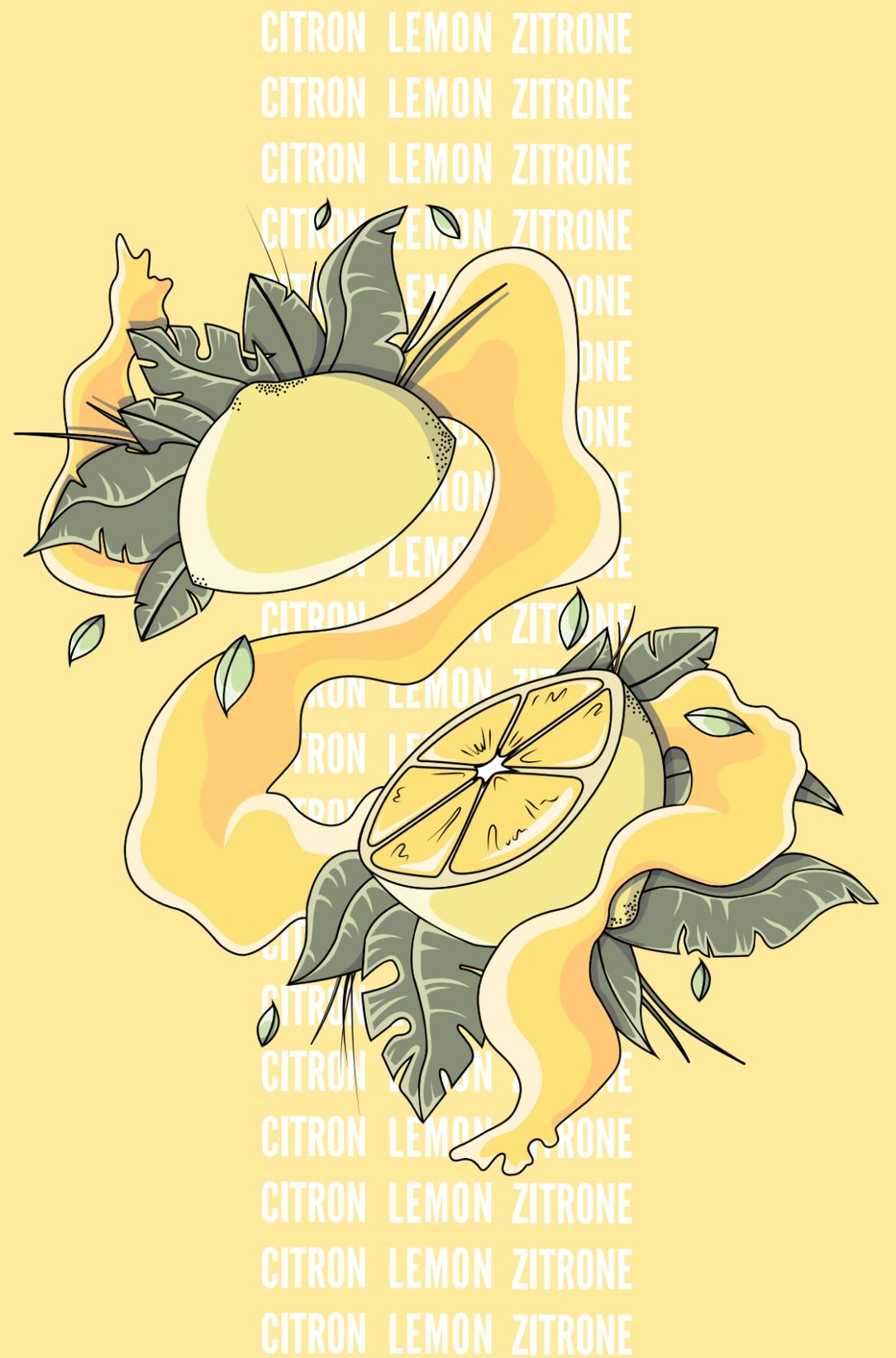
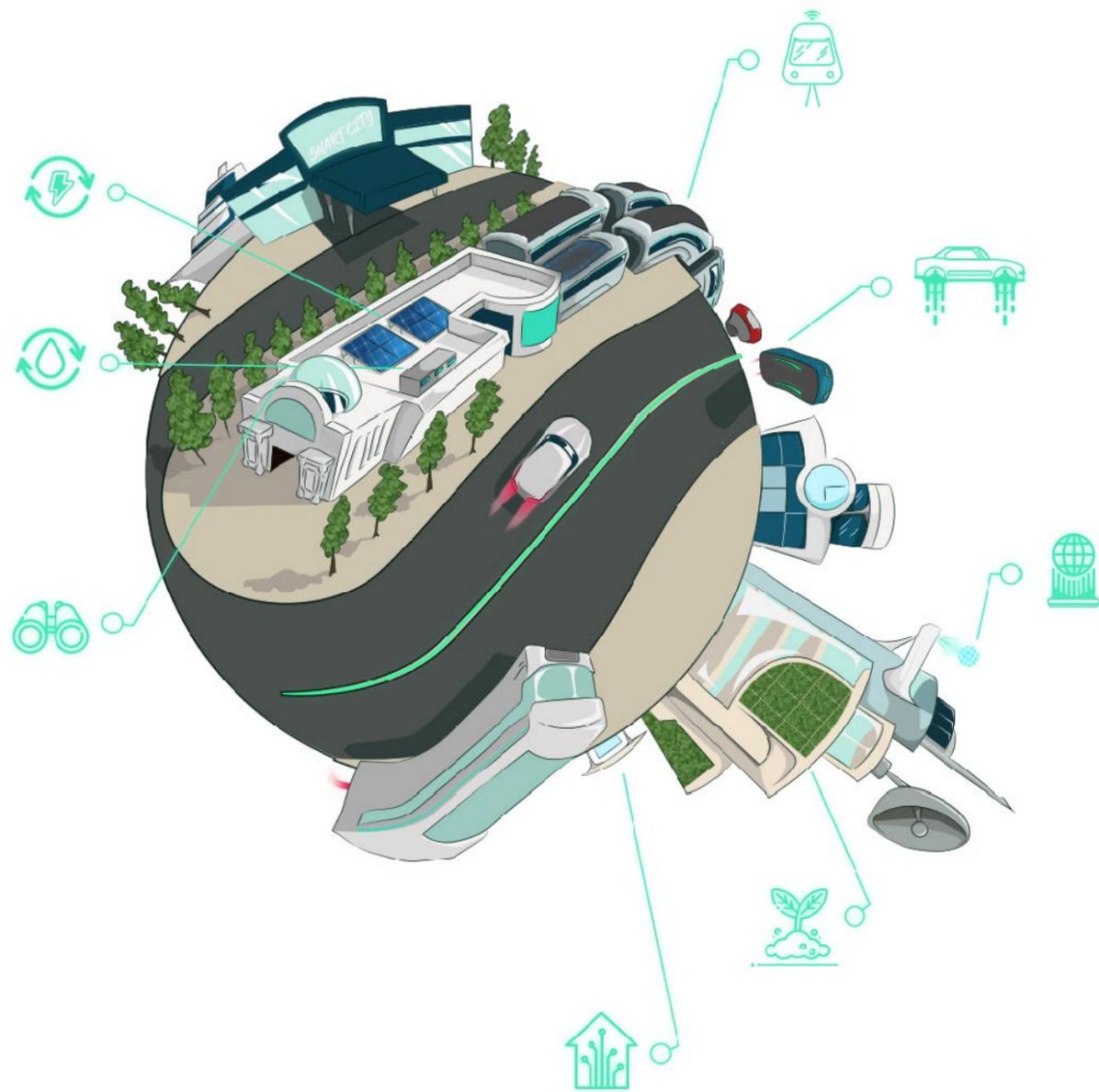
Perante a criação de um objecto visual, tridimensional, digital, ou outro qualquer ainda por criar, parece-me claro que os valores humanos não são negociáveis. Para os conhecermos devemos ouvir, observar, questionar. Devemos ter pensamento crítico. Devemos deixar-nos a nós mesmos de parte. Devemos vestir a pele de um terceiro e ignorar a nossa dimensão emocional. Devemos entender e aprender. Melhor ainda, devemos apreender.

"Esta relação de proximidade, cumplicidade e partilha ainda hoje se sente no quotidiano da Escola, sente-se nas paredes, sente-se nas pessoas."

Só assim se garantem os valores humanos. Só assim se garante a função e a fruição. Só assim se garante a condição humana através do design.

O DIRETOR DO IADE,
Carlos Rosa





MEDIA LAB

O **Media Lab** é um laboratório de apoio aos estudantes e docentes do IADE, que promove o apoio à formação e à investigação em áreas fundamentais da fotografia e do audiovisual.

Dispõe de uma **cabine de som**, **estúdios para filmar e editar vídeo** e **laboratórios** especializados em **fotografia analógica e digital**. Estas instalações permitem aos estudantes desenvolverem projectos nas áreas técnico-operativas ao serviço das indústrias de produção audiovisual ou experimentarem uma vertente mais livre como a da fotografia de autor, próxima das expressões mais criativas das artes plásticas.

A **Licenciatura em Fotografia e Cultura Visual** favorece também o contacto com as temáticas fotográficas específicas da publicidade, da reportagem, da moda e do jornalismo.

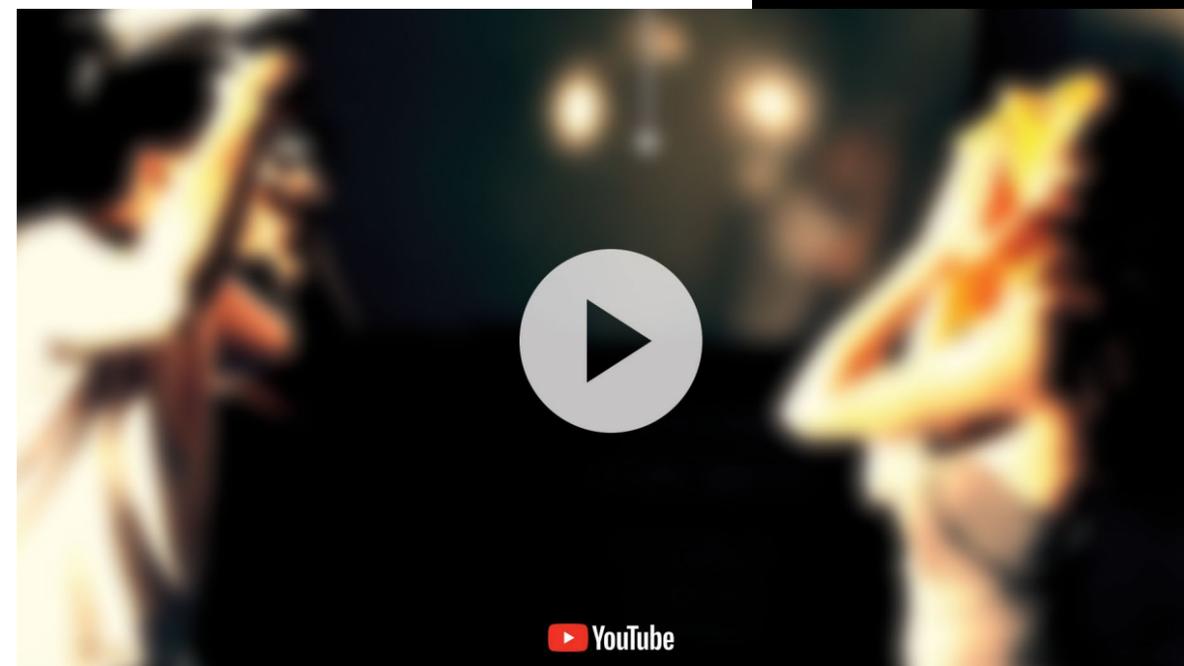
O Media Lab possibilita que **todos** os estudantes acedam aos estúdios e aos equipamentos para desenvolverem os **seus projectos académicos ou experimentais**.

PISO

-1 MEDIA LAB

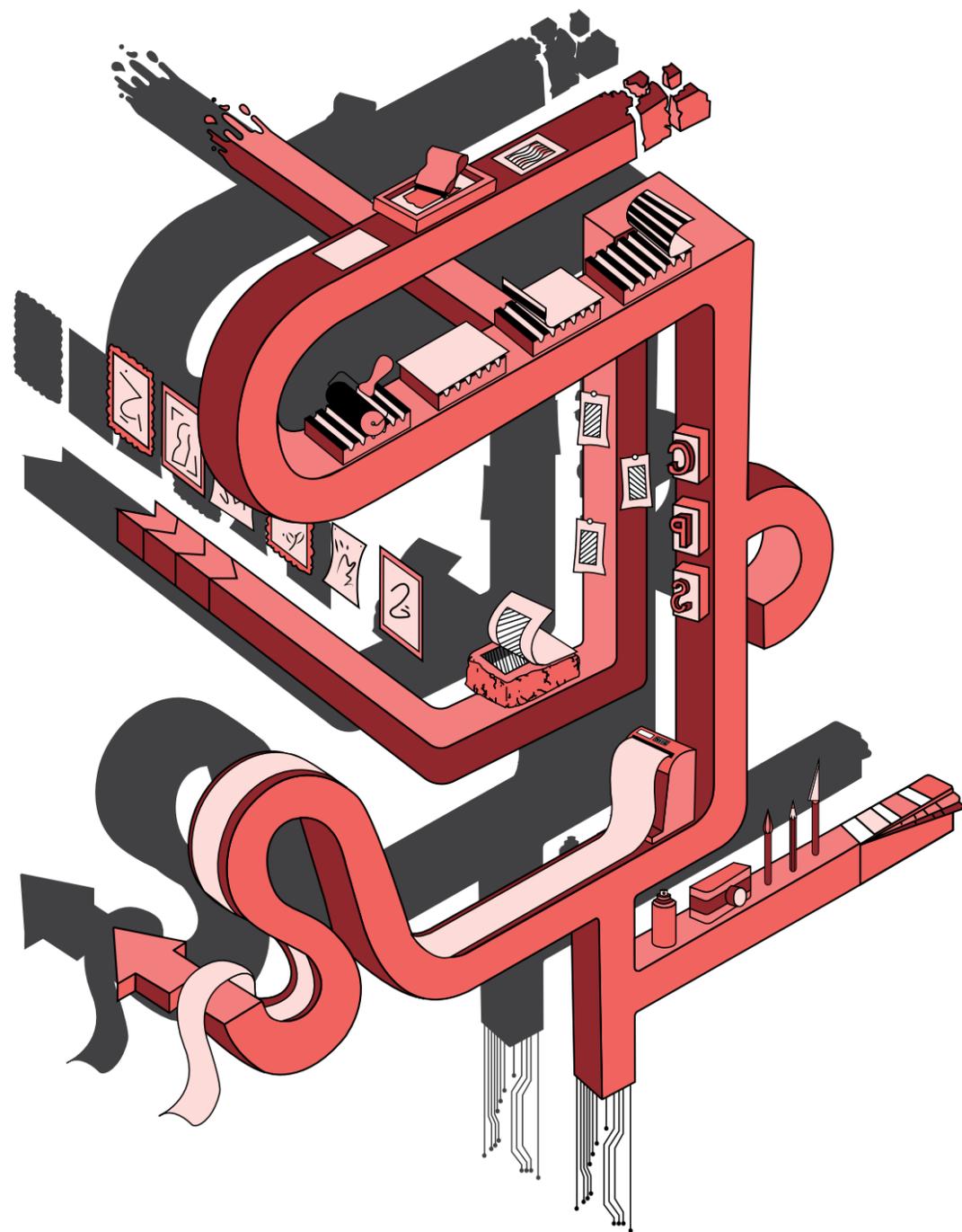
- 01 IADE-UX LAB
- 02 IADE LIVE
- 03 ESTÚDIO 1
STUDIO 1
- 04 ESTÚDIO 2
STUDIO 2
- 05 SALA DE APOIO TÉCNICO
TECHNICAL SUPPORT ROOM
- 06 SALA DE EDIÇÃO
EDITING ROOM
- 07 ESTÚDIO 3
STUDIO 3
- 08 ESTÚDIO DE SOM
SOUND STUDIO

Coordenadora: Me. Ângela Silvestre
angela.silvestre@universidadeeuropéia.pt



vídeo disponível em versão digital





Patrícia Barros Francisco
Estudante da Licenciatura Global em Global Design
Behance: www.behance.net/patricia244d6f



Túlia Rodrigues
Estudante da Licenciatura Global em Global Design

3D LAB

O **3D Lab** é um laboratório dotado de recursos materiais e humanos, de forma a facilitar a **materialização** de **ideias e projectos** através de **modelos à semelhança** (físicos e numéricos).

A capacidade instalada, ponderada entre tecnologias tradicionais e de controlo numérico, permite a transformação por **tecnologias tradicionais** de madeiras naturais e transformadas (serras mecânicas e manuais, torno de madeira, lixadoras), perfis metálicos (corte manual, soldadura de óxido acetileno e de arco voltaico, torno mecânico), plásticos reforçados, moldes de silicone, moldes de gesso, moldação de cerâmicas por via líquida, mufla cerâmica, piro-serra para corte de poliestireno, termoformação de PVC.

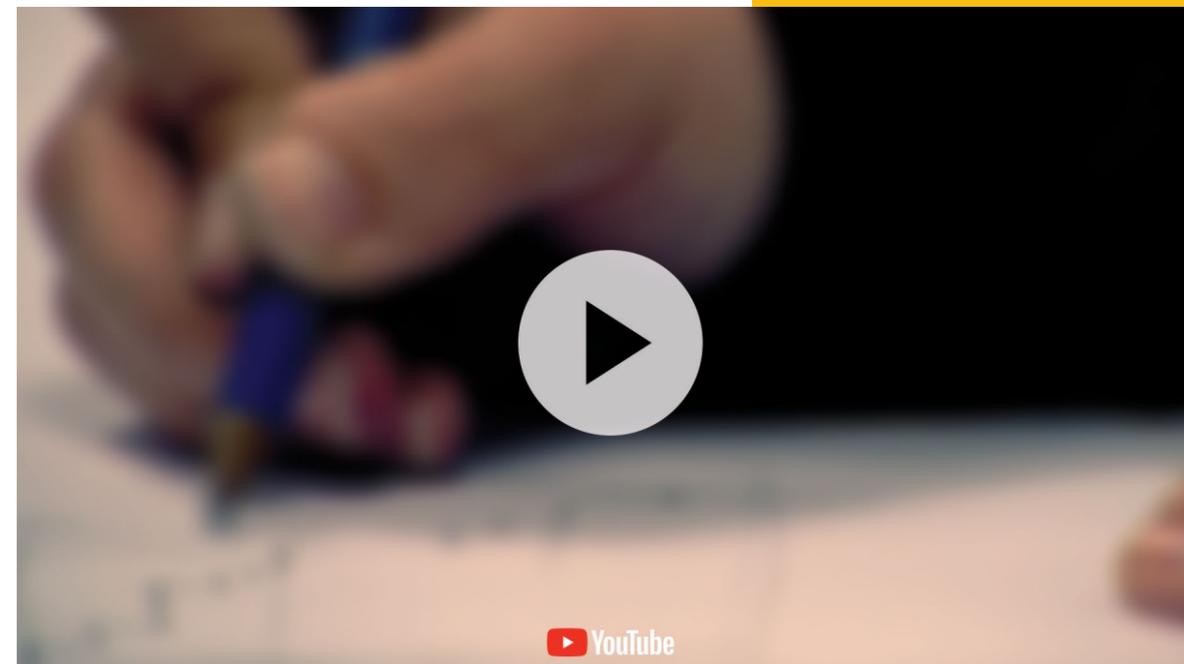
Estão igualmente disponíveis **tecnologias de controlo numérico**, dispondo de fresadoras CNC de dois e de 5 eixos, laser cutter, plotter para corte de vinil, e impressoras tridimensionais para ABS, PLT e Nylon.

PISO

1 NORTH AMERICA

- 10 COPA
STAFF COFFEE BREAK ROOM
- 11 SERVIÇO DE ADMISSÃO DE ESTUDANTES
STUDENT ADMISSION & ENROLLMENT SERVICES
- 12|13|14 SALAS DE AULA
CLASSROOMS
- 15 COORDENAÇÃO DA MANUTENÇÃO
MAINTENANCE COORDINATION
- 17 LABORATÓRIO DE INVESTIGAÇÃO
PROJECT FACTORY | GAME STUDIO
- 18 3D LAB

Coordenador: Prof. Doutor Diamantino Abreu
diamantino.abreu@universidadeeuropeia.pt



YouTube

video disponível em versão digital 🌐





GAME STUDIO

O **Game Studio** é um espaço multidisciplinar e multimodal que apoia e fortalece os processos de ensino e aprendizagem da **Licenciatura Global em Games & Apps Development**.

Este curso assenta num modelo de **Project-Based Learning** e que por isso beneficia fortemente destes espaços laboratoriais e de tutoria.

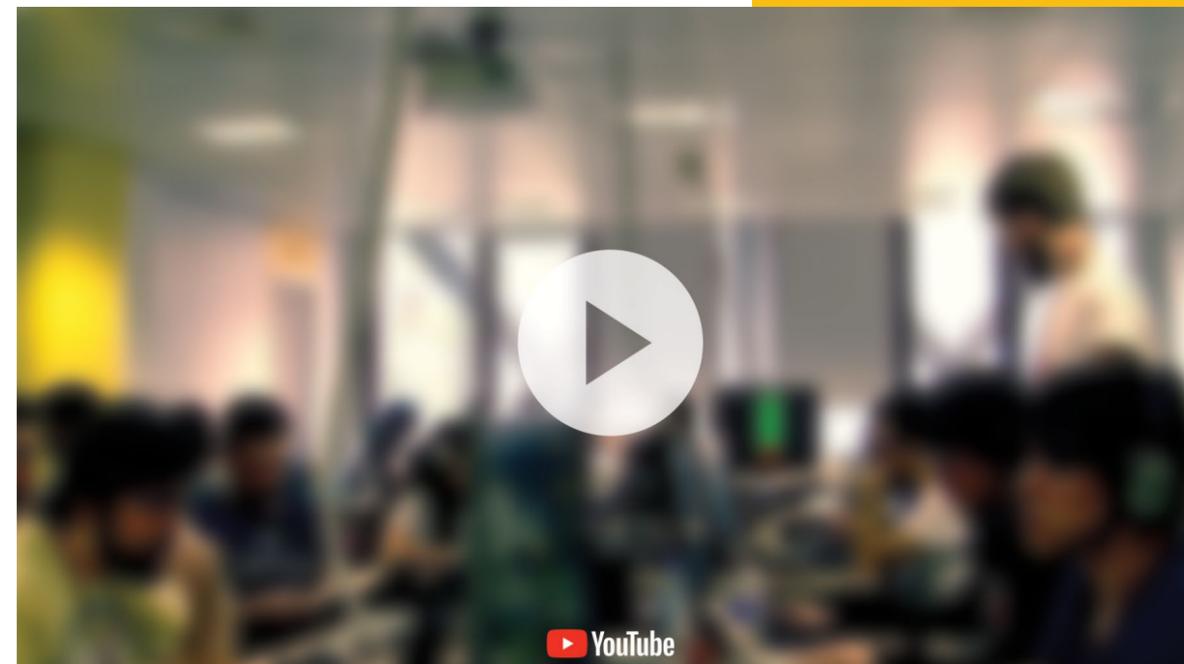
Para além da sua capacidade de transformação física, este espaço possui todas as ferramentas necessárias para o apoio ao **desenvolvimento de jogos e aplicações** onde os estudantes podem explorar também novos horizontes desenvolvendo os videojogos do futuro com tecnologias do futuro.

Coordenador: Prof. João Dias
joao.dias@universidadeeuropa.pt

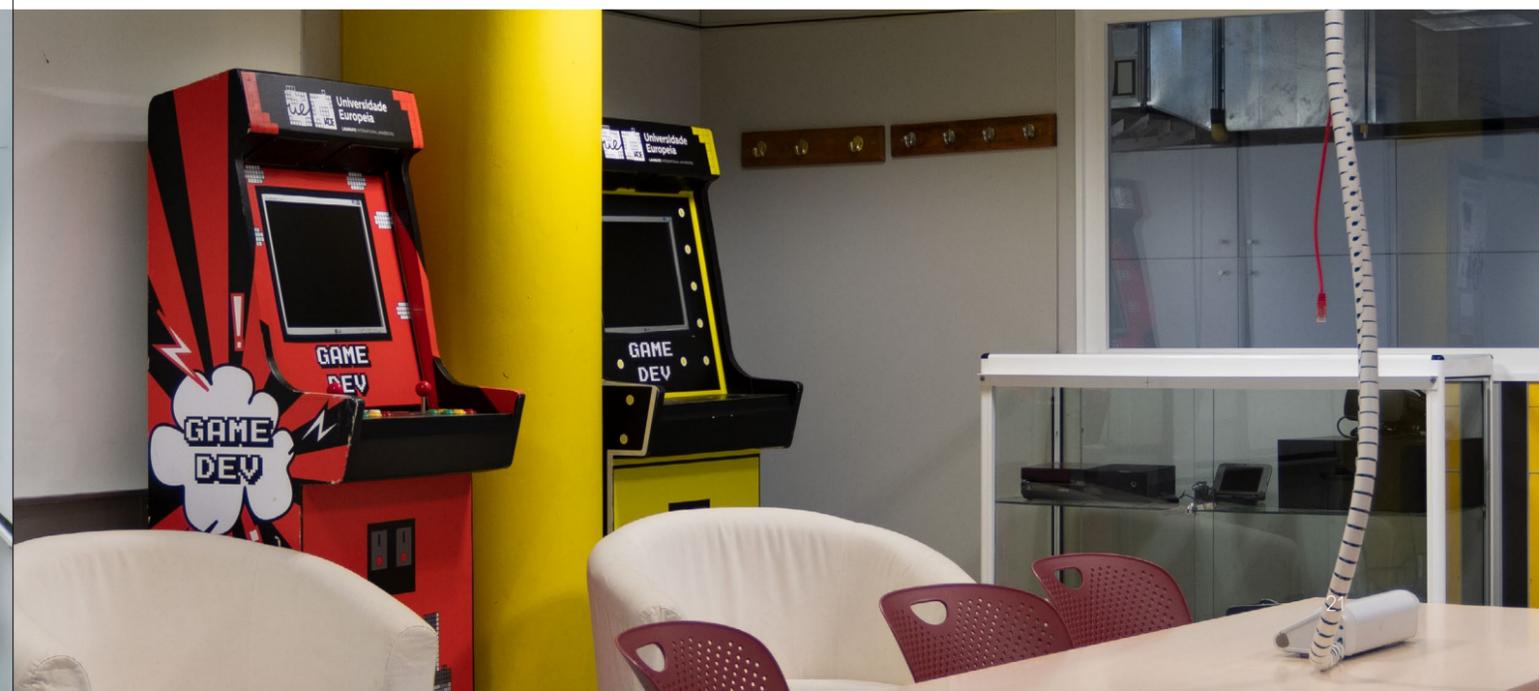
PISO

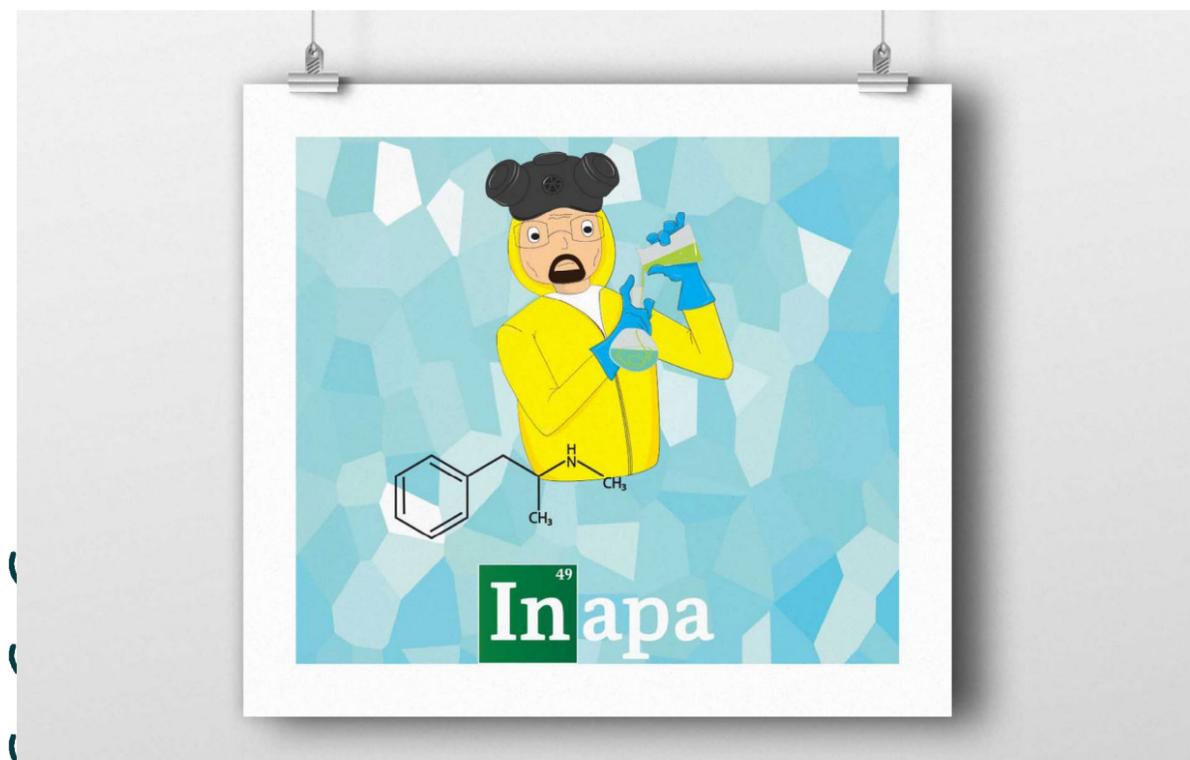
1 NORTH AMERICA

- 10 COPA
STAFF COFFEE BREAK ROOM
- 11 SERVIÇO DE ADMISSÃO DE ESTUDANTES
STUDENT ADMISSION & ENROLLMENT SERVICES
- 12|13|14 SALAS DE AULA
CLASSROOMS
- 15 COORDENAÇÃO DA MANUTENÇÃO
MAINTENANCE COORDINATION
- 17 LABORATÓRIO DE INVESTIGAÇÃO
PROJECT FACTORY | GAME STUDIO
- 18 3D LAB



video disponível em versão digital





FÁBRICA

A **Fábrica** é o organismo de projetos especiais do IADE. Tem como principal missão alavancar a reputação e o reconhecimento da marca IADE.

Nesta unidade, onde se fabrica valor e conhecimento, aposta-se claramente na **relação** entre os **estudantes**, os **professores**, os **laboratórios** e a **sociedade civil**.

Os projetos da Fábrica definem-se essencialmente em três linhas de actuação: **fabricação paralela**, **fabricação curricular** e **fabricação do futuro**.

- **Fabricação Paralela**

Paralela ao contexto de aula, desenvolve projectos extracurriculares por encomenda externa ou por iniciativa própria.

- **Fabricação Curricular**

Produz exercícios e projectos que ocorrem em contexto lectivo e em estrita colaboração com os parceiros da sociedade civil.

- **Fabricação do Futuro**

É uma linha que se caracteriza pela sua índole experimental e especulativa.

PISO

3

LATIN AMERICA

30 GABINETE DE COMUNICAÇÃO
COMMUNICATION OFFICE

31 STUDIO LAB
STUDIO LAB

32|33|34 SALAS DE AULA - FÁBRICA
CLASSROOMS

35 LABORATÓRIO DE IMPRESSÃO
PRINT LAB

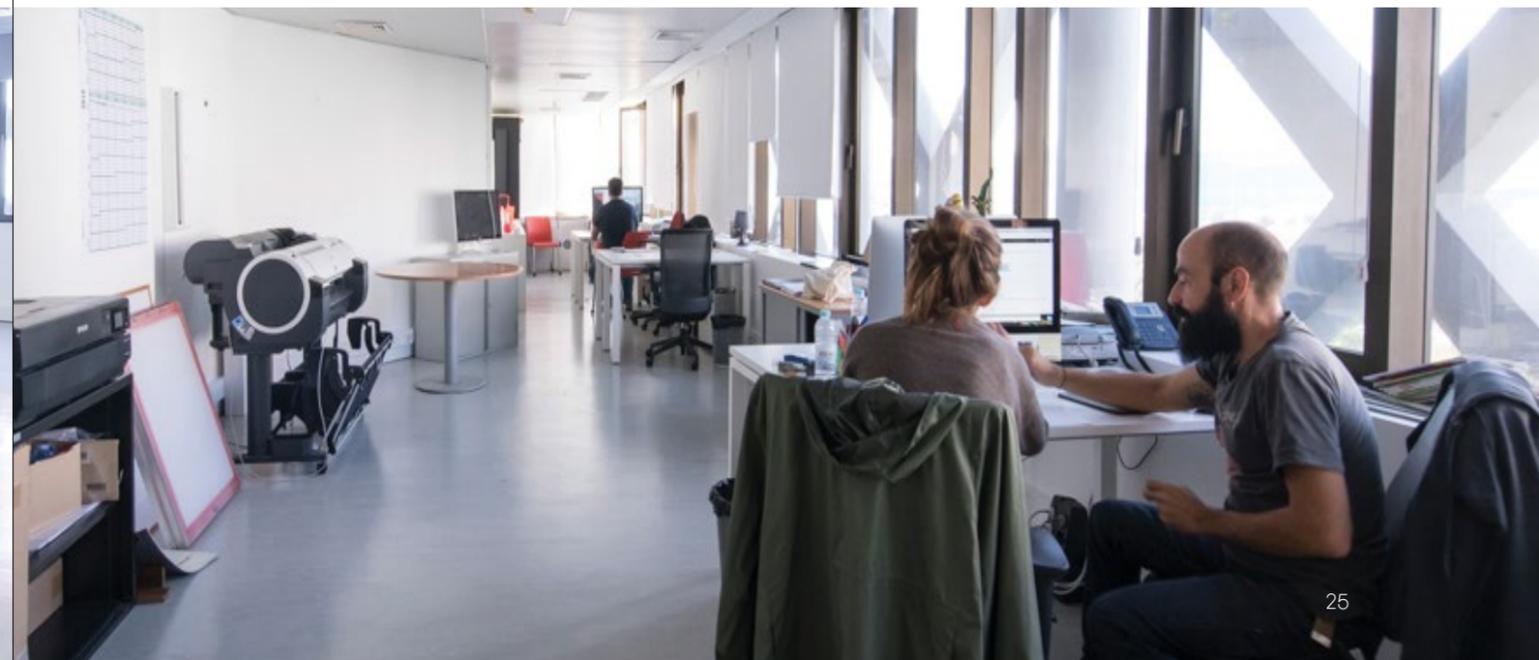
36 ATELIER
STUDIO

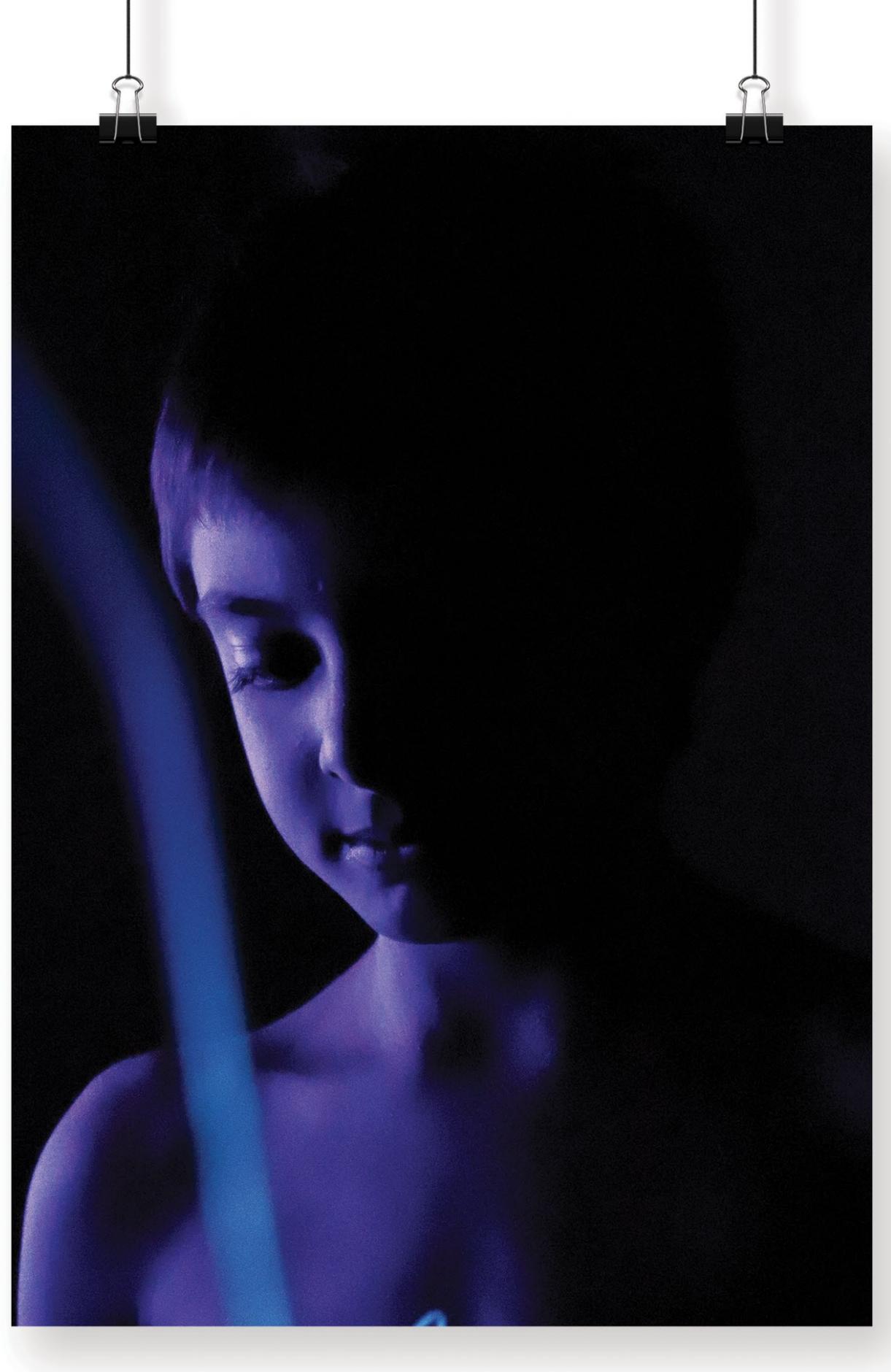
37|38|39 SALAS DE AULA
CLASSROOMS

Coordenador: Me. Ângela Silvestre
angela.silvestre@universidadeeuropéia.pt



vídeo disponível em versão digital





PRINT LAB

O **Print Lab** é um departamento de oficina projetado como um espaço autônomo e aberto ao universo académico em torno da **experimentação** e da **produção** de posters, impressão textil, livros e outras edições, procurando estabelecer uma relação de formação em oficina aberta.

A cultura do espaço dedica-se ao **desenvolvimento** e **investigação** de meios e técnicas de impressão analógica, fundamentando-se no reconhecimento tecnológico e da sua contínua expansão.

Este espaço integra técnicas permeográficas (serigrafia) e técnicas de relevográfico (tipografia, linogravura e xilogravura).

Coordenador: Me. João Flecha
joao.flecha@universidadeeuropeia.pt

PISO

3 LATIN AMERICA

30 GABINETE DE COMUNICAÇÃO
COMMUNICATION OFFICE

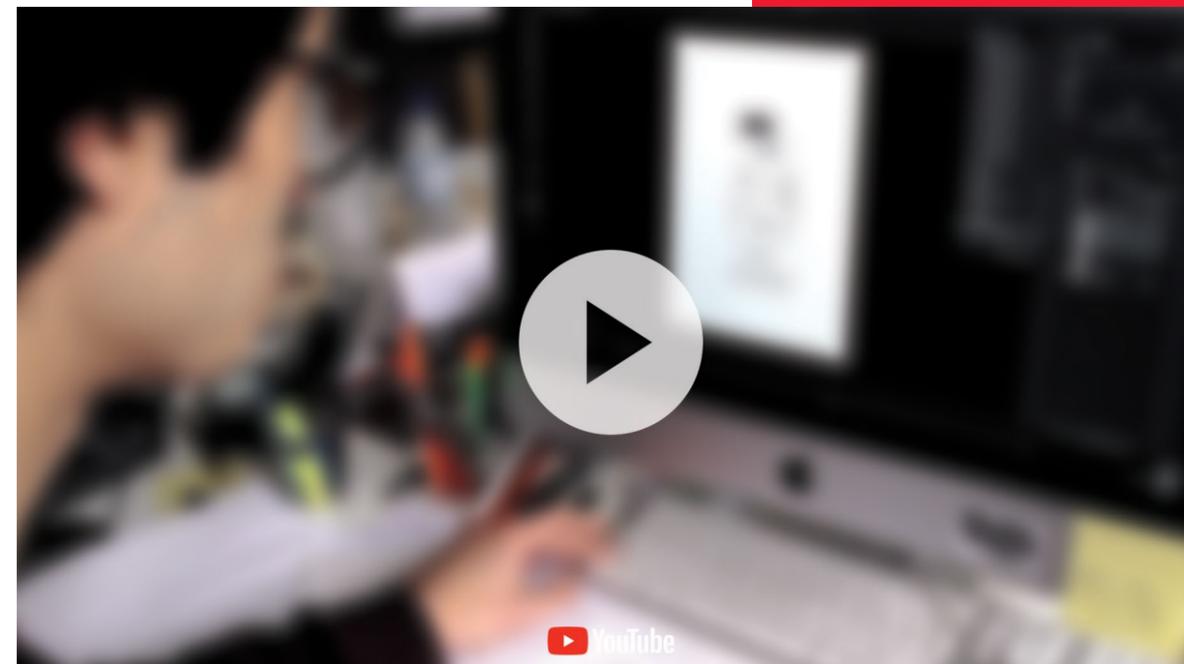
31 STUDIO LAB
STUDIO LAB

32|33|34 SALAS DE AULA - FÁBRICA
CLASSROOMS

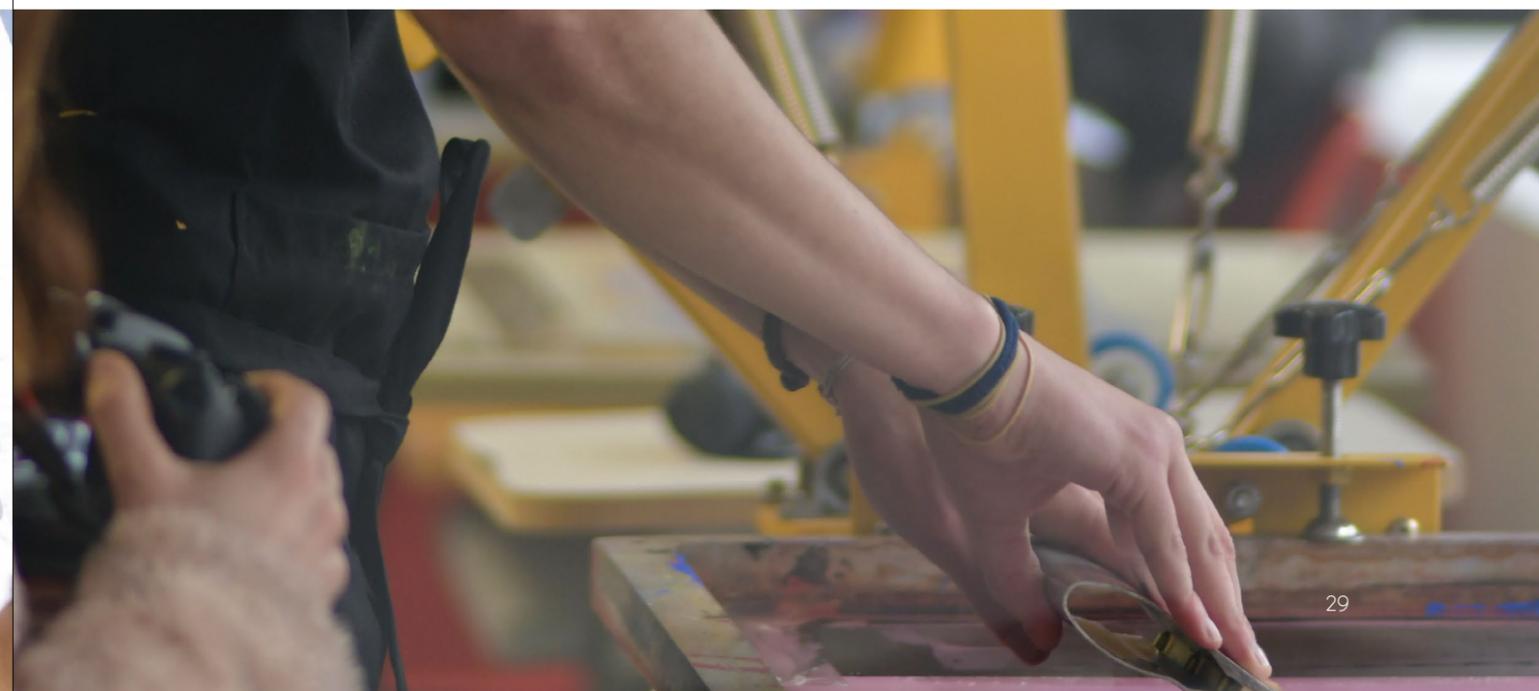
35 LABORATÓRIO DE IMPRESSÃO
PRINT LAB

36 ATELIER
STUDIO

37|38|39 SALAS DE AULA
CLASSROOMS



vídeo disponível em versão digital



Indubitavelmente contemporâneo

Lizá Deffossez Ramalho

TRIBUTO

Artur Rebelo

BR2

Interceção criativa

Autêntica referência no design europeu

Uma forma de design encantadora e viva
Não dependem de receitas

“Questiona tudo, procura no passado, no futuro e no presente. Nunca te dês por feliz com o que tens, sê sempre crítico contigo mesmo, procura sempre ser melhor.”

Susana Leal
20180007

Membros da Alliance Graphique Internationale



STAY GROUNDED



BIBLIOTECA ANTÓNIO QUADROS

A BAQIADE destina-se, prioritariamente, a apoiar o **ensino** e a **investigação** na instituição, ainda que esteja aberta ao público em geral.

A coleção encontra-se fundamentalmente centrada na área do **Design**, do **Marketing**, da **Publicidade**, da **Fotografia**, da **Cultura Visual**, da **Comunicação**, da **Informática** e também **Tecnologias**; podem contudo encontrar-se obras de História da Arte, Religião, Filosofia, Psicologia, Gestão de Empresas, etc.

Estão também disponíveis, para consulta local, obras de referência (dicionários e enciclopédias) e teses académicas. A Biblioteca é constituída por duas **salas de leitura** e um **espaço de pesquisa**.

Serviços

- Apoio à pesquisa
- Empréstimo domiciliário
- Leitura presencial
- Formação de utilizadores
- Empréstimo presencial
- Acesso a bases de dados

Coordenação e Contatos

biblioteca.iade@universidadeeuropeia.pt
+351 213 939 602

Marlene Nunes
Library Supervisor
marlene-isabel.nunes@universidadeeuropeia.pt

Ana Antunes
Library Assistant
ana.antunes@universidadeeuropeia.pt

Susana Santos
Library Assistant
susana.santos@universidadeeuropeia.pt

Horário

- Segunda a sexta das 9:30 às 21:00

Catálogos

- Catálogo: <http://biblioteca.iade.europeia.pt/>
- Repositório: <http://comum.rcaap.pt/handle/123456789/5042>

Principais Recursos

- B-On
- Euromonitor - Passport

PISO

6

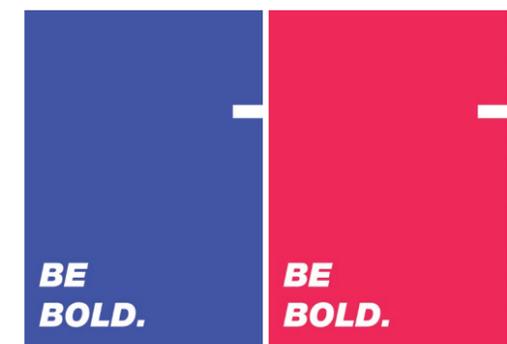
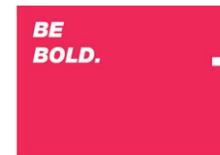
ASIA PACIFIC

60 IT. HELP DESK

61 LABORATÓRIO DE ENGENHARIA
ENGINEERING LABORATORY

62|63|64 LABORATÓRIO DIGITAL
DIGITAL LAB

66 BIBLIOTECA ANTÓNIO QUADROS
ANTÓNIO QUADROS LIBRARY





1969.2019