

- 5 **Metodologia projectual**
- 6 – Designer
- 7 – Metodologia projectual
- 7 – Desenvolvimento das fases da metodologia
- 15 – Metodologias alternativas
- 18 – Metodologia projectual de acordo com diferentes autores

Exemplos Práticos:

- 19 – Embalagem para ourivesaria
- 23 – Candeeiro de malha de Bruno Munari

Redesign

- 26 – Novos materiais, novas tecnologias, novas necessidades
- 27 – Design e tradição
- 29 – Plástico, explosão de utilidade a partir dos anos 50

Ecologia

- 32 – A era da reciclagem, necessidade ecológica
- 32 – Design ecológico

Ergonomia

- 38 – Origem/definição
- 40 – Objectivos
- 43 – Interdisciplinaridade
- 44 – Sistema
- 45 – Utilizadores
- 46 – Homem-máquina
- 51 – Homem-meio (espaço-trabalho/ambiente)

Antropometria

- 54 – Definição
- 57 – Dados antropométricos
- 59 – Aplicação dos dados antropométricos
- 66 – Espaço de trabalho:
- 67 – Proxemia
- 68 – Antropometria e análise dos estímulos no corpo humano
- 69 – Aplicações ergonómicas

Biónica

- 74 – Definição
- 74 – Comparações análogas
- 76 – Biodesign

Exemplo Prático:

- 76 – Dissecação de um ouriço-do-mar

Design de pesquisa

- 78 – À procura de uma necessidade

Módulo e estrutura

- 80 – Estruturas modulares
- 81 – Módulo, funcionalidade e repetição
- 81 – Vantagem do módulo no domínio do design industrial

Exemplo Prático:

- 82 – Estrutura expositiva de Bruno Munari

Teoria da Forma ou Gestalt Theorie

- 84 – Percepção
- 84 – Ilusões ópticas
- 84 – A percepção visual nas artes e no design
- 85 – Três princípios da teoria da Gestalt
- 85 – Campo perceptivo
- 85 – Estrutura
- 86 – Forma
- 86 – Relação forma-fundo
- 87 – Relação forma-campo
- 88 – Peso visual
- 89 – Leis da organização da forma

Comunicação / Publicidade

- 95 – Comunicação táctil
- 95 – Comunicação olfactiva
- 95 – Comunicação visual
- 97 – Elementos da comunicação
- 99 – Valor dos objectos

Publicidade

- 101 – Publicidade e ideologia
- 102 – Meios utilizados para atrair compradores
- 102 – Criação de necessidades artificiais
- 103 – Qualidade da informação
- 103 – Importância de um designer de comunicação
- 104 – Critérios utilitários e não utilitários

Análise:

- 108 – Símbolo
- 109 – Cartaz

Património / Ambiente

- 111 – Ambiente
- 113 – Qualidade arquitectónica/social
- 116 – Património (tradição e inovação)
- 120 – Revitalização

Ficheiros:

- 123 – **001** - Ficha de análise do objecto: Candeeiro de garagem (gambiarra)
- 124 – **002** - Arquitectura e computador: Museu Guggenheim
- 125 – **003** - Construção de manequins: Anatomia de um manequim
- 126 – **004** - Módulo e biónica: Ópera de Sydney
- 127 – **005** - Revitalização: Expo'98

Bibliografia, notas e agradecimentos

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11