



# A 14

## Atividade

Procura aplicar os diversos passos de uma metodologia do projeto à resolução de um problema concreto de *design*.

## Materiais/Recursos

Papel cavalinho; lápis de grafite.

Consulta o formato digital desta atividade, assim como os seus recursos adicionais, em [www.visual.te.pt](http://www.visual.te.pt)

## Sugestão

Um exemplo de um projeto possível é criar uma embalagem de cartão para conter dois componentes que permitam misturar o conteúdo de ambos no copo, mas em quantidades variáveis.

Duração prevista: 2x

