

**TeSP - Design Multimédia**

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 1895/2018 - 12/02/2018

**Ficha da Unidade Curricular: Design para plataformas móveis**

ECTS: 5; Horas - Totais: 130.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617512

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

**Docente Responsável**

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

**Docente(s)**

João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa

Professor Adjunto

**Objetivos de Aprendizagem**

1. Definir conceitos de design de UI, UX, Ix e Usabilidade
2. Identificar os principais disp. e plataformas móveis e suas especificidades
3. Aplicar princípios e orientações de design de UI
4. Entender o processo, identificar e usar as ferramentas de design de UI
5. Desenvolver projeto design UI

**Conteúdos Programáticos**

1. Conceitos
2. Dispositivos e Plataformas Móveis
3. Design de Interfaces (UID)
4. Projeto de design de UI para aplicações móveis

**Conteúdos Programáticos (detalhado)**

1. Conceitos

- 1.1. Design de Interface do Utilizador (UI - User Interface)
- 1.2. Design de Interação (Ix - Interaction)
- 1.3. Design de Experiência do Utilizador (UX - User Experience)
- 1.4. Usabilidade
2. Dispositivos e Plataformas Móveis
  - 2.1. Tipos de dispositivos e plataformas móveis
  - 2.2. Limitações, possibilidades e contexto de utilização
3. Design de Interfaces (UID)
  - 3.1. Princípios de design
  - 3.2. Orientações para o design UI nas diferentes plataformas móveis
  - 3.3. Processo e ferramentas desenvolvimento de UI
4. Projeto de design de UI para aplicações móveis

### **Metodologias de avaliação**

Contínua e Final: Desenvolvimento, apresentação e defesa de Trabalho Projeto.

### **Software utilizado em aula**

Adobe Illustrator.  
Adobe Photoshop.  
Adobe Experience Design CC.

### **Estágio**

Não aplicável.

### **Bibliografia recomendada**

- LIDWELL, W. e Holden, K. e Butler, J. (2003). *Universal Principles of Design: a cross-disciplinary reference* . 1.ª, Rockport Publishers. Massachusetts
- WOOD, D. (2014). *Basics Interactive Design: Interface Design* . 1.ª, Bloomsbury. Londres
- HOOBER, S. e Berkman, E. (2012). *Designing Mobile Interfaces* . 1.ª, O'Reilly. California
- GONÇALVES, D. e CAMPOS, P. e J. FONSECA, M. (2012). *Introdução ao Design de Interfaces* . 1.ª, FCA. Lisboa

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

1vs1; 2vs2; 3vs3; 3vs4; 4vs5

### **Metodologias de ensino**

1. Aulas expositivas e demonstrativas (teórico-práticas), com apoio audiovisual;
2. Aulas práticas com resolução de exercícios práticos, desenvolvimento e acompanhamento do projeto.

**Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

1vs1, 2, 3, 4

2vs3, 4, 5

**Língua de ensino**

Português

**Pré-requisitos**

Não aplicável.

**Programas Opcionais recomendados**

Não aplicável.

**Observações**

---

**Docente responsável**

**João Manuel de  
Sousa Nunes  
da Costa Roa**

Assinado de forma digital  
por João Manuel de Sousa  
Nunes da Costa Roa  
Dados: 2021.07.10  
13:09:57 +01'00'

