



TeSP - Web e Dispositivos Móveis

Técnico Superior Profissional

Plano: Aviso n.º 12718/2016 - 19/10/2016

Ficha da Unidade Curricular: Design de Interfaces

ECTS: 6; Horas - Totais: 162.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 1 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 62008

Área de educação e formação: Design

Docente Responsável

Ana Isabel e Sousa do Carmo

Professor Adjunto Convidado

Docente(s)

Ana Isabel e Sousa do Carmo

Professor Adjunto Convidado

Objetivos de Aprendizagem

1. Definir conceitos de design de UI, UX, IxD 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 ferramentas de design de UI 5. Desenvolver projeto design UI

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

1. Definir conceitos de design de User Interfaces (UI), User Experience (UX), Design de Interação (IxD) e Usabilidade
2. Identificar os principais dispositivos e plataformas móveis e suas especificidades
3. Aplicar princípios e orientações de design de UI
4. Entender o processo, identificar e usar ferramentas de design de UI
5. Desenvolver projeto design UI

Conteúdos Programáticos

1. Conceitos
2. Dispositivos e Plataformas Móveis
3. Design de Interfaces de Utilizador (UID)
4. Projeto de design de UI para uma aplicação móvel

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 (UI)
 - 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 uma aplicação móvel

Metodologias de avaliação

Época de Frequência: Trabalho Projeto. Dispensados da aval. final alunos com nota ≥ 10 e presença $\geq 2/3$ das aulas. Época de Exame/Recurso: Admitidos alunos que não se enquadrem nos critérios da avaliação da época de frequência. Trabalho Projeto.

Software utilizado em aula

Adobe Illustrator.
Adobe Photoshop.
Adobe XD (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* Massachusetts: Rockport Publishers
- HOOBER, S. e BERKMAN, E. (2012). *Designing Mobile Interfaces* California: O'Reilly
- WOOD, D. (2014). *Basics Interactive Design: Interface Design* Londres: Bloomsbury
- CAMPOS, P. e FONSECA, M. (2012). *Introdução ao Design de Interfaces* Lisboa: FCA

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

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

Metodologias de ensino

1. Aulas expositivas e demonstrativas (de cariz 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

1 vs 1, 2, 3, 4; 2 vs 3, 4, 5

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável.

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Observações

Docente responsável

Digitally signed
by Ana Isabel e
Sousa do
Carmo

Date:
2020.02.18
09:23:24 Z

