



Escola Superior de Tecnologia de Tomar

Ano letivo: 2024/2025

TeSP - Design Multimédia

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 10345/2023 de 09/10/2023

Ficha da Unidade Curricular: Design de Interfaces

ECTS: 7; Horas - Totais: 189.0, Contacto e Tipologia, TP:60.0;

Ano | Semestre: 2 | S1

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 617541

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

Docente Responsável

Pedro Miguel Monteiro Casaca

Assistente Convidado

Docente(s)

Pedro Miguel Monteiro Casaca

Assistente Convidado

Objetivos de Aprendizagem

Aplicar conceitos e técnicas para criar interfaces funcionais para utilizadores de produtos digitais.
Utilizar ferramentas de desenho e prototipagem de interfaces.
Analisar e avaliar a usabilidade de interfaces.

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

- A. Compreender o impacto do design de interfaces na experiência do utilizador e na eficácia de sistemas digitais.
- B. Planear e desenvolver mapas de site e fluxos de utilizador para estruturar a navegação de sistemas digitais.
- C. Elaborar wireframes e mockups como base visual para o desenvolvimento de interfaces.
- D. Aplicar princípios de hierarquia visual e organização de layouts.
- E. Selecionar e aplicar tipografia, cores e iconografia apropriadas ao contexto do projecto.
- F. Utilizar ferramentas e metodologias de prototipagem para simulação de interfaces.
- G. Identificar e aplicar métodos de avaliação de usabilidade para interfaces.
- H. Explorar tendências emergentes no design de interfaces, incluindo design para dispositivos

móveis e experiências imersivas (AR/VR).

Conteúdos Programáticos

1. Fundamentos do Design de Interfaces
2. Pesquisa e Planeamento de Interfaces
3. Design Visual e Prototipagem
4. Ferramentas e Tecnologias para Design de Interfaces
5. Testes de Usabilidade e Interação
6. Tendências e Futuro do Design de Interfaces

Conteúdos Programáticos (detalhado)

1. Fundamentos do Design de Interfaces
 - Definição e princípios do design de interfaces (UI e UX).
 - Diferenças entre design de interface e experiência do utilizador.
 - Acessibilidade e design inclusivo.
2. Pesquisa e Planeamento de Interfaces
 - Técnicas de recolha de requisitos e análise de público-alvo.
 - Criação de personas e user stories.
 - Desenvolvimento de mapas de site e fluxos de utilizador.
3. Design Visual e Prototipagem
 - Criação de wireframes e mockups.
 - Hierarquia visual e organização de layouts.
 - Seleção de tipografia, cores e iconografia.
4. Ferramentas e Tecnologias para Design de Interfaces
 - Introdução a ferramentas de design (Figma, Adobe XD, Sketch).
 - Prototipagem interativa.
5. Testes de Usabilidade e Interação
 - Avaliação de usabilidade.
 - Realização e análise de testes com utilizadores.
 - Iteração com base no feedback.
6. Tendências e Futuro do Design de Interfaces
 - Design para dispositivos móveis.
 - Experiências imersivas (AR/VR).

Metodologias de avaliação

Época Frequência:

30% Trabalho prático I

30% Trabalho prático II

40% Trabalho prático III

O aluno será excluído de exame se:

- Não realizar um dos trabalhos
- Não tiver nota mínima de 10 em cada um dos trabalhos
- Não frequentar 2/3 das aulas TP (ponto 4 do artigoº 8 do regulamento académico)

Época Exame e Recurso:

100% Trabalho Prático (nota mínima de 10 valores para aprovação à UC)

Software utilizado em aula

Software de prototipagem, Adobe Xd ou similar;

Software de desenho vectorial, Adobe Illustrator ou similar;

Software de tratamento de imagem, Adobe Photoshop ou similar

Estágio

Não aplicável

Bibliografia recomendada

- Dabbs, A. e Campbell, A. (2005). *The Digital Designer's Bible*.. Harper Paperbacks. New York
- Frost, B. (2020). *Atomic Design*.Acedido em10 de outubro de 2024 em <https://atomicdesign.bradfrost.com>
- Gordon, B. e Gorden, M. (2003). *Design Gráfico Digital*.. Livro e Livros. Lisboa
- Hock, A. (2023). *The What, How, and Why of Design Systems*.Acedido em10 de outubro de 2024 em <https://xd.adobe.com/ideas/principles/design-systems/andrea-hock-design-systems-what-how-why/>

Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos

Cada conteúdo programático está diretamente relacionado com os objetivos da UC, assegurando uma formação completa nas áreas de definição, design, prototipagem e avaliação de interfaces. Desta forma, os alunos desenvolvem tanto competências técnicas como analíticas, para criar interfaces funcionais para utilizadores de produtos digitais.

1. vs A+H
2. vs A+B
3. vs A+C+D+E+F
4. vs C+F
5. vs A+G
6. vs A+H

Metodologias de ensino

Aulas Teóricas-Práticas onde se aplicam os conceitos teóricos com exercícios práticos, análise de exemplos reais e realização de projetos de design de interfaces.

Método expositivo, demonstrativo e prática simulada.

Coerência das metodologias de ensino com os objetivos

A metodologia teórico-prática proposta, integra prática e análise crítica em cada etapa do processo de design de interfaces, garantindo uma aprendizagem experimental e aplicável que se alinha diretamente com as competências mencionadas nos objetivos da UC.

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável

Programas Opcionais recomendados

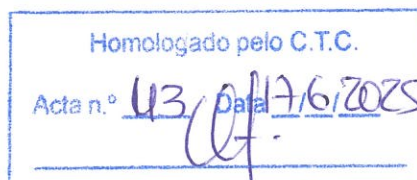
Não aplicável

Observações

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
- 7 - Garantir o acesso a fontes de energia fiáveis, sustentáveis e modernas para todos;
- 9 - Construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação;
- 12 - Garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis;

Docente responsável



Assinado por: **Pedro Miguel Monteiro Casaca**
Num. de Identificação: 11312548
Data: 2024.11.27 16:22:26 +0000