



TeSP - Web e Dispositivos Móveis

Técnico Superior Profissional

Plano: Ata nº 49 CTC - 21/01/2015

Ficha da Unidade Curricular: Design de Interfaces

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

Ano|Semestre: 1|S2; Ramo: Tronco comum;

Tipo: obrigatória; Interação: presencial; Código: 62008

Área de educação e formação: Design

Docente Responsável

Ana Isabel e Sousa do Carmo

Docente e horas de contacto

Ana Isabel e Sousa do Carmo

Assistente Convidado, TP: 60;

Objetivos de Aprendizagem

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

Conteúdos Programáticos

1. Conceitos
2. Dispositivos e Plataformas Móveis
3. Design de Interfaces (UI)
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

Contínua: Trabalho Projeto. Dispensados da avaliação final alunos com nota ≥ 10 e presença $\geq 2/3$ das aulas. Final: Admitidos alunos que não se enquadrem nos critérios da aval. contínua. Trabalho Projeto.

Software utilizado em aula

Adobe Illustrator.

Adobe Photoshop.

Adobe Experience Design

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

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

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
1vs2
1vs3
2vs3
1vs4
2vs4
2vs5

Língua de ensino

Português

Pré-requisitos

Não aplicável.

Programas Opcionais recomendados

Não aplicável.

Observações

Docente Responsável

 Ana do Carmo
2017.03.02 09:13:03 Z

Diretor de Curso, Comissão de Curso

Conselho Técnico-Científico


