

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

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, 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

Objetivos de Aprendizagem (detalhado)

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 (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 aval. 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 CC.

Estágio

Não aplicável.

Bibliografia recomendada

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

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.

Docente responsável
