

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, OReilly. 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
